

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УНІВЕРСИТЕТ МИТНОЇ СПРАВИ ТА ФІНАНСІВ**

**ФАКУЛЬТЕТ ЕКОНОМІКИ, БІЗНЕСУ ТА МІЖНАРОДНИХ ВІДНОСИН
КАФЕДРА ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ, ПЕРЕКЛАДУ
ТА ПРОФЕСІЙНОЇ МОВНОЇ ПІДГОТОВКИ**

Кваліфікаційна робота магістра

на тему:

«ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ГРАФІЧНОЇ НОВЕЛИ»

Виконала: студентка II курсу
групи ФЛ-22-1мз
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041
Германські мови та літератури
(переклад включно), перша – англійська
Вторигіна Дар'я Григорівна

Керівник к.ф.н., доц. Рождественська І.Є
Рецензент _____

«Допущено до захисту»
Завідувач кафедри

(підпис)

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УНІВЕРСИТЕТ МИТНОЇ СПРАВИ ТА ФІНАНСІВ

Факультет економіки, бізнесу та міжнародних відносин
Кафедра іноземної філології, перекладу та професійної мовної підготовки
Освітній рівень магістр
Спеціальність 035 Філологія
Спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури
(переклад включно), перша – англійська

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри _____

« ____ » _____ 202_ року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА
ВТОРИГІНОЇ ДАР'І ГРИГОРІВНІ

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проєкту) «Особливості перекладу графічної новели»

Керівник кваліфікаційної роботи (проєкту) к.ф.н., доцент Рождественська Ірина Євгенівна,

затверджені наказом УМСФ від « ____ » _____ 202_ року № _____

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи (проєкту) _____ 202_ р.

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проєкту): автореферати дисертацій, статті, монографії, підручники, навчальні посібники, матеріали періодичних видань, словники англійської мови, Інтернет-ресурси за темою дипломної роботи.; англійськомовні графічні новели «Персеполіс», «Коли завмирає серце», «Тільки я візьму новий рівень»; український переклад графічних новел «Персеполіс», «Коли завмирає серце», «Тільки я візьму новий рівень».

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) 1) здійснити огляд теоретичних джерел; 2) дослідити ілюстративні та текстові аспекти графічної новели ; 3) виявити типові труднощі та виклики перекладу графічних новел; 4) провести аналіз українських перекладів графічних новел авторства Маржан Сатрапі, Еліс Осман та Чхугонг.

5. Консультант розділів кваліфікаційної роботи (проєкту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Вступ	Рождественська І.Є., к.ф.н., доц.	06.09.2023	06.09.2023
Розділ 1	Рождественська І.Є., к.ф.н., доц.	02.10.2023	02.10.2023
Розділ 2	Рождественська І.Є., к.ф.н., доц.	01.11.2023	01.11.2023
Висновки	Рождественська І.Є., к.ф.н., доц.	01.12.2023	01.12.2023

6. Дата видачі завдання 06.09.2023 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів роботи магістра кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи (проєкту)	Примітка
1.	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх аналіз	травень 2023	виконано
2.	Добір фактичного матеріалу	червень 2023	виконано
3.	Написання вступу	вересень 2023	виконано
4.	Написання теоретичного розділу	жовтень 2023	виконано
5.	Написання практичного розділу	листопад 2023	виконано
6.	Формулювання висновків	грудень 2023	виконано
7.	Одержання відгуку та рецензії	січень 2024	виконано
8.	Захист	січень 2024	виконано

Магістрант _____

Д. Г. Вторигіна

Керівник роботи _____

І. Є. Рождественська

РЕФЕРАТ

Магістерська кваліфікаційна робота – 97 стор., 68 джерел, 1 додаток

Об'єкт дослідження: графічні новелі як мистецько-літературний жанр, процес перекладу графічних новел з англійської мови на українську.

Мета роботи: розкриття особливостей графічної новелі та аналіз перекладу цього жанру, зосереджуючись на мовних, культурних та літературних аспектах.

Теоретико-методологічні засади: теорії та концепції перекладу, аналіз особливостей графічних новел як літературного жанру, методологія перекладу графічних новел, вплив культурного контексту на переклад графічних новел, емпіричне дослідження перекладу конкретних творів.

Отримані результати: робота розглянула основні терміни, такі як «графічна література», «графічна новела», «комікс», «манґа» та «манхва», проаналізувавши їхню сутність та взаємозв'язок. Дослідження виявило загальні характеристики графічних новел, такі як використання діалогових бульбашок, часте використання ономапопеї, також встановлено, що вони мають повноцінний сюжет, а їх структура більш подібна до роману, ніж до коміксу. Було висвітлено різноманітні методи перекладу графічних новел, включаючи адаптацію ономапоетики, транслітерацію, використання неологізмів, граматичні трансформації та описовий переклад.

Ключові слова: *графічна новела, культурні адаптації, аналіз, переклад.*

SUMMARY

The presented paper is dedicated to the analysis of such a topical problem as the specifics of translating a graphic novel.

The object of the work can be defined as the discourse about the graphic novel and its unique transformation within the literary realm, considering its artistic, cultural, and linguistic dimensions.

The main aim of the paper consists of analyzing the different ways, mechanisms, and forms of translating graphic novels, to shed light on the complexities and subtleties of this specialized literary task. It determined the accomplishment of such objectives as:

- conducting a comprehensive analysis and synthesis of the theoretical foundations underpinning the translation of graphic novels;
- exploring the algorithms, facets, and phases involved in the re-contextualization of graphic novel discourse within the global literary landscape.

The definition of a “graphic novel” is offered in the work. The problems that arise when translating graphic novels from English and Korean into Ukrainian are outlined using the following graphic novels “Persepolis” by Marjane Satrapi, “Heartstopper” by Alice Oseman, and “Solo Levelling” by Chugong.

The author demonstrates the specific features of the graphic novel genre and methods of their adaptation through cultural translation.

The scientific novelty of the presented research lies in a comprehensive approach to the study of graphic novels and their translation, taking into account illustrative and textual aspects, making the analysis of particular Ukrainian translations, which makes a unique contribution to literary and linguistic practice.

Key-words: graphic novel, cultural adaptation, analysis, translating.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ЖАНРУ ГРАФІЧНОЇ НОВЕЛИ	7
1.1 Понятійно-категоріальний апарат дослідження	7
1.2 Історія та еволюція графічної новели	16
1.3 Ілюстративний та текстовий аспекти графічної новели	25
1.4 Специфіка графічної новели порівняно з іншими жанрами	31
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ГРАФІЧНИХ НОВЕЛ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ НА УКРАЇНСЬКУ	36
2.1 Типові труднощі та виклики перекладу графічних новел	36
2.2 Мовний аспект перекладу: передача смислу та стилістичних особливостей.....	38
2.3 Мовні та культурні адаптації у перекладі графічних новел	46
2.4 Аналіз українських перекладів графічних новел Маржан Сатрапі «Персеполіс», Еліс Осман «Коли завмирає серце», Чхугонг «Тільки я візьму новий рівень»	57
ВИСНОВКИ	72
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	74
ДОДАТОК А	82

Вступ

Графічна новела – це засіб оповіді, який розповідає історію через тонке поєднання мистецтва та наративу. Графічні новели можуть бути написані в будь-якому жанрі. Наприклад, найпопулярнішими жанрами є супергеройський, романтика, фентезі, наукова фантастика. Крім того, вони можуть бути чудовою можливістю поринути у світ читання для людей різних вікових категорій.

Графічні новели суттєво вплинули на літературу та сам жанр оповідання. Вони роблять складні оповіді більш доступними та залучають читачів, які можуть вважати традиційні романи відлякуючими. Графічні новели продовжують розвиватися, а їхні автори розширюють межі як мистецтва, так і художньої літератури.

Детальним дослідженням графічних новел займалися О. В. Гудошник, В. О. Гудков, Н. Космацька, О. А. Бежан, М. Р. Івсасишин, Т. Ю. Сапа, Л. В. Першина, Ш. Тан, С. МакКлауд, В. Айзнер, Г. Чутт, Ч. Хетфілд, Т. Берроуз, Т. Гроенстін, Б. Біті та ін. Їхні наукові праці мали значний вплив на розвиток цього літературного напрямку.

Актуальність дослідження зумовлена поширенням та популяризацією графічних творів, їх впливом на культурний простір та важливістю вивчення аспектів перекладу графічних новел, які відкривають нові можливості міжкультурного обміну.

Наукова новизна полягає в комплексному підході до вивчення графічних новел та їх перекладу, врахування ілюстративних та текстових аспектів, а також аналіз конкретних українських перекладів, що є унікальним внеском у літературознавчу та мовознавчу практику.

Об'єктом дослідження є графічні новели як мистецько-літературний жанр, а також процес перекладу цього жанру з англійської мови на українську.

Предметом дослідження є жанрові особливості графічної новели, такі як поняття та категорії, що використовуються для аналізу графічної новели,

історія та еволюція графічної новели, ілюстративні та текстові аспекти, специфіка порівняно з іншими жанрами, а також переклад графічних новел.

Метою дослідження є розкриття особливостей графічної новели та аналіз перекладу цього жанру, зосереджуючись на мовних, культурних та літературних аспектах.

Для дослідження поставленої мети необхідно вирішити наступні завдання:

- 1) уточнити визначення терміну «графічна новела»;
- 2) проаналізувати історію та еволюцію графічної новели;
- 3) дослідити ілюстративні та текстові аспекти графічної новели;
- 4) визначити специфіку графічної новели порівняно з іншими жанрами;
- 5) проаналізувати мовні особливості графічних новел та їхній вплив на процес перекладу;
- 6) визначити роль культурних адаптацій у перекладі графічних новел;
- 7) виявити типові труднощі та виклики перекладу графічних новел;
- 8) провести аналіз українських перекладів графічних новел авторства Маржан Сатрапі, Еліс Осман та Чхугонг.

Матеріалом дослідження стали 3 англomовні графічні новели та їх україномовні переклади: «Персеполіс» Маржан Сатрапі, «Коли завмирає серце» Еліс Осман, «Тільки я візьму новий рівень» Чхугонг.

Методи дослідження. Дослідження здійснювалось на основі використання таких методів та прийомів:

–метод аналізу та узагальнення понять для визначення ключових термінів та категорій;

–метод історичного аналізу для вивчення етапів розвитку графічної новели та її змін протягом часу;

–метод компаративного аналізу для порівняння та вивчення ілюстративних та текстових елементів у графічних новелах;

–метод порівняльного аналізу для визначення унікальних рис та особливостей графічної новели в порівнянні з іншими літературними жанрами;

–метод лінгвістичного аналізу для дослідження мовних аспектів перекладу, включаючи передачу смислу та стилістичних особливостей;

–метод аналізу та класифікації труднощів для ідентифікації основних викликів у перекладі графічних новел;

–метод аналізу контенту для докладного розгляду українських перекладів конкретних графічних новел.

Практична значущість дослідження полягає у можливості практичного застосування в розробці ефективних стратегій перекладу графічних новел, а також у покращенні якості українських перекладів конкретних творів, розширюючи можливості сприйняття цього жанру в українському культурному контексті.

Апробація результатів дослідження. Положення даного дослідження пройшли апробацію на III Міжнародній науково-практичній інтернет-конференції «Інноваційні рішення в економіці, бізнесі, суспільних комунікаціях та міжнародних відносинах» (20 квітня 2023 р., Дніпро, Університет митної справи та фінансів).

Структура роботи: дослідження складається зі вступу, двох розділів, висновків, додатку та списку використаної літератури.

У вступі подано загальні відомості про дану наукову роботу, починаючи від умотивування теми, мети, завдань, актуальності дослідження, визначення об'єкта, предмету та структурування роботи.

У першому розділі висвітлюються основні теоретичні аспекти дослідження, надається визначення ключових термінів та понять, пов'язаних із графічною новелою. Розділ присвячений історії та еволюції цього жанру, його ілюстративним та текстовим особливостям, а також порівняльному аналізу з іншими літературними жанрами.

Другий розділ фокусується на проблемах перекладу графічних новел. Він досліджує, як відбувається переклад ілюстративних та текстових елементів, зокрема передача смислу та стилістичних особливостей. Розглядаються мовні та культурні адаптації у процесі перекладу, а також виділяються типові труднощі та виклики цього процесу.

У третьому розділі проводиться конкретний аналіз вибраних графічних новел українською мовою. Розглядається, наскільки ефективно вдалося передати смислові та стилістичні аспекти оригіналів у перекладах.

У висновках подано узагальнені результати проведеної роботи. Додаток містить приклади сторінок графічних новел, які стали фактичним матеріалом дослідження.

Загальна кількість сторінок 97, кількість використаних джерел 68.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ЖАНРУ ГРАФІЧНОЇ НОВЕЛИ

1.1 Понятійно-категоріальний апарат дослідження

Графічні новели відрізняються від звичайних видань своїм форматом і підходом до розповіді. Графічні новели поєднують ілюстровані твори мистецтва з письмовим текстом, щоб передати оповідь. Вони покладаються на поєднання візуального ряду та діалогу, що робить їх дуже цікавими та доступними для сприйняття.

Графічні новели вже давно стали частиною сучасної культури, завоювавши аудиторію різного віку та інтересів. Їхня популярність свідчить про те, що графічні новели здатні зачіпати важливі теми та викликати важливі дискусії.

Розглядаючи тему «жанр графічної новели» нам спочатку потрібно виокремити саме поняття графічної новели та всі тісно пов'язані терміни, для повного розуміння цієї теми. Отже:

Згідно з концепцією С. МакКлауда , «*графічна новела*» це особливий жанр літератури, де головний акцент робиться на використанні зображень, а текст виконує додаткову роль, доповнюючи, коментуючи та конкретизуючи візуальні елементи [McCloud 2000].

Йоганна Друкер надає більш узагальнене значення цього терміну. За її словами, *графічна новела* – це засіб, який використовує послідовне мистецтво для передачі історії або дослідження різних тем. Вона часто містить елементи як літератури, так і візуального мистецтва, що робить її унікальною формою оповіді [Drucker 2008].

Графічні новели можуть охоплювати широкий спектр жанрів, включаючи художню літературу, фентезі, наукову фантастику, мемуари тощо.

Графічну новелу також можна визначити як формат, який представляє повну історію в одному томі, на відміну від традиційних коміксів, які часто виходять серіями. Вона пропонує більш автономний досвід читання, що дозволяє глибше дослідити персонажів і теми [Cook, Ellis, Meskin 2011].

Аарон Мескін та Рой Т. Кук своїм визначенням надають нам більше інформації про форму графічних новел. За своєю структурою графічна новела зазвичай складається з серії панелей, які послідовно розташовані на сторінках нашої книги, щоб спрямовувати читача через розвиток сюжету. Ці панелі містять ілюстрації, діалоги, розповідь та інші текстові елементи. Не менш важливу роль відіграють візуальні елементи, такі як дизайн персонажів, фони та візуальні ефекти. Від них залежить передача оповіді, емоцій та атмосфери [Cook, Ellis, Meskin 2011].

Створення графічної новели – це процес співпраці між письменником і художником, хоча іноді ці ролі може виконувати одна людина. Першочергово письменнику треба розробити концепцію та історію. Це включає створення сюжету, персонажів і загальної структури оповіді. Автор також може накреслити макети панелей та надати опис візуальних елементів. Після цього письменнику потрібно створити сценарій, який слугуватиме планом для художника. Сценарій включає діалоги, розповідь та опис візуальних елементів для кожної панелі. Він дає художнику вказівки щодо того, що саме має бути проілюстровано і як саме має бути візуально представлена історія.

Звичайно, письменник може надати художнє керівництво, визначивши бажаний художній стиль, дизайн персонажів і загальну візуальну естетику. Але звісно ж художник може мати творчу свободу в інтерпретації та візуальному втіленні історії.

Після отримання готового сценарію, художник починає ілюструвати панелі на основі наданих вказівок. Це передбачає створення персонажів, фонів та інших візуальних елементів, з яких складається графічна новела. Ілюстрації художника мають вирішальне значення для передачі історії, емоцій та атмосфери.

Панелями називають окремі розділи або кадри, які містять певну сцену або дію. Це візуальний засіб оповіді, який використовується для передачі оповіді та спрямування уваги читача. Панелі можуть відрізнятися за розміром, формою та розташуванням, і вони часто супроводжуються діалогами, підписами або звуковими ефектами, щоб посилити враження від оповіді [Pedri, Howitt 2022].

Після цього починається процес верстки та дизайну. Художник розташовує ілюстровані панелі на сторінках, враховуючи потік і темп розповіді. Вони також можуть включати елементи візуального дизайну, такі як правильна композиція сторінок, написи та кольорові схеми, щоб покращити загальну візуальну привабливість і читабельність нашого твору.

Після того, як ілюстрації та макети завершені, потрібно додати діалоги, підписи, звукові ефекти та інші текстові елементи до панелей. Написи слід розміщувати стратегічно, щоб забезпечити читабельність і доповнити візуальні елементи.

Кожен етап вимагає уваги до деталей і глибокого розуміння технік візуальної розповіді.

Створення графічної новели вимагає не лише відповідних навичок у розповіді, художнього таланту, але й ефективної взаємодії між письменником та художником. Без ретельного планування, уваги до деталей і глибокого розуміння того, як ефективно поєднати візуальні та текстові елементи практично нереально створити переконливу оповідь.

Звичайно ж графічні новели охоплюють широкий спектр стилів, які художник може використовувати для відтворення сюжету, дизайну персонажів, вираження емоцій. Найпоширенішими з них є:

- *реалістичний* – цей стиль має на меті зобразити персонажів та обставини в реалістичній манері. Художники цього стилю часто зосереджуються на детальному і точному зображенні анатомії, міміки та оточення;
- *мультиплікаційний* – в цьому стилі зазвичай використовують перебільшені та спрощені форми, часто характеризуються жирними

лініями, яскравими кольорами та виразними персонажами. Цей стиль зазвичай асоціюється з гумором, сатирою та дитячими графічними новелами, але він також може бути використаний у більш серйозних або експериментальних роботах;

- *нуар* – графічні новели в стилі нуар надихаються фільмами-нуар – жанром, що характеризується похмурою атмосферою, морально неоднозначними персонажами та суворим міським оточенням. У новелах в цьому стилі часто використовують високий контраст, різкі тіні та обмежену палітру кольорів, щоб викликати відчуття таємничості та напруженості;
- *абстрактні/експериментальні* – ці роботи можуть включати нетрадиційне компонування панелей, нелінійну оповідь, колаж, змішані медіа або інші художні прийоми для передачі складних тем чи емоцій. Такі новели мають на меті розширити межі звичної для нас оповіді нестандартним художнім підходом;
- *мінімалістичний* – такі стилі зосереджені на простоті та ефективному використанні простору. Вони часто використовують чисті лінії, обмежену палітру кольорів і рідкісні фони, щоб створити візуально вражаючий і споглядальний досвід читання;
- *сюрреалізм* – сюрреалістичні графічні новели досліджують казкові або фантастичні світи, часто розмиваючи межу між реальністю та уявою. Художники цього стилю можуть використовувати викривлені перспективи, нетрадиційні образи та символічні зображення, щоб створити відчуття надприродного або підсвідомого [McCloud 2006].

Багато графічних новел поєднують елементи кількох стилів або розробляють нові візуальні підходи, які відповідають конкретній історії, що розповідається. Художній стиль, обраний автором, може суттєво вплинути на тон, атмосферу та загальне враження від читання графічної новели.

Узагальнюючи інформацію ми можемо дійти висновку, що графічна новела – це форма літератури, яка розповідає історію через поєднання

послідовного мистецтва, включаючи ілюстрації та текст, подібно до коміксу, але часто з більш змістовною та зв'язною оповіддю.

Оскільки жанр графічної новели тісно переплетений з поняттям «комікс», важливо також розглянути його як форму літературного мистецтва та дати визначення.

Складність визначення терміну коміксу полягає в його здатності охоплювати широкий спектр жанрів, стилів і форматів, що ускладнює створення єдиного визначення.

У своїй книзі "Comics and Sequential Art," Вільям Ейзнер, визнаний майстер коміксів, надає таке визначення коміксу:

«**Комікс** – це форма масової комунікації, яка складається з образів у вигляді послідовності, розташованих на стрічці або сторінці, що читаються зліва направо.» [Eisner 2018].

Скотт МакКлауд визначає **комікси** як «зіставлені у навмисній послідовності мальовничі та інші зображення, призначені для передачі інформації, щоб викликати естетичну реакцію у читача» [McCloud 2000].

З точки зору зовнішнього вигляду, комікси не сильно відрізняються від графічних новел. Вони зазвичай друкуються на папері та переплітаються між собою. Вони бувають різних розмірів – від стандартного коміксу (приблизно 6,6 на 10,2 дюйма) до більших форматів. На обкладинці коміксу часто розміщують яскраві ілюстрації або сцену з історії, щоб привернути увагу читачів. В середині сторінки заповнені панелями, ілюстраціями, діалогами, розповідями та іншими елементами, які поєднуються у візуально привабливу та цікаву історію.

Комікси можна розділити на різні категорії за їхніми художніми особливостями. Найпоширенішими є два стилі: іконічний (мультиплікаційний) і реалістичний. Іконічний стиль характеризується використанням простих форм, яскравих кольорів і виразних персонажів. Він часто асоціюється з гумором, сатирою та дитячими коміксами. Реалістичний стиль прагне до максимальної точності в зображенні персонажів і оточення.

Він часто використовується в більш серйозних коміксах, таких як історичні або політичні твори [Космацька 2012].

Частина науковців вважає графічну новелу різновидом коміксу, який в свою чергу відрізняється від нього за обсягом, оформленням та структурою. Графічна новела – це закінчений літературний твір, який зазвичай складається з 60 до 200 сторінок. Вона друкується у твердій обкладинці, що нагадує традиційну книгу. Комікс, на відміну від графічної новели, зазвичай має менший обсяг, друкується в м'якій обкладинці та може складатися з декількох частин. Історія коміксу може не мати логічного завершення, що залишає простір для продовження. Комікси також більш орієнтовані на комерційний успіх. Якщо історія коміксу має попит у читачів, її можуть продовжити новими серіями. Графічні новели, навпаки, мають більш літературний характер. Вони структуровані та завершені, як традиційні книги.

Одним з різновидів коміксів та графічних новел є японська «манга». Так як вона набуває зараз неймовірної популярності не тільки в Японії, а й у всьому світі, зокрема в Україні, то є сенс дати визначення і цьому терміну.

Манга (яп. 漫画 マンガ – чудернацькі малюнки) – це японський комікс або графічна новела, який використовує унікальний візуальний стиль і підхід до розповіді. Зазвичай манга читається справа наліво і часто має різноманітну тематику, включаючи екшн, романтику, фентезі, наукову фантастику, життєві історії та багато іншого. Манга є невід'ємною частиною японської культури та набула міжнародної популярності [Paberz 2020].

Манга характеризується своїм особливим художнім стилем, який часто включає великі, виразні очі, перебільшену міміку та динамічну послідовність дій. Вона використовує різноманітні макети панелей та візуальні техніки для передачі емоцій, руху та наративного потоку. Манга може публікуватися в різних форматах, включаючи окремі глави в журналах, томи або навіть цілі збірки. [Kalen 2012].

Манга охоплює широкий спектр жанрів, задовольняючи потреби різних читацьких аудиторій. Манга шонен орієнтована на молоду чоловічу аудиторію

і часто містить пригодницькі історії, бойовики та історії про дорослішання. Манга сьодзьо орієнтована на молодих читачок і фокусується на романтиці, драмі та особистісному зростанні. Сейнен манга орієнтована на дорослих читачів-чоловіків з дорослими темами та складними сюжетами, тоді як джосей манга – на дорослих читачок з історіями про стосунки, кар'єру та самопізнання [Kim 2015].

Манга має багату історію і вплинула на багатьох художників та оповідачів по всьому світу. Вона також надихнула на адаптацію в анімаційних серіалах, фільмах та сувенірній продукції. Вплив манги виходить за межі Японії, вона має значну кількість прихильників у всьому світі, а її переклади доступні різними мовами. В Україні випуском манги державною мовою займаються видавництва «Артбук», «Комора», «Наш формат», «Мольфар комікс».

Загалом, манга – це яскрава та різноманітна форма оповіді, яка поєднує в собі захопливі оповіді, візуально вражаючі ілюстрації та широкий спектр жанрів, що робить її улюбленим та впливовим медіа як в Японії, так і в усьому світі.

Корейські манхви – це різновид азійських графічних новел, які зараз мають велику популярність в Україні. Вони активно публікуються в українських видавництвах, тому не можна не згадати про них, говорячи про азійські графічні новели.

Манхва (кор. *만화*) – це термін, що використовується для позначення корейських коміксів або графічних новел. Він охоплює широкий спектр жанрів і стилів, включаючи фентезі, романтику, бойовики та історичну фантастику. Подібно до манги в Японії та коміксів у західному світі, манхва має свої власні унікальні характеристики та методи розповіді. Вона часто відрізняється яскравими ілюстраціями, заплутаними сюжетними лініями та сильним акцентом на розвитку персонажів. Манхва набула популярності як на внутрішньому, так і на міжнародному рівні, багато творів було адаптовано в

анімаційних серіалах та фільмах. Вона слугує важливим засобом оповіді та художнього вираження в корейській культурі [Hart 2004].

Манхва характеризується різноманітними художніми стилями, які можуть варіюватися від реалістичних до стилізованих, а також використанням яскравих кольорів та детальних ілюстрацій. Вона часто має складні макети панелей і використовує різні візуальні техніки для передачі емоцій, дії та наративного потоку.

Подібно до манги, манхва зазвичай читається зліва направо, на відміну від традиційного корейського письма, яке читається зверху вниз вертикальними стовпчиками. Однак існують також манхви, які читаються за вертикальною схемою [Chinhŭngwŏn 2008].

В останні роки манхва також була адаптована в анімаційні серіали, фільми та веб-мультики (цифрові комікси), що ще більше розширило її охоплення та вплив. Художники та письменники манхва зробили значний внесок в індустрію коміксів, демонструючи свою творчість та майстерність оповіді.

Загалом, манхва – це яскраве середовище, що розвивається, яке демонструє унікальні художні стилі та традиції оповідання Південної Кореї. Вона пропонує різноманітний спектр жанрів та наративів, захоплюючи читачів своїми візуально приголомшливими роботами та цікавими техніками оповіді.

Усі вищезазначені визначення графічних новел підкреслюють їх спільну рису – використання послідовності малюнків і тексту для розповідання історій. Таким чином, графічні новели, комікси, манги та манхви можна віднести до категорії графічної літератури.

Термін *«графічна література»* означає форму оповіді, яка поєднує візуальне мистецтво та письмову оповідь для створення цілісного та захоплюючого читачького досвіду. Він охоплює різні формати, такі як графічні новели, комікси, манга, веб-комікси тощо. Графічна література часто використовує панелі, словесні бульбашки, підписи та інші візуальні елементи,

щоб представити історії у послідовний і візуально привабливий спосіб [Hoover 2012].

Графічна література охоплює широкий спектр жанрів, зокрема фентезі, наукову фантастику, історичну фантастику, автобіографію, містику, жахи та зріз життя, але не обмежується ними. Як і традиційна література, вона може досліджувати складні теми, розв'язувати соціальні проблеми та пропонувати розповіді, що спонукають до роздумів. Однак візуальний компонент додає додатковий рівень розповіді, що дозволяє отримати більш захоплюючий і візуально стимулюючий досвід.

Графічна література може бути опублікована як окремі твори або у вигляді серійних випусків. Її можуть читати читачі різного віку, а зміст може бути адаптований для різних аудиторій – від дітей до дорослих. Формат і презентація графічної літератури можуть бути різними: від традиційних друкованих книг до цифрових платформ і веб-коміксів [Heidt 2014].

Термін «графічна література» визнає мистецькі та літературні переваги цього медіа, підкреслюючи його здатність передавати історії через поєднання візуальних і письмових елементів. Він визнає вплив графічного оповідання на ширший літературний ландшафт, а також його здатність залучати читачів в незвичайний і візуально захоплюючий спосіб.

Загалом, графічна література – це динамічна форма оповіді, яка поєднує візуальне мистецтво та письмову оповідь, створюючи багатий та захопливий досвід читання. Вона пропонує широкий спектр жанрів, стилів і це те, що робить її привабливим і доступним середовищем для читачів різного рівня підготовки.

У висновку, очевидно, що графічні новели, комікси, манга та манхва мають спільні риси у форматі візуальної оповіді, поєднуючи ілюстрації та текст для передачі історії. Однак вони також мають відмінні характеристики, які відрізняють їх один від одного, такі як культурне походження, художні стилі та цільова аудиторія. Незважаючи на ці відмінності, всі ці види візуального мистецтва набули значного значення у світі літератури. Вони

розширили межі оповіді, створивши платформу для творчого самовираження та залучення читачів різного віку та походження. На додаток, вони сприяли урізноманітненню літератури, пропонуючи альтернативні історії та перспективи, які кидають виклик традиційним літературним формам. Загалом, вплив і значення графічних новел, коміксів, манги та манхви не можна недооцінювати.

1.2 Історія та еволюція графічної новели

Графічні новели – це складний і багатогранний жанр, який протягом своєї багатой історії зазнав значних змін. Дослідження історії графічних новел дає нам можливість зрозуміти, як цей жанр розвивався протягом часу, і як він відображає зміни в суспільстві.

Історія графічних новел сягає корінням у XIX століття, де вона зародилася як форма візуальної розповіді, пройшовши довгий та тернистий шлях до визнання. Перші графічні новели були переважно розважальними та розповідали про пригоди героїв. Однак у XX столітті графічні новели стали більш серйозними і стали використовуватися для обговорення важливих соціальних та політичних питань. Графічні новели «Контракт з Богом» та «Маус» посідають особливе місце серед творів жанру, будучи визнаними шедеврами. Вони не лише розширили жанр, але й вплинули на літературу та культуру в цілому.

Завдяки детальному аналізу ключових віх, впливових творців та суспільних впливів, ми можемо глибше оцінити художні та літературні переваги графічних новел.

Історію розвитку графічної новели можна поділити на кілька етапів, кожен з яких виділяється власними змінами та визначними представниками. Хоча точна класифікація може варіюватися, є чотири загальноновизнані етапи:

1. *Прообрази та ранні форми (XIX століття і раніше):* Цей етап охоплює ранні форми візуального оповідання, які заклали основу для графічної

новели. Прикладами можуть слугувати ілюстровані історії Родольфа Тепффера у ХІХ столітті, які склалися з послідовних панелей із супровідним текстом, а також давньоєгипетські ієрогліфи, грецькі вазописи та східноазійські сувої з малюнками.

2. *Золотий вік коміксів* (1930-1950-ті роки): Цей етап знаменує собою розквіт коміксів та коміксів, особливо у Сполучених Штатах. Поява Супермена у 1938 році та подальший бум коміксів про супергероїв визначили цю епоху. Вона ознаменувалася появою таких культових персонажів, як Бетмен, Диво-жінка та Капітан Америка, а також розвитком серіалізованого оповідання та формуванням великих видавництв коміксів.
3. *Епоха андеграундних та альтернативних коміксів* (1960-1970-ті): Цей етап став свідком відходу від мейнстримних коміксів про супергероїв і появи альтернативних та андеграундних коміксів. Такі творці, як Роберт Крамб, Гарві Пекар та Гілберт Шелтон, кидали виклик конвенціям, досліджуючи більш зрілі теми та експериментуючи з технікою оповіді. У цей період більше уваги приділялося особистим оповідям, соціальним коментарям і контркультурним рухам.
4. *Сучасні графічні новели* (1980-ті – дотепер): Цей етап знаменує собою визнання та становлення графічної новели як окремого медіуму. Такі твори, як «Контракт з Богом» Вілла Ейзнера (1978) та «Маус» Арта Шпігельмана (1986), привернули увагу критиків та широкої публіки до цього жанру. У 1980-х роках і пізніше з'явилося багато різноманітних графічних новел, які досліджували широкий спектр жанрів, тем і художніх стилів. Графічні новели здобули визнання як легітимна форма літератури та розширили свій вплив на масову культуру.

Але важливо зазначити, що ці етапи не є чітко визначеними, і в межах медіуму відбуваються перетинання та постійна еволюція. Історія розвитку графічної новели – це динамічний наратив, що постійно розвивається.

Перші версії графічних історій можна простежити ще в давніх цивілізаціях, де візуальні оповідання зображували за допомогою різних видів мистецтва. Хоча ці ранні приклади можуть не відповідати сучасному визначенню графічних новел, вони заклали основу для розвитку послідовного сторітелінгу.

Один із найперших відомих прикладів графічного оповідання можна знайти в давньоєгипетському мистецтві. Стіни гробниць і храмів прикрашали складні ієрогліфічні розповіді, що зображували історії фараонів, богів і міфологічні події. Ці візуальні оповіді слугували засобом передачі релігійних вірувань, історичних подій та культурних традицій [Шепетяк 2016].

У Стародавній Греції мистецтво вазопису часто зображувало сцени з міфології та повсякденного життя. Ці розписні оповідання, відомі як «чорнофігурна» та «червонофігурна» кераміка, демонстрували послідовну розповідь, представляючи серію зображень, які передавали історію або подію [Кузнецова 2021].

У Східній Азії, зокрема в Китаї та Японії, розписи на сувоях використовували для зображення історичних подій, релігійних історій та народних казок. Китайські ручні сувої та японські сувої емакімоно містили послідовні зображення, які дозволяли глядачам розгортати сувій і послідовно переживати оповідь [Yamada 2020].

У середньовічній Європі ілюстровані манускрипти містили візуальні елементи оповіді. Ці манускрипти, часто створені монахами, містили складні ілюстрації поряд із письмовим текстом, що зображували біблійні історії, легенди та історичні події [Соловей 2023].

Важливо зазначити, що ці ранні приклади графічного оповідання відрізняються від сучасних графічних новел за форматом, наративною структурою та поєднанням зображень і тексту. Концепція графічної новели як самодостатньої книжкової оповіді з поєднанням послідовних художніх і текстових елементів з'явилася значно пізніше в історії.

Хоча ці ранні форми візуального оповідання можуть не відповідати точному визначенню графічної новели, вони заклали основу для розвитку цього жанру, продемонструвавши силу зображень для передачі наративу та залучення аудиторії. Вони є важливими попередниками еволюції графічного сторітелінгу, яким ми його знаємо сьогодні.

Родольфа Тепффера, швейцарського художника і письменника, часто вважають одним із перших представників графічної новели. Опубліковані ним в 1837 році, «Пригоди Обадії Олдбака» (первісна назва – "Histoire de M. Vieux Bois") – це сатирично-гумористична історія, що розповідає про пригоди головного героя. Тепффер створив роботу як серію послідовних панелей із супровідними підписами, ефективно поєднуючи зображення і текст для розповіді історії [Töpffer 2003].

Робота Тепффера започаткувала наративну структуру, яка згодом стане визначальною характеристикою графічної новели. Він використовував серію послідовних панелей для передачі історії, кожна з яких представляла певний момент або дію. Ця послідовна техніка оповіді заклала основу для візуальної мови оповіді, яку згодом переймуть графічні новели.

Також Тепффер використовував словесні бульбашки та підписи для передачі діалогів, думок та оповіді. Ця техніка дозволила зробити процес читання більш динамічним та захоплюючим, оскільки читачі могли стежити за розмовами персонажів та їхніми внутрішніми думками безпосередньо в межах панелей.

Хоча творчість Тепффера передувала терміну «графічна новела» і сучасному розумінню цього медіуму, «Пригоди Обадії Олдбака» відіграли вирішальну роль у закладенні основ цього жанру. Новаторське використання послідовних панелей, словесних бульбашок і підписів, а також захоплива розповідь і гумор Тепффера створили прецедент для майбутніх творців, які досліджували потенціал поєднання зображень і тексту в послідовній оповідній формі.

Термін «графічна новела» часто приписують Річарду Кайлу, фанату коміксів і критикові. Він використав цей термін у статті під назвою «Майбутнє коміксів», опублікованій у фан-журналі *Sara-Alpha* №2 у 1964 році. Кайл використовував цей термін для опису довших, складніших історій коміксів, які з'являлися в той час. Однак важливо зазначити, що ширшого визнання та популярності цей термін набув у 1980-х роках, коли такі твори, як «Контракт з Богом» Вілла Ейзнера та «Маус» Арта Шпігельмана, були опубліковані та продавалися як графічні новели. Ці твори допомогли закріпити термін і утвердити графічну новелу як окрему форму оповіді.

Другий етап розвитку графічної новели, який часто називають *Золотим віком коміксів*, охоплює 1930-1950-ті роки. У цей період починають з'являтися комікси, особливо у Сполучених Штатах.

Золотий вік коміксів характеризувався домінуванням історій про супергероїв. Успіх таких персонажів, як Супермен, Бетмен, Капітан Америка та Диво-жінка, проклав шлях до того, що жанр супергероїв став основним у коміксах.

Джеррі Сігел і Джо Шустер – творці Супермена, одного з найбільш знакових супергероїв в історії коміксів. Створення ними Супермена у 1938 році стало важливою віхою у Золотому столітті коміксів. Дебют Супермена в *Action Comics* №1 представив концепцію супергероя з надзвичайними здібностями, заклавши основу для домінування супергеройського жанру в медіа.

Бобу Кейну та Біллу Фінгеру приписують створення Бетмена, ще одного культового супергероя. Бетмен вперше з'явився в детективних коміксах №27 у 1939 році. На відміну від Супермена, Бетмен не мав надлюдських здібностей і покладався на свої детективні навички та гаджети. Похмурий і суворий характер історій про Бетмена вніс інший відтінок у жанр супергероїв.

Створена Вільямом Мултоном Марстоном та художником Гаррі Г. Пітером, Диво-жінка дебютувала в *All Star Comics* №8 у 1941 році. Як одна з

перших великих жінок-супергероїв, Диво-жінка відіграла важливу роль у подоланні гендерних норм та розширенні популярності коміксів на читачок.

Створений Джо Саймоном та Джеком Кірбі, Капітан Америка вперше з'явився в коміксах *Captain America Comics* №1 у 1941 році. Капітан Америка, патріотичний супергерой, боровся проти країн Осі під час Другої світової війни. Популярність персонажа відображала патріотичні настрої того часу [Сапа 2021].

На цьому етапі комікси стали популярним засобом оповіді. Зазвичай це були 32-сторінкові видання, що поєднували в собі серіалізовані історії, окремі пригоди та допоміжні матеріали. Комікси були доступними за ціною, що зробило їх улюбленою формою розваг для дітей та молоді.

Золотий вік став часом заснування великих видавництв коміксів, які продовжують формувати індустрію і сьогодні. DC Comics (тоді відоме як National Comics Publications) та Timely Comics (яке згодом стане Marvel Comics) були одними з найвідоміших видавництв цього періоду. Вони представили знакових персонажів і заклали основу для розгалужених всесвітів коміксів, які розвиватимуться на наступних етапах.

Видавництво EC Comics, зокрема їхні комікси жахів, криміналу та наукової фантастики, мали значний вплив на медіум у 1950-х роках. Очолюване видавцем Вільямом Гейнсом, EC Comics випустило такі впливові видання, як «Казки зі склепу», «Сховище жаху» та «Дивна наука». Ці комікси розширювали межі оповіді, мали морально неоднозначних персонажів і несподівані кінцівки.

Золотий вік також зіткнувся з викликами, особливо у формі цензурних проблем. У 1950-х роках індустрія коміксів опинилася під пильною увагою через занепокоєння щодо впливу контенту на молодих читачів. Це призвело до створення Comics Code Authority – саморегульованого органу, який встановив суворі правила щодо змісту коміксів. Кодекс мав значний вплив на типи історій, які можна було розповідати, і обмежував творчу свободу творців коміксів [Сапа 2021].

Золотий вік коміксів був трансформаційним періодом, який заклав фундамент для подальшого зростання та розвитку цього медіа. Він представив культових персонажів, започаткував жанр супергероїв та популяризував формат коміксів. Хоча Золотий вік зрештою поступився місцем наступним етапам еволюції графічної новели, його вплив на медіум залишається значним.

Третій етап розвитку графічної новели часто називають *Сучасною епохою* або *Бронзовою епохою коміксів*. Цей етап розпочався у 1970-х роках і тривав у 1980-х і далі. Він ознаменувався більшим акцентом на складному оповіданні, зрілих темах та експериментах.

Сучасна епоха дала поштовх до бурхливого розвитку незалежних та альтернативних коміксів, які запропонували творцям платформу для дослідження нетрадиційних історій та експериментальних художніх стилів. У цей період з'явилися такі видавництва, як Fantagraphics Books та Dark Horse Comics, що надали можливість авторам розповідати особливі та особисті історії поза межами мейнстримного супергеройського жанру.

Однією з визначальних характеристик епохи Модерну стала деконструкція та підрив традиційних тропів супергероїв. Такі творці, як Алан Мур, Френк Міллер та Грант Моррісон, кинули виклик ідеалізованому образу супергероїв, досліджуючи їхні вади, психологічну боротьбу та наслідки їхніх вчинків. Такий підхід приніс новий рівень складності та зрілості цьому жанру.

Сучасна епоха стала періодом зростаючого визнання та прийняття графічної новели як легітимної форми літератури. Такі твори, як «Вартові», «Маус» та «Темний лицар повертається» були опубліковані як повні, окремі історії у форматі книги, а не серійні випуски коміксів. Такий формат дозволив розгорнути більш розлогу розповідь і привернув увагу ширшої аудиторії, ніж традиційні читачі коміксів.

У сучасну епоху більше уваги приділяється різноманітності та репрезентації в коміксах. Творці почали вводити більше різноманітних персонажів, досліджувати різні культурні контексти та розв'язувати соціальні проблеми. Такі твори, як «Люди Ікс», підіймали теми дискримінації та

упереджень, а «Любов і ракети» братів Ернандес досліджували життя латиноамериканських персонажів. Цей зсув відображав зростаюче усвідомлення необхідності інклюзивності в оповіданні.

Модерна доба розширила межі того, що вважалося прийнятним змістом у коміксах. Творці взяли за такі дорослі теми, як насильство, сексуальність, політика та соціальні коментарі. Це дослідження більш дорослого контенту призвело до створення таких видань для дорослих читачів, як *Vertigo* від DC та *MAX* від Marvel, які були орієнтовані на більш зрілу аудиторію.

«Контракт з Богом» – це графічна новела, написана та проілюстрована Віллом Ейзнером, якого часто вважають одним із засновників жанру графічної новели. Оpubлікована у 1978 році, це збірка з чотирьох взаємопов'язаних історій, події яких відбуваються в багатоквартирному будинку в Бронксі за часів Великої депресії.

Роботі Ейзнера часто приписують популяризацію терміну «графічна новела». Хоча раніше цей термін використовував Річард Кайл, він набув ширшого визнання і сприйняття, коли книга Ейзнера була продана як «графічна новела». Це допомогло утвердити термін як легітимну та окрему форму оповіді. Серйозний тон книги та доросла тематика кинули виклик поширеній думці про те, що комікси призначені виключно для дітей або їм бракує глибини.

Алан Мур – це письменник, який зробив значний внесок у розвиток сучасної епохи коміксів. Його роботи, такі як «Вартові» та «V для Вендети», показали, що комікси можуть бути не лише розвагою, а й серйозним мистецтвом, яке досліджує важливі теми. Мур кинув виклик традиційним уявленням про супергероїв, показавши, що вони можуть бути не ідеальними, а й мати вади та недоліки. Його складні сюжети та неоднозначні персонажі розширили можливості коміксів і зробили їх більш привабливими для широкого кола читачів.

Внесок Френка Міллера в медіа на цьому етапі був значним. Його робота над «Шибайголовою» (1979-1983) оживила персонажа і внесла темніший,

грубіший тон у розповідь про супергероїв. Основоположна робота Міллера «Темний лицар повертається» (1986) переосмислила Бетмена як старшу, більш задумливу постать і допомогла переосмислити персонажа для нового покоління.

«Маус» (1980-1991) – знакова графічна новела Арта Шпігельмана, який розповідає про досвід його батька, що пережив Голокост. Вона вирізняється використанням людиноподібних тварин для зображення різних етнічних груп, досліджуючи теми пам'яті, травми та спадщини Голокосту.

Сучасна епоха коміксів принесла новий рівень витонченості та мистецьких амбіцій до цього медіа. Вона розширила діапазон можливостей для оповіді, кинула виклик умовностям і піднесла графічну новелу як поважну форму літератури. Твори та автори, згадані вище, є лише кількома прикладами різноманітних і новаторських внесків, зроблених на цьому етапі.

Сучасний етап розвитку графічної новели часто називають *Сучасною епохою* або *Цифровою епохою*. Графічні новели досягли загального визнання і зараз широко визнані як цінна і шанована форма оповіді. Вони часто потрапляють до списків бестселерів, рецензуються літературними критиками та нагороджуються престижними відзнаками, зокрема Пулітцерівською премією та Національною книжковою премією.

Жанр графічної новели охоплює широкий спектр жанрів і тем, задовольняючи різноманітні інтереси та читацьку аудиторію. Від історій про супергероїв до історичної белетристики, від мемуарів до фентезійних епопей – можна знайти графічну новелу майже на будь-який смак та уподобання.

Цифрова епоха принесла нові можливості для жанру графічної новели. Цифрові платформи та веб-комікси дозволили авторам охопити ширшу аудиторію, експериментувати з техніками оповіді та досліджувати нові способи розповсюдження. Онлайн-спільноти та соціальні мережі також сприяли поширенню та відкриттю графічних новел.

Графічні новели стали джерелом натхнення для інших форм медіа, зокрема кіно, телебачення та відеоігор. Багато успішних екранізацій, таких як

«Вартові галактики», «Ходячі мерці» та «Скотт Пілігрим проти світу», донесли графічні новели до ширшої аудиторії та збільшили їхній культурний вплив.

Оскільки жанр продовжує розвиватися, він, ймовірно, досліджуватиме нові теми, експериментуватиме з різними форматами та ще більше розширюватиме межі візуальної оповіді.

Отже, історія графічних новел є свідченням еволюції та художнього зростання цього медіа. Від своїх раних витоків у безсловесних романах до появи коміксів і подальшого підйому графічної новели, ця форма оповіді постійно розширювала межі та кидала виклик конвенціям.

Термін «графічна новела» здобув визнання та популярність у 1980-х роках завдяки таким творам, як «Контракт з Богом» Вілла Ейзнера та «Маус» Арта Шпігельмана. Ці новаторські роботи продемонстрували здатність медіа підіймати складні теми, підносити оповідь і захоплювати читачів своєю візуальною та наративною майстерністю.

Протягом своєї історії жанр графічної новели вийшов за межі традиційних оповідей про супергероїв, охопивши різноманітні жанри, перспективи та теми. Він став платформою для особистих історій, соціальних коментарів, історичних розповідей та фантастичних казок. Поєднання мистецтва та оповіді захопило читачів різного віку та походження, вийшовши за межі традиційної літератури.

Зазираючи в майбутнє, ми бачимо, що жанр графічної новели має величезний потенціал для подальших інновацій та досліджень. Її здатність залучати читачів завдяки поєднанню візуального мистецтва та оповіді продовжує захоплювати аудиторію та розширювати межі літератури.

1.3 Ілюстративний та текстовий аспекти графічної новели

Взаємодія візуальних і текстових елементів є фундаментальним аспектом графічної новели. Графічні новели покладаються на бездоганну

інтеграцію візуальних і текстових компонентів, щоб передати історію та залучити читача.

Графічні новели використовують послідовні панелі для розповіді історії, де кожна панель представляє певний момент або дію. Візуальні елементи, такі як ілюстрації, персонажі та фони, працюють у поєднанні з текстом, щоб передати оповідь. Розміщення і розташування панелей, а також темп і переходи між ними сприяють загальному сприйняттю історії. Але саме художній стиль, композиція, кольорова палітра та використання візуальних символів, сприяють розповіді та викликають емоції. Візуальні підказки можуть передавати інформацію, задавати тон, створювати атмосферу, а також зображати вираз обличчя та мову тіла персонажів. Візуальна мова доповнює і підсилює текстовий наратив, надаючи додаткові шари значення і глибини.

Загалом, текстові елементи графічної новели включають в себе діалоги, підписи, звукові ефекти та сюжетні блоки. Діалог часто представлений за допомогою словесних бульбашок, тоді як підписи надають додаткову інформацію або внутрішні думки персонажів. Звукові ефекти візуально представлені для передачі слухових вражень. Текстові компоненти працюють у тандемі з візуальними, надаючи контекст, характеристики та просуваючи сюжет. Взаємодія між текстовими та візуальними елементами має вирішальне значення для створення цілісної та захопливої оповіді, де кожен елемент доповнює та підсилює інший.

Також графічні новели часто використовують символіку та метафори через візуальні образи та текстові підказки. Візуальні символи можуть представляти абстрактні поняття або повторювані мотиви, тоді як текстові метафори можуть забезпечити глибше розуміння персонажів або тем. Взаємодія між візуальною і текстовою символікою додає шарів значення і запрошує читачів інтерпретувати та взаємодіяти з історією на різних рівнях.

Наприклад, у графічній новелі «Маус» Арта Шпігельмана, використання тварин для представлення різних етнічних груп, де євреї зображені як миші, а нацисти – як коти, слугує метафорою дегуманізації та переслідування під час

Голокосту. А у новелі «Персеполіс» Марджан Сатрапі чадра, яку носять героїні, символізує обмеження та гноблення, накладені іранським урядом. Вона уособлює втрату особистої свободи та боротьбу за індивідуальність і самовираження [Сатрапі 2018].

Візуальна мова в графічній новелі може ефективно передавати емоції, зображуючи вираз обличчя, мову тіла та візуальні підказки. Вміння художника передавати найтонші нюанси емоцій через міміку та жести персонажів дозволяє читачам відчувати емоційний зв'язок з історією на емоційному рівні. Використання кольору, освітлення та затінення також може покращити настрої та атмосферу, ще більше посилюючи емоційний вплив.

Використання ліній, жирних чи тонких, може передавати різні емоції та створювати візуальні текстури. Художники використовують різні стилі ліній, такі як штрихування, перехресне штрихування або контурні лінії, щоб додати глибини, затінення та деталізації своїм ілюстраціям. Робота з лініями також може бути використана для зображення руху, енергії або для створення візуальних візерунків і ритмів.

Колір відіграє важливу роль у графічних новелах, задаючи тон, створюючи атмосферу та передаючи емоції. Художники використовують кольорові палітри, щоб викликати певний настрій або розрізнити різні обстановки чи часові періоди. Використання контрастних кольорів може створювати візуальний ефект, тоді як тонкі переходи відтінків можуть передавати ледь помітні зміни настрою чи атмосфери.

Звичайно ж візуальна мова має важливе значення для розвитку сюжету в графічній новелі. Послідовне розташування панелей, разом із використанням візуальних прийомів оповіді, дозволяє плавно розвивати оповідь. Візуальні підказки, такі як лінії дії, переходи між панелями та динамічні композиції, допомагають передати рух, темп і плин часу. Використання візуальних символів та образів може також передбачати події, створювати напругу або надавати візуальні підказки, які рухають сюжет вперед.

Візуальна перспектива і точка зору є важливими у графічних новелах. Художники використовують різні перспективи, наприклад, з висоти пташиного польоту, з точки зору хробака або крупним планом, щоб створити візуальне розмаїття і підкреслити певні елементи. Точка зору також може бути використана для передачі суб'єктивного досвіду персонажів, надаючи уявлення про їхні думки, емоції чи сприйняття.

Художній стиль та естетичні рішення в графічній новелі впливають на загальну візуальну мову та вплив оповіді. Різні художні стилі, реалістичні, мультиплікаційні чи абстрактні, можуть викликати різні емоції та створювати дивовижну атмосферу. Використання кольорової палітри, ліній та візуальних текстур також може підсилити тон оповіді та передати певний настрій чи атмосферу. Наприклад у новелі «Місто гріхів» Френка Міллера суворе чорно-біле зображення з мінімальним використанням кольорів створює атмосферу нуару, що ідеально доповнює похмурий і жорстокий сюжет. Висока контрастність і жирність ліній підкреслюють суворість міста і морально неоднозначних персонажів [Dittmer 2010].

Використання тексту в графічній новелі має важливе значення для розвитку персонажів, розгортання сюжету та розкриття теми. Хоча візуальні елементи графічної новели мають вирішальне значення, текстові компоненти, такі як діалоги, підписи та сюжетні рамки, відіграють важливу роль у формуванні цих аспектів історії.

Текстові елементи дозволяють розвивати особистості персонажів, їхні мотивації та стосунки. Діалоги дають уявлення про думки, емоції та взаємодію персонажів з іншими людьми. Через їхні мовні патерни, вибір слів і тональність створюються персональні голоси персонажів. Підписи та сюжетні вставки можуть запропонувати додаткову інформацію про внутрішні думки персонажів, передісторію або особисті роздуми. Текст допомагає читачам зрозуміти перспективи, мотивацію та розвиток персонажів протягом історії.

Діалоги керують розмовами та взаємодією між персонажами, розкриваючи інформацію, конфлікти та розвиток сюжету. Підписи та сюжетні

вставки містять експозицію, описи та пояснення, які рухають історію вперед. Текстові підказки також можуть спрямовувати читачів у часі та просторі, вказуючи на зміни сцен або переходи. Текст у поєднанні з візуальними елементами створює цілісну та захоплюючу наративну структуру.

Текстові компоненти графічної новели можуть використовувати гру слів, літературні прийоми та стилістичні засоби для посилення персонажів, сюжету та розвитку теми. Письменники можуть використовувати каламбури, метафори, алітерації та інші літературні прийоми, щоб додати глибини та багатства діалогу та оповіді. Ці прийоми можуть сприяти озвученню персонажів, передчуттю, символізму та тематичному резонансу, роблячи текст більш захопливим та спонукаючим до роздумів.

У «Пісочному чоловіку» Ніла Геймана Сон часто говорить поетичною та метафоричною мовою. Наприклад, він каже: *«Ми – слуги Сну, і ми – слуги історії. Ми – оповідачі казок, ми – співаки пісень»*. Таке використання гри слів підкреслює безтілесну природу Сну та його зв'язок з цариною мрій та оповіді [Gaiman 2019].

У «Сазі» Брайана К. Вонана та Фіони Стейплз персонаж Ізабель, примарна няня, часто використовує каламбури та гру слів. Наприклад, вона каже: *«Я лише привид в оболонці... няньки»*. Ця гра слів додає діалогу грайливого та гумористичного тону, демонструючи химерну особистість Ізабель [Vaughan 2013].

У графічній новелі «Вартові» Алана Мура та Дейва Гіббонса оповідь використовує флешбеки та передчуття, щоб створити напругу та розкрити мотивацію персонажів. Наприклад, повторюваний образ закривавленої кнопки зі смайликом передвіщає насильство і моральний занепад, що насувається в оповіданні. Цей літературний прийом додає шарів складності до сюжету та тематики графічної новели [Moore 2016].

У «Ковдрах» Крейга Томпсона використання візуальних метафор і символічних образів у підписах і розповіді посилює емоційний вплив історії. Наприклад, коли головний герой, Крейг, закохується, в підписах це описується

як «сніжок в обличчя». Цей стилістичний прийом передає інтенсивність і несподіваність його емоцій, поглиблюючи дослідження любові та самопізнання [Craig 2015].

Візуальне представлення тексту, включно з типографікою та шрифтами, також може сприяти розвитку персонажів, сюжету та теми. Різні шрифти, стилі та розміри можуть передавати голоси персонажів, емоції або підкреслювати певні слова чи фрази. Розміщення та дизайн тексту в межах панелей може створювати візуальний ефект і привертати увагу читачів. Візуальна презентація тексту може покращити загальне враження від розповіді та додати ще один рівень значення до загальної оповіді.

Звукові ефекти – це текстове представлення звуків у графічній новелі. Вони можуть бути використані для зображення дій, рухів або шумів навколишнього середовища. Звукові ефекти додають динаміки візуальному зображенню, посилюючи занурення читача в історію. Стиль і дизайн звукових ефектів може варіюватися, починаючи від ономапопічних слів і закінчуючи стилізованими графічними зображеннями.

Розташування та дизайн тексту в межах панелей і сторінок сприяють загальній візуальній привабливості та читабельності графічної новели. Текст може бути оформлений у різний спосіб, наприклад, у вигляді словесних бульбашок, мислебульбашок або текстових полів. Розміщення, розмір і форма текстових елементів можуть спрямовувати погляд читача і створювати візуальний вплив. Вибір дизайну тексту також може відображати тон, настрої або стиль історії.

Переходи між елементами тексту, наприклад, від діалогу до розповіді або від підписів до діалогу, можна використовувати для створення плавного перебігу розповіді та темпу. Текстові переходи допомагають встановити взаємозв'язок між різними текстовими компонентами і ведуть читача через історію.

Текстове виділення, наприклад, жирний або курсивний текст, можна використовувати для виділення певних слів або фраз, додаючи акценту або

передаючи тон. Текстова виділення може привернути увагу до важливої інформації, викликати емоції або створити візуальний ефект.

Отже, можна зробити висновки що ілюстративний і текстовий аспекти графічної новели є невід'ємною частиною її оповіді та наративного розвитку. Художній стиль, чи то суворий і грубий, чи то вигадливий і яскравий, задає тон і атмосферу історії, занурюючи читачів у її світ. Вибір стилю може викликати певні емоції, передавати культурний чи історичний контекст і покращувати загальний досвід читання.

Крім того, текстові компоненти графічної новели, такі як діалоги, підписи та оповідь, використовують гру слів, літературні прийоми та стилістичні засоби для поглиблення розвитку персонажів, просування сюжету та дослідження тематичних елементів. Завдяки грі слів голоси персонажів збагачуються, додаючи гумору, глибини та виразності їхнім діалогам. Літературні прийоми, такі як алюзії, флешбеки та передчуття, створюють шари сенсу, напруження та складності в оповіді. Стилiстичні прийоми, такі як візуальні метафори та символічні образи, посилюють емоційний вплив історії, дозволяючи читачам глибше зануритися в її теми та повідомлення.

Взаємодія між ілюстративним і текстовим аспектами графічної новели створює незвичний і захоплюючий досвід оповіді. Саме завдяки такій співпраці графічні новели мають здатність захоплювати читачів, передаючи оповіді у візуально приголомшливий та інтелектуально захоплюючий спосіб.

1.4 Специфіка графічної новели порівняно з іншими жанрами

Графічні новели відрізняються від інших жанрів літератури кількома особливостями, насамперед поєднанням візуальних і текстових елементів. На відміну від традиційної літератури, графічні новели значною мірою покладаються на візуальну оповідь. Інтеграція ілюстрацій, макетів панелей та візуальних підказок забезпечує більш захоплюючу та динамічну оповідь.

Візуальні образи в графічних новелах передають емоції, дії та обстановку, додаючи додатковий шар сенсу поза текстом.

Графічні новели поєднують візуальну та текстову мови для передачі сенсу. Взаємодія між текстом і зображенням створює унікальний досвід читання. Текст містить діалоги, розповідь та додаткову інформацію, тоді як візуальний ряд пропонує візуальні підказки, емоції та атмосферу. Поєднання цих двох мов дозволяє створити більш нюансований і багатовимірний підхід до розповіді.

Також графічні новели залишають читачам простір для візуальної інтерпретації та взаємодії з історією. Ілюстрації містять візуальні деталі, міміку персонажів та візуальний символізм, які читачі можуть аналізувати та інтерпретувати. Така візуальна інтерпретація додає глибини та особистого зв'язку читацькому досвіду, оскільки читачі беруть активну участь у створенні наративу.

Графічні новели мають візуальну привабливість, яка відрізняє їх від інших літературних жанрів. Ілюстрації, кольорова палітра та візуальний дизайн сприяють загальній естетиці та привабливості книги. Візуальні елементи можуть залучати читачів і створювати візуально захоплюючий досвід читання.

Графічні новели займають простір між літературою та візуальним мистецтвом. Вони поєднують глибину оповіді та розвиток персонажів літератури з візуальними техніками оповіді мистецтва. Цей гібридний медіум уможливорює різноманітні можливості оповіді та приваблює читачів, які цінують як текстові, так і візуальні елементи.

Графічні новели можуть бути доступнішими для читачів, які можуть мати проблеми з традиційними романами через мовний бар'єр, труднощі з читанням або меншу концентрацію уваги. Візуальна природа графічних новел може допомогти читачам легше зрозуміти історію, що робить їх підходящим вибором для читачів різного віку та читацьких здібностей.

Але при цьому, на відміну від традиційних романів, графічні новели надають читачеві можливість візуального сприйняття персонажів, обстановки та подій. Однак водночас графічні новели можуть обмежити читацьку уяву та особисту інтерпретацію історії. Деякі читачі можуть віддати перевагу свободі уявляти візуальні образи історії, спираючись на власну уяву та ментальні образи.

Проте графічним новелам може бути складно ефективно зобразити сцени, які значною мірою покладаються на текст, наприклад, філософські дискусії або внутрішні монологи. Візуальна природа графічних новел не завжди добре підходить для передачі складних ідей або розлогих текстових описів. Через візуальний акцент графічні новели можуть мати менше місця для детальних прозових і текстових досліджень. Це може призвести до більш спрощеної оповіді, яка може не заглиблюватися так глибоко в розвиток персонажів, внутрішні думки чи описові пасажі порівняно з традиційними романами.

І ще одним невеличким мінусом графічних новел є те що художній стиль і якість ілюстрацій можуть сильно відрізнятись. Хоча це розмаїття можна розглядати як перевагу, воно також може бути недоліком, якщо читач не резонує з певним художнім стилем, використаним у графічній новелі, або не цінує його.

Слід зазначити, що феномен графічних новел мав вагомий вплив на культурні та соціальні процеси, що виражалося у різноманітних аспектах. Наприклад, вони трансформували літературний простір, представивши нову форму оповіді, яка поєднує візуальні та текстові елементи. Це розширило визначення літератури та залучило нових читачів, які, можливо, не були настільки зацікавлені в традиційних романах. Графічні новели також допомогли зруйнувати бар'єри між високою та низькою культурою, зробивши літературу більш доступною та інклюзивною.

Візуальна природа графічних новел сприяє розвитку візуальної грамотності, тобто здатності інтерпретувати та розуміти візуальну

інформацію. Взаємодіючи з поєднанням зображень і тексту, читачі розвивають навички аналізу візуальних сигналів, розуміння технік візуальної оповіді та інтерпретації візуального символізму. Це має ширше значення за межами графічних новел, оскільки візуальна грамотність стає дедалі важливішою в нашому візуально орієнтованому суспільстві.

Графічні новели відіграють важливу роль у вирішенні соціальних питань та наданні голосу різним спільнотам. Вони підіймають такі теми, як расизм, гендерна ідентичність, психічне здоров'я та соціальна справедливість, надаючи платформу для недостатньо представлених точок зору. Графічні новели здатні викликати емпатію та підвищувати обізнаність, сприяючи діалогу та розумінню важливих суспільних питань.

Багато графічних новел було адаптовано у фільми, телевізійні серіали та інші медіа-формати. Це не лише підвищило впізнаваність і популярність графічних новел, але й вплинуло на ширшу індустрію розваг. Успіх таких екранізацій, як «Вартові», «V для вендети» та «Ходячі мерці», продемонстрував оповідний потенціал графічних новел та їхню здатність захоплювати аудиторію в різних медіа.

Також графічні новели розширили межі мистецтва, продемонструвавши різноманітні художні стилі, експериментальні техніки оповіді та інноваційний візуальний дизайн. Вони кинули виклик традиційним уявленням про те, що є мистецтвом, і підвищили статус коміксів як легітимного виду мистецтва. Це призвело до більшого визнання та поцінування художніх достоїнств графічних новел, а багато художників отримали визнання критиків та нагороди.

Графічні новели відіграли вирішальну роль у формуванні звички до читання, особливо серед неохочих читачів, молоді та тих, кому важко сприймати традиційні формати з великим обсягом тексту. Вони допомогли створити спільноти читачів, художників та ентузіастів. Комікс-конвенції, книжкові клуби та онлайн-спільноти, зосереджені навколо графічних новел, створюють простір для дискусій, співпраці та обміну ідеями. Ці спільноти

сприяють формуванню почуття приналежності та зв'язку між людьми, які поділяють пристрась до графічного оповідання.

Підсумовуючи викладену в першому розділі інформацію ми розглянули поняття «графічна література», яка є основою «графічної новели», «коміксів», «манги» та «манхви». Досліджуючи історію та еволюцію розвитку цього жанру ми дійшли висновків, що, хоч це досить молодий вид мистецтва, яким тільки нещодавно серйозно зацікавилися вчені та дослідники, але він має потенціал стати провідною формою літературного мистецтва. Хоча графічні новели мають такі переваги, як візуальна залученість, ефективна розповідь та доступність, вони також мають свої обмеження. Залежність від візуального ряду може обмежити уяву читача, а насичені текстом сцени можуть бути передані не так ефективно. Крім того, обмежена глибина тексту і суб'єктивний характер художніх стилів можуть вплинути на досвід читання. Але як і комікси, графічні новели стимулюють візуальне сприйняття сильніше, ніж просто друкований текст. Крім того, послідовно представлені сцени, зображені в новелах, сприяють швидкому засвоєнню сюжетної лінії.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ГРАФІЧНИХ НОВЕЛ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ НА УКРАЇНСЬКУ

2.1 Типові труднощі та виклики перекладу графічних новел

Завдяки особливій структурі графічних новел, які поєднують в собі візуальну та письмову оповіді, переклад може представляти певний набір труднощів і викликів, які не притаманні традиційному перекладу художньої літератури. Для якісно виконаної роботи, перекладачам потрібно мати чітке розуміння того як працює поєднання всіх візуальних і текстових елементів оповіді. Враховуючи всі особливості жанру графічної новели, її культурну та літературну цінність, авторський задум та правильно використовуючи лексичні, граматичні, стилістичні та культурні адаптації, перекладач може створити дійсно якісний продукт, який буде резонувати з цільовою аудиторією та розширювати вплив цього літературного жанру.

Перша проблема полягає в обмеженості простору, оскільки кількість місця на кожній панелі або словесній бульбашці може не відповідати обсягу перекладеного тексту. Перекладачам доводиться стискати або розширювати текст, щоб він вписувався в наявний простір. Переклад мов з різною структурою речень або довжиною слів може викликати труднощі в досягненні цієї мети. Перекладачам може знадобитися перефразувати або реструктурувати речення, використовувати скорочення або опускаючи певні слова, зберігаючи при цьому оригінальне значення. Це вимагає глибокого розуміння мови оригіналу і здатності передати ту саму думку меншою кількістю слів або в більш стислій формі.

Переклад графічних новел між мовами з різними мовними системами, такими як українська та англійська, може становити труднощі через відмінності в граматиці, лексиці та культурному контексті. Українська та англійська мови мають різні граматичні структури, зокрема порядок слів,

дієвідмінювання дієслів та відмінювання іменників. Переклад може передбачати зміну порядку речень, коригування часів дієслів або адаптацію форм іменників відповідно до граматики цільової мови. Перекладачі повинні враховувати ці відмінності, щоб забезпечити відповідність граматичним правилам мови перекладу та знаходити еквівалентні вирази для передачі змісту і тону оригіналу.

Перекладачі мають адаптувати контент для цільової аудиторії, замінюючи культурно-специфічні посилання та ідіоми на відповідні еквіваленти. При відсутності прямих аналогів можна використовувати перефразування або пояснювальні примітки, проте слід уникати їх надмірного застосування, щоб не порушити зв'язок у тексті.

Переклад імен персонажів також може бути складним процесом, оскільки імена часто мають культурне, історичне чи символічне значення. Перекладачі повинні вирішити, чи зберігати оригінальні імена, чи адаптувати їх так, щоб вони звучали більш природно в мові перекладу. Вони враховують такі фактори, як фонетика, культурні конотації та походження персонажа. У деяких випадках перекладачі можуть залишити оригінальні імена, але надати пояснення або виноски для полегшення розуміння.

Мова та діалоги персонажів ключові для визначення їхніх характерів, походження й взаємин. Важливо враховувати інтонації, особливості мовлення, сленг або діалект персонажа. Перекладачі мають за мету знайти відповідні вирази, ідіоми чи культурні аналоги, що передадуть той же зміст і тон, що й оригінал. Збереження мови персонажа допомагає зберегти його унікальний голос і характер.

Перекладач зобов'язаний донести до читача повністю всі думки, висловлені автором. При цьому повинні бути збережені не тільки основні положення, але також нюанси і відтінки вислову. Піклуючись про повноту передачі вислову, перекладач разом з тим не повинен нічого додавати від себе, не повинен доповнювати і пояснювати автора. Це також було б спотворенням тексту оригіналу.

2.2 Мовний аспект перекладу: передача смислу та стилістичних особливостей

Будь-який переклад є окремим видом мистецтва, в тому числі й переклад графічних новел та коміксів. Це тяжка праця, яка потребує витонченої лінгвістичної точності, поєднаної з художньою інтерпретацією. Крім глибокого розуміння мов для перекладу необхідне знання особливостей середовища графічної новели й уважність до деталей. Існують різноманітні техніки перекладання такого жанру літератури: адаптація звуконаслідування, форенізіція, доместікація. Культурні відмінності між оригіналом та мовою перекладу також мають високий вплив, адже графічні новели часто відображають культурний зріз і відсилання на певні події чи постаті, які фігурують в першоджерелі, і без вдалої адаптації такі моменти не будуть достатньо резонувати з українською аудиторією.

Обов'язковою і доволі об'ємною частиною роботи є переклад оповідних блоків, які надають важливу для загальної оповіді інформацію та спрямовують читача в сюжеті. Оповідні блоки часто містять описовий текст, внутрішні думки персонажів або навіть уривки з листів чи щоденників. Перекладачі повинні ретельно враховувати тон і стиль оригінальних підписів, щоб перекладений текст передавав задуманий сенс, зберігаючи при цьому зв'язок із супровідними зображеннями.



Рис. 2.1 – Приклад використання оповідних блоків

Графічні новели часто містять культурні відсилання, гру слів та мовні нюанси, які можуть не мати прямих еквівалентів у мові перекладу. Перекладачі зіштовхуються з проблемою пошуку відповідних альтернатив або адаптації тексту, щоб забезпечити збереження гумору, культурного контексту або гри слів і ефективно донести їх до читачів цільової мови. Це поєднується зі знаходженням балансу між збереженням оригінального тексту та наданням достатнього простору для візуальних елементів. Для цього необхідно продумати розміщення та розмір перекладеного тексту в словесних бульбашках або оповідних блоках, щоб він не затуляв собою ілюстрації та не конфліктував з ними. Водночас розмір репліки в перекладі мусить приблизно збігатися з розміром репліки в оригіналі.

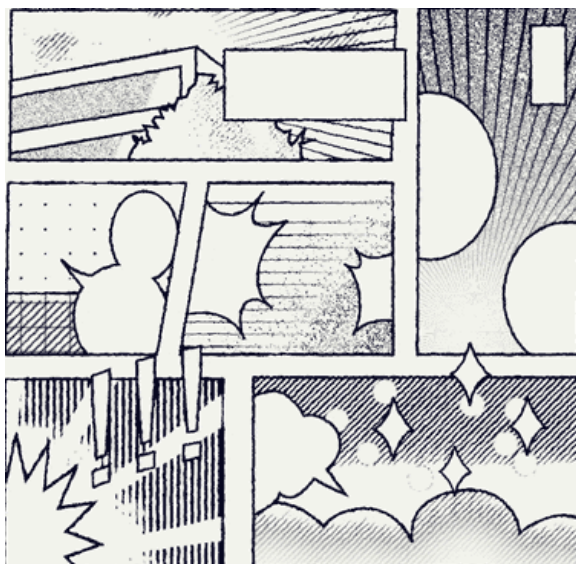


Рис. 2.2 – Приклад розміщення словесних бульбашок

Звукові ефекти та оноματοпоетичні слова є невід'ємною частиною візуальної оповіді в графічних новелах. Ономатопея, імітація звуків за допомогою слів, – лінгвістичне явище, яке додає мові глибини. В англійській мові термін «ономатопея» охоплює всі звуконаслідування, не поділяючи їх на окремі групи. Однак науковці виділяють два класи ономатопеї: первинну та вторинну.

До первинної ономатопеї належать звуки, що імітують фізіологію або дії людини. Це звуки, які безпосередньо імітують звуки, які видає людина,

наприклад, кашель, хрипіння або чхання. Наприклад, слово "*achoo*" імітує звук чхання, а "*snore*" імітує звук сну людини.

Вторинна ономаіопея, з іншого боку, передбачає імітацію звуків навколишнього світу, включаючи звуки тварин і штучно створені людиною звуки. Це звуки, які не пов'язані безпосередньо з фізіологією людини, але є імітацією звуків, які ми чуємо в нашому оточенні. Наприклад, слово "*meaw*" імітує звук, який видає кішка, а "*coo-coo-coo*" імітує звук голуба [Cook, Ellis, Meskin 2011].

У контексті перекладу графічних новел ономаіопетичні слова та звукові ефекти мають вирішальне значення для передачі емоційної складової та атмосфери оригінального твору. Перекладачі повинні знайти творчі рішення, щоб передати вплив і суть цих звуконаслідувань, враховуючи культурні та лінгвістичні конвенції мови перекладу.

Наприклад, розглянемо сцену в англійській графічній новелі, де персонаж б'ється об стіл, що супроводжується ономаіопетичним словом "*bang!*". У цьому випадку перекладач повинен знайти еквівалентне слово або словосполучення в українській мові, яке передає силу та інтенсивність оригінального звукового ефекту. Він може обрати слово «*бах!*», що імітує звук гучного удару. Аналогічно, звуковий ефект "*scraaaaaa!*" може бути використаний для передачі звуку заносу автомобіля. При перекладі цього звукового ефекту на українську мову перекладач міг би передати за допомогою українського звуку «*вжжжжжх!*», що імітує звук автомобіля, який заносить, щоб передати подібне відчуття руху та нагальності.

У деяких випадках перекладачеві може знадобитися адаптувати звукові ефекти відповідно до культурних і мовних традицій мови перекладу. Наприклад, англійський звуковий ефект "*swoosh!*" може використовуватися для зображення звуку об'єкта, що швидко рухається, наприклад, стріли, що летить. При перекладі цього звукового ефекту українською мовою перекладач може використати слово «*свист*», щоб передати подібне відчуття швидкості та руху.

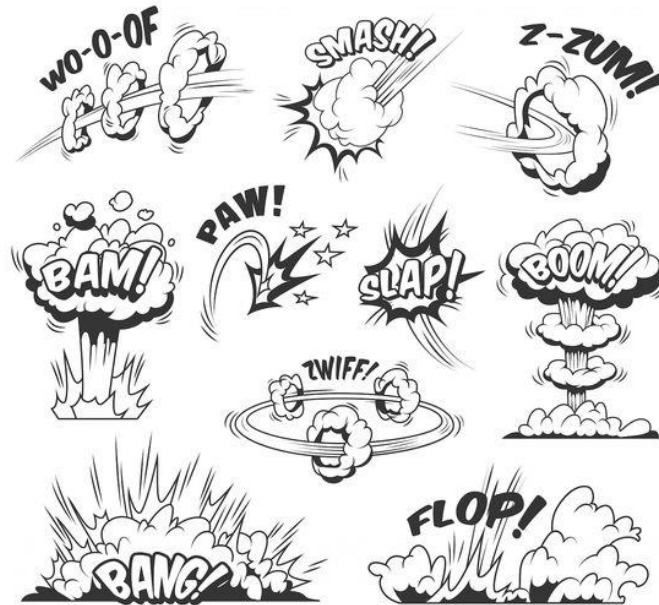


Рис. 2.3 – Приклад використання звукових ефектів

Перекладачі також повинні враховувати візуальний вплив звукових ефектів у графічних новелах. Розміщення, розмір і стиль онomatопоетичних слів часто ретельно інтегровані в ілюстрації, що посилює загальне візуальне враження. При перекладі звукових ефектів важливо переконатися, що перекладений текст бездоганно поєднується із супровідними зображеннями, зберігаючи художню цілісність оригінального твору. Форма, колір, шрифт і розташування цих слів ретельно продумані, щоб посилити уяву читача про гучність звуку, його походження та зв'язок з конкретними подіями чи об'єктами. Переклад цього типу лексики створює труднощі, оскільки не існує фіксованих правил для їх загального перекладу. Доцільно зазначити, що деякі звуконаслідувальні слова можуть бути відсутніми навіть у словниках. Більше того, оскільки звуконаслідування часто інтегроване в самі зображення, виникає необхідність не лише перекладати слова, але й перемальовувати їх цільовою мовою.

Наприклад, уявімо собі сцену в англійській графічній новелі, де персонаж лякається раптового гучного шуму, а онomatопея "*BOOM!*" зображена жирними великими літерами, з зазубреними краями та яскравим червоним кольором, розташованими поруч із джерелом звуку. Перекладаючи цю сцену українською мовою, перекладач повинен не лише знайти еквівалент,

який би передавав силу та інтенсивність оригінального звуку, але й відтворити його візуальний образ. Можливо, він вирішить використати слово «БАХ!» в українській мові, перемальоване з подібними візуальними елементами, щоб передати те саме відчуття раптовості та сили.



Рис. 2.4 – Приклад використання ономапопеї "BOOM!"

Аналогічно, розглянемо сцену, де персонаж стає навшпиньки, а ономапоетичне слово "*creak*" використовується для передачі звуку дошки підлоги. В оригінальній англійській версії це слово може бути написане хвилястим шрифтом, вицвілим кольором і розташоване біля ноги персонажа. При перекладі цієї сцени українською мовою перекладачеві потрібно знайти еквівалентне слово, наприклад, «скрип», і відтворити візуальне зображення відповідно до оригіналу, щоб читач міг візуально пов'язати звук з дією.

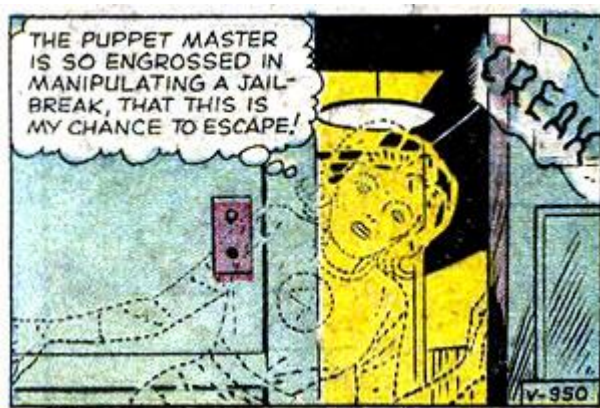


Рис. 2.5 – Приклад використання ономапопеї "creak"

Переклад звуконаслідувальних слів у графічних новелах вимагає не лише лінгвістичних знань, а й художнього чуття. Перекладачі повинні ретельно враховувати візуальний вплив цих слів і відтворювати їх таким чином, щоб зберегти зв'язність і художню цілісність оригінального твору.

Знаходячи еквівалентні слова та перемальовуючи їх відповідно до візуальних елементів, перекладачі можуть ефективно передати чуттєвий досвід та посилити занурення читача у світ графічної новели.

Графічні новели часто використовують різні стилістичні особливості, такі як різні шрифти, стилі написів або форми словесних бульбашок, щоб передати голоси персонажів, їхні емоції або акценти. Перекладачі повинні продумати, як адаптувати ці стилістичні особливості в мові перекладу, щоб зберегти бажаний ефект. Це може охоплювати вибір відповідних шрифтів, коригування форми словесних бульбашок або використання різних технік написання літер [Craig 2015].

Графічні новели часто використовують прийоми візуального виділення, такі як жирний або курсивний текст, щоб підкреслити важливі слова або передати тон. Перекладачі повинні відтворити ці прийоми візуального виділення цільовою мовою, щоб зберегти бажаний ефект.



Рис. 2.6 – Приклад використання прийомів візуального виділення

Переклад стилістичних особливостей графічних новел також передбачає передачу художнього стилю і тону оригінального твору. Перекладачі повинні враховувати візуальну естетику, настрій та атмосферу і забезпечити відповідність перекладу цим елементам. Досягнення поставленої мети може потребувати використання описових мовних елементів та адаптації тексту для збереження емоційного впливу, притаманного оригінальному твору.

Переклад графічних новел вимагає не лише лінгвістичної точності, але й адаптації культурних відсилань, ідіоматичних виразів та гумору, щоб вони резонували з цільовою аудиторією. Перекладачі зіштовхуються з проблемою вибору: зберегти оригінальні відсилення, замінити їх культурно еквівалентними альтернативами або адаптувати їх, щоб зберегти бажаний вплив і гумор у перекладі.

Культурні відсилення відіграють важливу роль у графічних новелах, оскільки вони створюють контекст і збагачують оповідь. Однак вони не завжди можуть бути знайомими або релевантними для цільової аудиторії. У таких випадках перекладачеві доводиться приймати стратегічні рішення, щоб зберегти суть посилення та зробити її доступною для читачів.

Наприклад, уявимо собі графічну новелу, яка містить посилення на популярну місцеву пам'ятку, таку як Статуя Свободи. Перекладаючи цю згадку в інший культурний контекст, перекладач може замінити її на відому пам'ятку цільової культури, наприклад, на Ейфелеву вежу в Парижі для французької аудиторії. Або, якщо в графічній новелі, дія якої відбувається в США, є посилення на популярне американське телешоу, перекладач може замінити його на відоме українське телешоу або культурне явище, з яким може бути пов'язана цільова аудиторія. Така адаптація дозволяє читачам встановити зв'язок із посиленням і зберегти бажаний вплив. Наприклад, коментуючи страву, головний герой графічної новели каже: *"This dish is a culinary masterpiece, Jamie Oliver would be proud!"* (переклад «Ця страва – кулінарний шедевр, Джеймі Олівер би пишався!»). Він робить культурне відсилення на популярного британського шеф-кухаря Джеймі Олівера, який є ведучим власного кулінарного шоу, де він вчить готувати різноманітні рецепти. Перекладач може використати культурну адаптацію та замінити Джеймі Олівера, який може бути невідомий читачеві, на популярного українського шеф-кухаря Євгена Клопотенко. Можливий переклад був би «Ця страва – кулінарний шедевр, Євген Клопотенко зацінив би!»). Або в сцені, де персонаж дивовижним чином знаходить потрібну річ серед повного безладу, фраза

головного героя звучить як "*Dude, you should go to the "Psychic Challenge"!*". "Psychic Challenge" – це популярне шоу, де люди, які стверджують, що вони екстрасенси, змагаються один з одним у серії випробувань, покликаних продемонструвати їхнє ясновидіння. Українським відповідником є шоу «Битва екстрасенсів», тому адаптований переклад виглядав би так: «*Чувак, тобі б на «Битву екстрасенсів» піти!*».

Ідіоматичні вирази та гумор також потребують ретельної адаптації при перекладі. Ці мовні елементи часто покладаються на культурні нюанси та гру слів, що робить прямий переклад складним. Перекладачі повинні вирішити, чи зберегти оригінальний вираз, чи знайти еквівалент ідіоми в українській мові, чи адаптувати гумор відповідно до культурного контексту. Наприклад, є гумористична сцена, де персонаж каже: "*You're barking up the wrong tree!*" (буквальний переклад «*Ти гавкаєш не на те дерево!*»), вказуючи на те, що хтось обирає хибний шлях дій. Перекладаючи цей вираз українською мовою, перекладач може замінити його еквівалентною ідіомою «*Дуже важко шукати чорну кішку у темній кімнаті, особливо, коли її там немає*», яка передає той самий зміст в українському культурному контексті. Така адаптація гарантує збереження гумору та змісту для українських читачів.

У деяких випадках перекладачеві може знадобитися адаптувати гумор до українського культурного контексту, щоб він резонував з цільовою аудиторією. Жарти, каламбури або гра слів, які значною мірою покладаються на специфічні мовні особливості, можуть потребувати переосмислення для збереження гумору. Наприклад, графічна новела може містити каламбур англійською мовою, що ґрунтується на схожості слів "*sun*" і "*son*". При перекладі цього каламбуру українською мовою, де слова «сонце» і «син» не схожі, перекладачеві, можливо, доведеться адаптувати жарт, знайшовши іншу гру слів або гумор, який би працював в українському мовному та культурному контексті.

Також переклад графічних новел вимагає ретельної уваги до синхронізації між текстом і зображеннями. Перекладачі повинні

переконатися, що перекладений текст збігається з відповідними зображеннями, зберігаючи цілісність і уникаючи будь-яких розбіжностей, які можуть заплутати або ввести в оману читачів.

Переклад мови охоплює процес передачі змісту та стилістичних особливостей з оригінальної мови на мову перекладу. Перекладачі мають уважно вибирати слова, структуру речень та стилістичні нюанси для ефективної передачі повідомлення. Це вимагає глибокого розуміння вихідного тексту та культурного контексту аудиторії. Вони повинні підбирати еквівалентні слова, фрази та ідіоми в мові перекладу, які передадуть суть оригіналу, зберігаючи його стилістичні особливості, такі як тон, стиль і образність мови, для збереження запланованого впливу.

Мовний аспект перекладу - це складний процес, який вимагає уважності до деталей. Перекладачі мають використовувати стратегічні лінгвістичні рішення, щоб точно передати зміст та стилістичні особливості оригінального тексту. Враховуючи культурний та мовний контекст цільової аудиторії, вони можуть успішно подолати розрив між мовами та забезпечити ефективну передачу змісту та стилістичних елементів у перекладі.

2.3 Мовні та культурні адаптації у перекладі графічних новел

Культурна адаптація графічних новел важлива для забезпечення взаєморозуміння з аудиторією. Культурні відсилання, ідіоматичні вирази та гумор невід'ємні частини цих творів, що додають контекст та глибину сюжету. Особливо важливе відтворення гумору, адже він може бути місцевим і важко передається в іншій мові. Перекладачі повинні уважно враховувати культурний та мовний контекст для передачі комедійного ефекту. Це вимагає креативності та глибоких знань мови, щоб перекладений гумор був так само ефективним, як оригінал. У цьому розділі розглянемо види адаптації в графічних новелах та виклики, що стикаються перекладачі.

Адаптація лексики в графічних новелах є важливим аспектом процесу перекладу, оскільки передбачає підбір еквівалентних слів і словосполучень у мові перекладу, які точно передають зміст і тональність оригінального твору. При перекладі лексики в графічних новелах перекладачі повинні враховувати кілька факторів. По-перше, вони повинні розуміти контекст, в якому використовується лексика. Графічні новели часто містять спеціалізовану термінологію, пов'язану з певними жанрами, професіями або культурними посиланнями. Перекладачі повинні бути знайомі з цими контекстами, щоб точно адаптувати лексику так, щоб вона була доречною і зрозумілою для цільової аудиторії. Наприклад, в новелі звучить фраза "*The detective examined the crime scene, searching for any clues or evidence.*" Доречним перекладом буде «*Детектив оглянув місце злочину, шукаючи будь-які сліди чи докази*». У цьому прикладі перекладач адаптує спеціалізовані терміни "*crime scene*" та "*evidence*" до українських «місце злочину» та «докази» відповідно. Або речення "*The hacker bypassed the security system, infiltrating the government's database.*" буде перекладено як «*Хакер обійшов систему безпеки, проникнувши в урядову базу даних*». Тут перекладач адаптує терміни "*security system*" та "*database*" до українських «система безпеки» та «база даних», використовуючи спеціалізовану лексику.

Перекладачі також повинні враховувати тон і стиль оригінального твору. Графічні новели можуть відрізнятися за використанням мови – від офіційної та вишуканої до невимушеної та розмовної. Перекладачі повинні адаптувати лексику відповідно до задуманого тону, гарантуючи, що перекладена версія передає той самий рівень формальності чи неформальності, що й оригінал. Крім того, перекладачі повинні враховувати рівень володіння мовою цільової аудиторії та її обізнаність із предметом перекладу. Вони повинні знайти баланс між дотриманням лексики оригіналу та забезпеченням доступності й зрозумілості перекладу для цільової аудиторії. Це може передбачати спрощення складних термінів, надання пояснень чи виноска або використання більш поширених синонімів чи виразів.

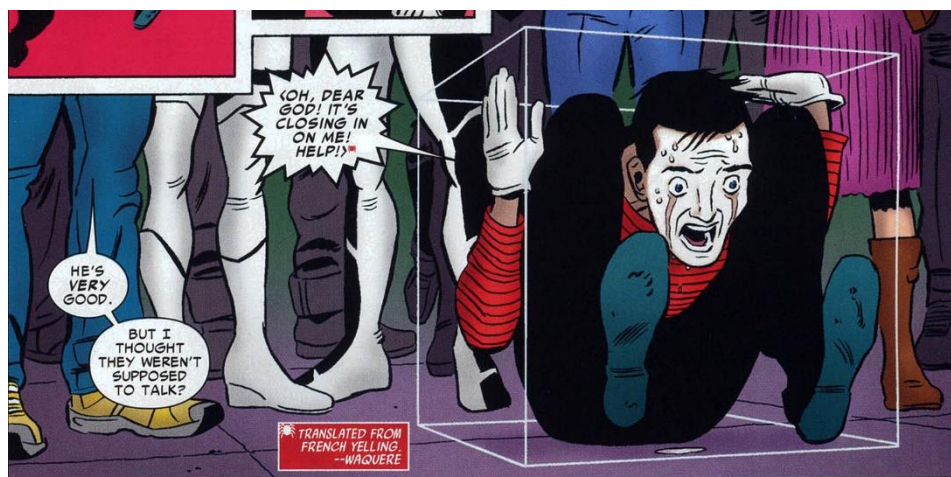


Рис. 2.7 – Приклад використання виносок

Граматична адаптація – важливий аспект перекладу графічних новел з англійської на українську. Вона передбачає зміну граматичних форм, порядку слів і структури речень відповідно до правил і норм української мови. Мета полягає в тому, щоб перекладений текст читався природно і вільно для цільової аудиторії. [Козак 2018].

Одним з аспектів граматичної адаптації є коригування граматичних форм слів. Сюди входить зміна іменників, прикметників, дієслів і займенників у відповідний рід, число і відмінок в українській мові. Наприклад, ми бачимо у новелі фразу: *"The villain's evil plan was foiled by the detective."*, яку перекладач переклав як: «Підступний план лиходія був зірваний детективом». У цьому прикладі іменник *"detective"* адаптовано до українського слова «детектив» у відповідній граматичній формі. В українській мові іменники змінюють свою форму залежно від ролі в реченні. Тут «детективом» стоїть в орудному відмінку, який використовується для позначення засобу або особи, за допомогою якої виконується дія. Також ми бачимо як в частині *"The villain's evil plan"* присвійний відмінок в англійській мові перекладається на українську мову в родовому відмінку («підступний план лиходія»). Також в українському перекладі збережено пасивний стан, щоб передати той самий зміст дії: *"was foiled"* – «був зірваний». А порядок слів у реченні змінено відповідно до синтаксичної структури української мови зі збереженням загального змісту.

Пристосовуючи іменники до відповідного відмінка в українській мові, перекладена версія зберігає граматичну точність і гарантує, що речення буде природно сприйматися цільовою аудиторією. Така увага до граматичних деталей допомагає передати задуманий зміст і зберегти загальний потік і зв'язність тексту.

Розглянемо інший приклад граматичної адаптації. Оригінальне речення в графічній новелі виглядає як: "*Moonlight dripped through the shattered window, casting skeletal shadows on the dusty bookshelves.*" Перекладаючи згідно з усіма граматичними правилами української мови, ми отримуємо переклад «*Місячне світло просочувалося крізь розбите вікно, відкидаючи примарні тіні на запилені книжкові полиці.*» В українській мові дієслово «*просочувалося*» (*dripped through*) використовує недоконаний вид, щоб передати безперервний характер дії. Прийменник "*through*" перекладається як «*крізь*», зберігаючи просторові відносини в контексті розбитого вікна. Прикметники «*розбите*» (*shattered*), «*примарні*» (*skeletal*) та «*запилені*» (*dusty*) узгоджуються в роді та числі з іменниками, які вони змінюють (вікно, тіні, шибки), дотримуючись українських граматичних правил. Англійську дієприкметникову конструкцію "*casting skeletal shadows*" перекладено дієприкметником теперішнього часу «*відкидаючи*». Такі слова, як «*примарні тіні*» (*skeletal shadows*) підібрані для передачі моторошної та примарної якості тіней у культурно прийнятний спосіб.

Ще одним важливим моментом є уникнення англійських кальок, які є прямим перекладом англійських фраз чи ідіом, що не існують в українській мові. Натомість перекладачі повинні використовувати еквівалентні українські вирази або ідіоматичні фрази, які передають те саме значення. Це допомагає зберегти природність та автентичність перекладеного тексту. Наприклад таку фразу як "*hit the nail on the head*" буквально перекладають як «*влучити цвяхом по голові*». Правильний ідіоматичний переклад звучить як «*влучити в яблучко*», так як це є більш природним та еквівалентним українським висловом. Або ж вираз "*be on cloud nine*", який калкою перекладають як «*на*

дев'ятому небі», має український відповідник «бути на сьомому небі від щастя». Англійська фраза *"break the ice"* (буквальний переклад «розбити лід»), використовується, щоб подолати ніякове мовчання і натягнутість у розмові. Оскільки ця ідіома може використовуватися в різних випадках, то і переклад може відрізнятись. Наприклад, більш буквальный переклад з посиланням на лід «розтопити лід», або ж «розрядити ситуацію», або «зрушити з мертвої точки». Всі ці варіанти є прийнятними перекладами. Іншим цікавим прикладом є переклад фрази *"have a chip on one's shoulder"*, яка описує людину що затаїла образу або шукає привід для сварки. Буквальним перекладом буде «мати фішку на плечі», що немає жодного сенсу для українського читача. Так як в українській мові немає ідіоми, яка могла б ідеально передати значення цього виразу, перекладачі використовують загальну фразу «тримати образу». Для зображення у графічній новелі смерті або кончини персонажа в дещо гумористичній або розмовній манері, часто використовується фраза *"kick the bucket"*, яка буквально перекладається як «вдарити відро». Щоб уникнути кальки та зберегти гумористичний відтінок фрази, перекладачі можуть використовувати такі переклади: «врізати дуба», «віддати кінці», «зіграти в ящик».

Збереження природного звучання тексту також має вирішальне значення для граматичної адаптації. Перекладачі прагнуть зберегти ритм та загальний тон оригіналу. Це передбачає ретельне продумування структури речень, вибору слів і розставлення розділових знаків, щоб перекладений текст передавав настрій і атмосферу оригіналу. Крім того, в процесі перекладу може знадобитися коригування порядку слів. Українська мова має більш гнучкий порядок слів порівняно з англійською, що дозволяє розставляти більші акценти та варіювати структуру речень. Перекладачі можуть переставляти слова або фрази так, щоб дотримуватися бажаного порядку слів в українській мові, зберігаючи при цьому задуманий зміст.

Стилістична адаптація передбачає заміну жаргонізмів, сленгу або специфічних стилістичних засобів їхніми відповідниками в мові перекладу. Це

гарантує, що перекладений текст зберігає відповідний тон і стиль. Наприклад, якщо персонаж оригінальної графічної новели використовує багато спортивного жаргону, перекладач може адаптувати його, використовуючи еквівалентний жаргон популярного виду спорту в мові перекладу, щоб зберегти той самий рівень знайомства та достовірності. Використовуючи українські ідіоми, пов'язані з конкретним видом спорту футбольну лексику *"it's all or nothing"* можна перекласти як «*або пан, або пропав*», а в баскетболі *"buzzer-beater"* – як «*переможний кидок на останній секунді*», а числівники на кшталт *"three-pointer"* можна прямо перекласти як «*триочковий кидок*». Не варто забувати й про використання усталених українських спортивних термінів для позначення конкретних дій або позицій, наприклад, «*нападник*» для *"forward"* або «*воротар*» для *"goalie"*.

Схожа ситуація відбувається й зі сленгом. Наприклад фразу *"chill out"*, яка використовується, щоб заспокоїти когось або попросити розслабитися, можна перекласти як «*заспокойся*», «*не кіпішуй*» або «*візьми себе в руки*». Або ж сленговий вираз *"No way, dude!"*, який використовується для вираження недовіри або здивування, буде перекладатися як «*Та ти шо?!*», «*Невже?*», «*Не може бути!*». *"That's sick!"* можна перекласти як «*Це круто!*» або «*Це вогонь!*», залежно від контексту та потрібної тональності. *"Don't sweat it"* можна перекласти як «*Не парся*», замість дослівного перекладу на кшталт «*Не потійте*», передаючи бажану невимушеність. Для створення комедійного ефекту фразу *"This place is a dump!"* можна перекласти як «*Тут ніби стадо слонів пробіглося!*».

Культурна адаптація відповідає за заміну імен, географічних назв, культурних посилань або кодів їхніми відповідниками в цільовій мові або культурі. Це гарантує, що перекладена графічна новела буде зрозумілою і культурно прийнятною для цільової аудиторії. Наприклад, якщо персонаж оригінальної графічної новели згадує певний місцевий фестиваль, перекладач може адаптувати це так, щоб він згадував подібний фестиваль або культурну подію, яка добре відома в цільовій культурі. Крім того, можна надати

пояснювальні виноски або додаткову контекстуальну інформацію, щоб допомогти читачам зрозуміти оригінальні культурні посилання.

Важливою частиною культурної адаптації є переклад ідіоматичних виразів – це фрази або вирази, які мають переносне значення, відмінне від їх буквального тлумачення. Перекладачам може знадобитися адаптувати ідіоматичні вирази до еквівалентних виразів у мові перекладу, щоб забезпечити передачу задуманого значення. Наприклад, ідіоматичний вислів "*Break a leg!*" зазвичай використовується в англійській мові для побажання удачі, особливо перед виступом. Однак цей вираз може не мати прямого еквівалента в мові або культурі перекладу. Перекладач адаптує його до культурно прийнятної альтернативи, наприклад, «*Удачі!*», щоб передати той самий зміст побажання. Для українського читача вдалою адаптацією було б побажання «*Ні пуху, ні пера*». Інший приклад це ідіоматичний вираз "*couch potato*", що означає людину, яка проводить багато часу, сидячи або лежачи на дивані, часто дивиться телевізор і не проявляє активності. Перекладач може адаптувати його до більш описового виразу на кшталт «*ледар*», щоб передати ту саму ідею. Або ж більш специфічними перекладами буде «*лежень*», «*лежебока*», «*нероба*». Ще одним цікавим прикладом буде переклад фрази "*cool as a cucumber*". Цю фразу використовують для опису людини, яка залишається спокійною і врівноваженою навіть у стресових ситуаціях. Ідіоматичним перекладом буде український вираз «*спокійний, як удав*», або ж більш узагальнені варіанти «*холоднокровний*», «*незворушний*».

Переклад гумору та гри слів може бути особливо складним, оскільки вони часто покладаються на специфічні мовні та культурні нюанси. Перекладачі повинні знаходити творчі рішення, щоб зберегти гумор або гру слів у мові перекладу. Це може включати використання каламбурів, гри слів або культурних відсилань, які викликають подібний ефект у мові перекладу. Існує декілька основних прийомів, які використовуються для перекладу жартів:

- *переклад за допомогою еквівалента* – цей метод передбачає пошук прямого еквівалента жарту в мові перекладу, який передає ту ж саму суть або гумор;
- *адаптація або модифікація* – цей метод використовує заміну культурних посилань, коригування гри слів або зміну структури жарту зі збереженням гумору;
- *заміна* – якщо жарт значною мірою спирається на культурні або мовні елементи, які можуть бути незрозумілі цільовій мові, перекладачеві може знадобитися замінити ці елементи чимось більш звичним для цільової аудиторії;
- *упущення* – іноді жарт може бути неперекладним через культурні або мовні бар'єри. У таких випадках перекладач може опустити жарт і зосередитися на передачі гумору за допомогою інших елементів тексту.

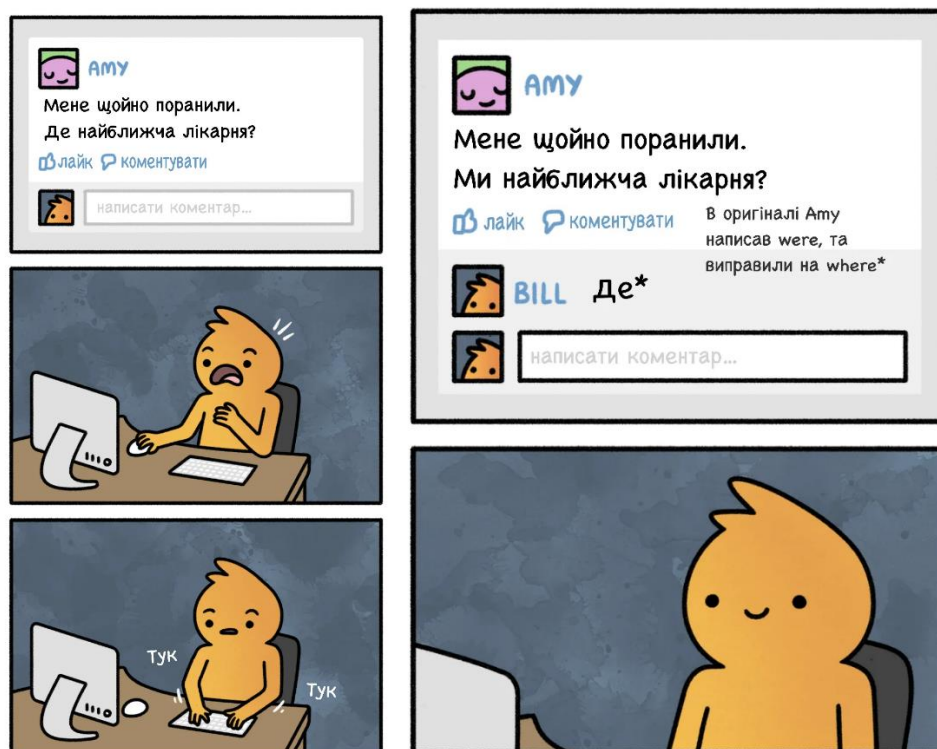


Рис. 2.8 – Приклад використання виносок для пояснення жарту

Каламбури, двозначності, малапропізми (неправильне слововживання, заміна одного слова іншим схожим за звучанням) та інші ігри слів можуть бути смішними, особливо якщо їх розумно використовувати. Наприклад, на першій панелі графічної новели ми бачимо персонажа, який каже "I'm feeling under the

weather. ", що буквально перекладається як «Я почуваю себе під погодою», але має значення поганого самопочуття. А на наступній панелі ми бачимо, що персонаж стоїть під гігантською, сердитою на вигляд хмарою. Поєднання гри слів та візуального зображення ситуації дає комедійний ефект. Але для перекладача це є викликом, адже постає питання, як можна адаптувати цей жарт зі збереженням сенсу щодо візуальної складової. Гарним перекладом буде вважатися:

Панель 1: Персонаж каже: «*Відчуваю себе, як мокра курка.*»

Панель 2: Стоїть під темною хмарою.

Тут змогли гарно передати відсилання на погодні умови, але і зберегти оригінальний сенс ідіоми, адже образ мокрої курки описує відчуття холоду та млявості, що може бути пов'язано з поганим самопочуттям.

Також перекладачам може знадобитися адаптувати імена та назви відповідно до мови перекладу та культурного контексту. Це може включати переклад назв еквівалентними назвами або пошук назв, які мають схожі конотації чи асоціації. При адаптації назв та імен персонажів перекладачі можуть обирати між транслітерацією та перекладом. Транслітерація передбачає передачу оригінальної назви за допомогою найближчих фонетичних еквівалентів в українській мові, тоді як переклад передбачає пошук еквівалентної назви, яка передає схоже значення або звучання. Наприклад, оригінальна назва – *Spider-Man*, транслітерація – *Спайдер-Мен*, переклад – *Людина-паук*.

При перекладі корейських манхв перекладачі дуже часто стикаються з проблемою перекладу імен. Корейські імена зазвичай транслітеруються українською мовою за допомогою стандартизованої системи. Це передбачає передачу корейських символів і звуків їхніми найближчими еквівалентами в українському алфавіті. Транслітерація допомагає зберегти оригінальну вимову та написання імен. Наприклад, ім'я *김지현* англійською транслітерацією буде виглядати як *Kim Ji-hyeon*, а український варіант – *Кім*

Чжіхьон; 박지우 англійською виглядає як *Park Ji-woo*, в українській транслітерації це *Пак Чіу*. Через складність корейської мови та писемності, перекладачі, які не володіють ними, часто опираються на латинізацію корейської мови при перекладі з корейської на українську. Але без розуміння системи транслітерації існує ризик викривлення сенсу та неточності [Віја 2021].

Також не варто забувати про послідовність, бо вона має вирішальне значення при перекладі корейських імен. Після вибору транслітерації або перекладу для конкретного імені його слід послідовно використовувати протягом усього перекладу, щоб уникнути плутанини та зберегти узгодженість.

Певні слова, вирази або культурні посилання можуть мати різні конотації або вважатися образливими в різних культурах. Адаптація цих елементів гарантує, що перекладена графічна новела поважає культурні норми та цінності цільової аудиторії, уникаючи потенційних непорозумінь або образ. Наприклад, графічні новели часто відображають соціальні та політичні проблеми, характерні для культури, в якій вони були створені. Перекладачам може знадобитися адаптувати або надати додатковий контекст, щоб цільова аудиторія зрозуміла основні соціальні чи політичні теми. Це може включати пояснення історичних подій, культурних практик або суспільних норм, які можуть бути незнайомі читачеві. Також перекладачі повинні пам'ятати про гендерну та культурну чутливість під час адаптації графічних новел. Це передбачає врахування того, як гендерні ролі, культурні норми та стереотипи зображені в оригінальному творі, і забезпечення того, щоб переклад не увічнював шкідливі чи образливі репрезентації. Перекладачам може знадобитися внести корективи в діалоги, описи або візуальні елементи, щоб сприяти інклюзивності та повазі до культурного розмаїття [Paradis, Clinton 2018].

Графічні новели можуть містити лайливі слова або ненормативну лексику, які мають специфічні культурні та мовні конотації. Перекладачі повинні вирішити, як передати ці елементи цільовою мовою. Вони можуть адаптувати мову до еквівалентних виразів або використовувати альтернативну мову, яка передає той самий рівень інтенсивності або емоцій.



Рис. 2.9 – Приклад зображення ненормативної лексики

При перекладі графічних новел, які зображують історичні події або культурні практики, перекладачі повинні прагнути до точності та автентичності. Це передбачає проведення досліджень, щоб переконатися, що переклад точно відображає історичний або культурний контекст. Перекладачі можуть звертатися до експертів, історичних джерел або культурних пам'яток, щоб забезпечити точність адаптації [Paradis, Clinton 2018].

Мовна та культурна адаптація при перекладі графічних новел вирішальні для подолання мовних та культурних розбіжностей, підвищення зацікавленості читачів і збереження культурної чутливості твору. Перекладачі мають важливу роль у забезпеченні того, щоб перекладена графічна новела передавала оригінальний задум і відповідала інтересам цільової аудиторії.

Мовна адаптація передбачає пошук відповідних виразів, ідіоматичних зворотів та альтернативних мовних засобів, які передають суть оригінального тексту. Цей процес вимагає глибокого розуміння мови оригіналу і мови перекладу, а також здатності зберегти емоційний вплив і тональність

оригіналу. Адаптуючи мову, перекладачі забезпечують природність і зрозумілість перекладеної графічної новели для читачів цільової мови.

Культурна адаптація не менш важлива при перекладі графічних новел. Вона означає врахування культурних норм, відсилань та нюансів, щоб перекладений твір був прийнятним і зрозумілим для читачів. Адаптація жартів, натяків на культурні події або навіть зміна імен персонажів, все це формує враження читацької аудиторії від твору. Перекладачі повинні уникати образливої чи принизливої лексики і вносити відповідні корективи, щоб зберегти повагу до різних культур і спільнот.

Якісно перекладений твір може привернути широку аудиторію як у межах цільової мовної спільноти, так і в різних культурах. Він дозволяє читачам зв'язатися з історією, персонажами та темами, незалежно від їхнього мовного чи культурного походження. Досвід та ретельність перекладачів сприяють успіху та впливу перекладеної графічної новели.

2.4 Аналіз українських перекладів графічних новел Маржан Сатрапі «Персеполіс», Еліс Осман «Коли завмирає серце», Чхугонг «Тільки я візьму новий рівень»

Цей підрозділ присвячений всебічному аналізу українських перекладів графічних новел з англійської мови. Ми розглянемо твори ірано-французької авторки Маржан Сатрапі «Персеполіс», англійської письменниці Еліс Осман «Коли завмирає серце», та південнокорейського веб новеліста Чхугонг «Тільки я візьму новий рівень».

«Персеполіс» Маржан Сатрапі – це серія автобіографічних графічних новел, яка розказує про дитинство та життя авторки перед, під час та після Ісламської революції в Ірані (січень 1978 – лютий 1979). Ми дослідимо, як український переклад передає суть та культурний контекст її оповіді.

«Коли завмирає серце» Еліс Осман – підліткова графічна новела, яка заглиблюється в теми кохання, самопізнання та психічного здоров'я. У аналізі

ми розглянемо, як український переклад передає нюанси подорожей персонажів.

«Тільки я візьму новий рівень» – популярний веб-комікс авторства Чхугонга, який здобув прихильників у всьому світі. Ми розглянемо український переклад цього коміксу та проаналізуємо, чи вдало він передає екшн та стиль оповіді.

Незважаючи на різноманітність обраних графічних новел, що охоплюють різні жанри, формати, стилі оповіді та тематики, всі вони зосереджені на важливих аспектах людського життя. Теми, які вони досліджують, такі як ідентичність, втрата, самопізнання, соціальні проблеми та інші, стають центральними точками у кожній новелі. Однак, кожен твір розглядає ці теми унікальним чином, віддзеркалюючи власний стиль, перспективу та внутрішній світ автора. Це робить їх особливо цікавими для подальшого дослідження, аналізу та обговорення, оскільки вони пропонують різноманітні погляди на ті самі теми, що дозволяє читачам та дослідникам отримати більш повне розуміння людського досвіду.

У цьому аналізі ми прагнемо розібратися які стратегії застосовують перекладачі, розглянемо вибір, який робиться з точки зору мови, культурної адаптації та інтерпретації оповіді, проливаючи світло на вплив, який переклад має на читацький досвід.

Маржан Сатрапі (нар. 1969, Рашт, Іран), іранська художниця і письменниця, чії графічні романи досліджують розриви і перетини між Сходом і Заходом. Вона написала кілька дитячих книжок, а її коментарі та комікси з'являються в газетах і журналах по всьому світу, включаючи *The New York Times* і *The New Yorker*. Вона є автором графічної новели-автобіографії «Персеполіс», яка стала міжнародним бестселером і отримала безліч нагород. «Персеполіс», опублікований у чотирьох томах між 2000 і 2003 роками, досліджує теми ідентичності, свободи та боротьби за самовираження.

Сатрапі також написала та проілюструвала кілька інших графічних новел, серед яких «Вишивки», «Курча з чорносливом» та «Зітхання». Її роботи

часто заглиблюються в теми фемінізму, культурної ідентичності та людського досвіду.

Головна героїня «Персеполісу» – Маржан, молода дівчина, яка зростає в політично неспокійному та соціально обмежувальному середовищі. Її очима читачі стають свідками трансформації Ірану від світської монархії до ісламської республіки, а також впливу, який це має на її родину, друзів і суспільство в цілому.

«Персеполіс» досліджує теми індивідуальності в репресивному суспільстві, впливу політичних змін на особисте життя та культурної ідентичності. Оповідь Сатрапі виражає прагнення до свободи та стійкості духу у негараздах. Графічні новели розбирають стереотипи про Іран, пропонуючи глибше розуміння культури та історії. Чорно-білі ілюстрації підсилюють емоційний зміст оповіді.

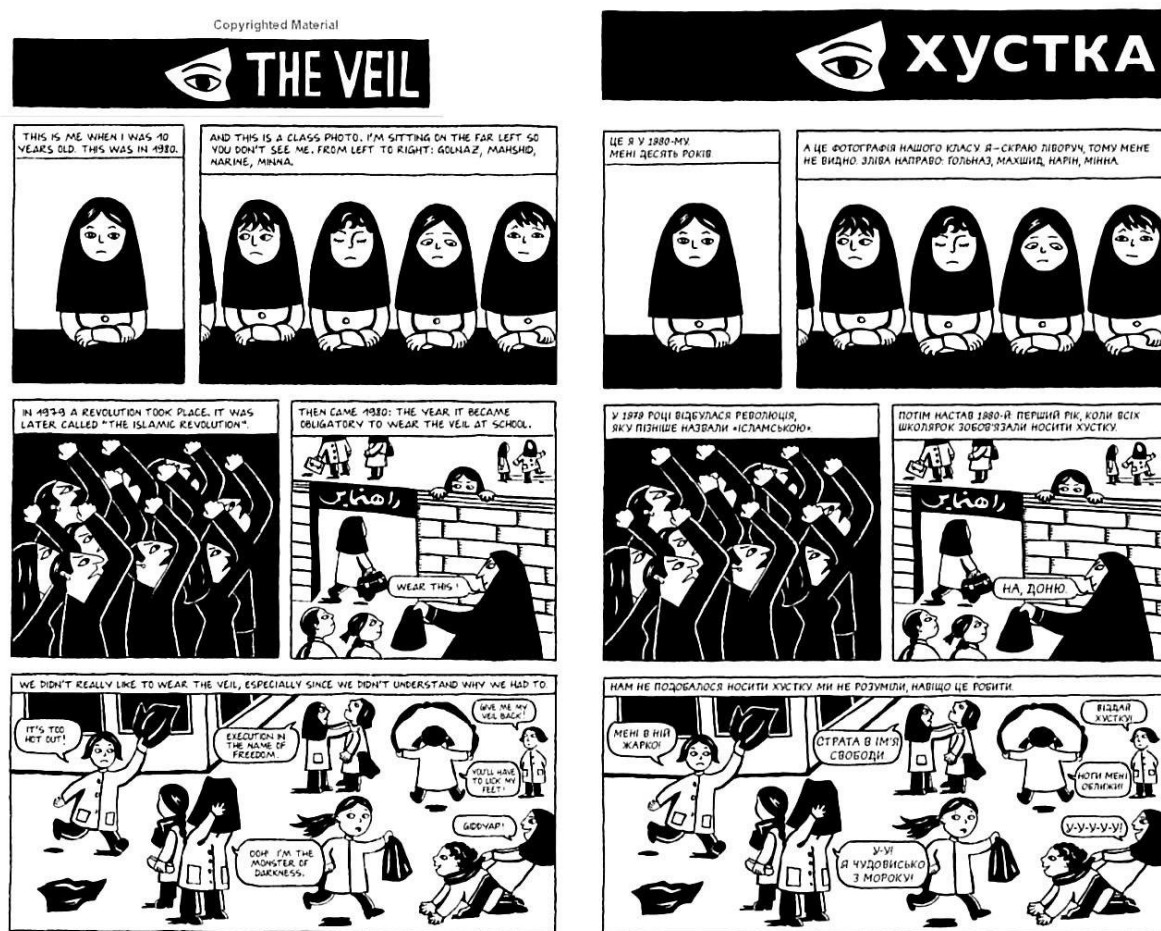


Рис. 2.10 – Порівняння англomовного оригіналу та українського перекладу першої сторінки графічної новели «Персеполіс»

На першій панелі оригіналу в оповідному блоці на Рисунку 2.10 [Сатрапі 2018] ми бачимо речення *"This is me when i was 10 vears old. This was in 1980."* Українські перекладачі зробили ці речення більш лаконічними, використовуючи опис замість прямої мови: *«Це я у 1980-му, мені 10 років.»* Було додано розділовий знак та скорочено «му» в «1980-му» для більшої відповідності українському стилю.

На другій панелі текст *"And this is a class photo. I'm sitting on the far left so you don't see me. From left to right: Golnaz, Mahshid, Narine, Minna."* переклали як *«А це фотографія нашого класу. Я – скраю ліворуч, тому мене не видно. Зліва направо: Гольназ, Махшид, Нарін, Мінна.»* В цьому реченні було відредаговано порядок слів для кращого логічного сприйняття українськомовного читача, сам переклад більш динамічний та використовується пряма мова.

На четвертій панелі, для того щоб підкреслити примусовий характер правила, у перекладі речення *"Then came 1980: the year it became deligatory to wear the veil at school."* було використано слово *«зобов'язали»*, та додано *«перший рік»* для докладного перекладу фрази та кращого зв'язку. Зрештою, переклад звучить так: *«Потім настав 1980-й: перший рік, коли всіх школярок зобов'язали носити хустку.»* На цій же панелі у словесній бульбашці ми бачимо фразу *"Wear this"*, яку переклали як *«На, доню»* для відтворення контексту та відзначення способу вираження.

На останній панелі ми більш докладно розберемо репліки в словесних бульбашках. Наприклад, фраза *"It's too hot cut"* містить в собі сленг, але перекладачі зробили більш емоційний описовий переклад без його використання: *«Мені в ній жарко!»*. У перекладі репліки *"You'll have to lick my feet!"* було збережено сенс, але зменшено агресивність виразу: *«Ноги мені оближи!»*. А для позначення оноματοпоетичного слова *"Giddyap!"* було збережено звуковий ефект, але використано українське *"У-У-У-У"*.

Далі ми проаналізуємо переклад сьомої сторінки графічної новели «Персеполіс» і виділимо адаптації, які використовували перекладачі на Рисунку 2.11 [Сатрапі 2018].

У першому ж реченні "Like all my predecessors I had my holy book" було використано культурну адаптацію, змінюючи "holy book" на «священна книга». Це пов'язано з тим, що поняття "holy book" може мати різні значення в різних культурах. Для українського читача «священна книга» найчастіше асоціюється з Біблією, тому дана адаптація має сенс, оскільки події відбуваються в Ірані, який є мусульманською країною. Повний переклад речення українською виглядає так: «Як і в попередників, у мене була своя священна книга.»



Рис. 2.11 – Порівняння англomовного оригіналу та українського перекладу сьомої сторінки графічної новели «Персеполіс»

У реченні "*Rule number eight: no old person should have to suffer*" при перекладі було збережено структуру речення, але натомість були використані цікаві лексичні адаптації: «Правило №8: Жодна бабуся не повинна хворіти». Існує два можливі варіанти, чому перекладачі замінили узагальнене поняття "*old person*" на більш специфічне «бабуся». В першу чергу це може бути пов'язано з тим, що головна героїня в цей момент спілкується з власною бабусяю. Іншим варіантом є те, що це культурна адаптація саме для українського читача, бо в українській культурі саме бабусі асоціюються з похилим віком. Також, в цьому ж реченні, відбулася лексична зміна слова "*suffer*" на «хворіти».

В моменті, де головна героїня пояснює бабусі, як же вона зробить так, щоб бабусі більше ніколи не хворіли, вона використовує фразу "*It will simply be forbidden.*" У перекладі було використано іншу структуру речення з акцентом на слові «забороню», яке було виділено тире: «*Все просто – я це забороню*».

На цій сторінці використовувалися одразу декілька термінів зі сфери релігії та культури, такі як: «священна книга», «пророк», «свято вогню», «перський новий рік». Перекладачі змогли не тільки зберегти сенс термінів, але і зробити їх зрозумілими для української аудиторії.

Також варто зазначити, що було гарно передано відмінності в мові персонажів між більш формальною для діалогів про релігійні аспекти (про Заратустру та традиційні свята), та більш розмовною, яку використовували при обговоренні правил.

Наступною ми розберемо графічну новелу авторства Еліс Осман «Коли завмирає серце».

Еліс Осман (народилася 16 жовтня 1994 року) – це англійська письменниця, авторка молодіжної художньої літератури. Її літературний дебют відбувся у 2014 році з підлітковим романом «Солітер» у віці 19 років. Цей роман досліджує такі теми, як дружба, проблеми психічного здоров'я,

розлади харчової поведінки та ЛГБТК+ стосунки. Ці складні теми авторка часто підіймає у своїх романах.

Вона написала та проілюструвала веб-комікс «Коли завмирає серце», який був опублікований у вигляді кількох графічних новел і який вона адаптувала в телесеріал, за що отримала номінацію на телевізійну премію BAFTA та дві дитячі та сімейні премії «Еммі» як письменниця та продюсерка. Її романи присвячені сучасному підлітковому життю у Великій Британії та були відзначені премією Inky Awards.

«Коли завмирає серце» — це захоплива графічна новела, у якій майстерно досліджуються теми ідентичності, дружби, складності підліткового кохання та психічного здоров'я. Новела розповідає про двох хлопчиків-підлітків, Ніка та Чарлі, які зустрічаються в британській гімназії, швидко стають друзями та закохуються. Ця історія досліджує подорож до самопізнання та самосприйняття, зокрема через досвід головних героїв, Чарлі та Ніка. Обидва хлопчики борються зі своїми ідентичностями, коли вони керуються власною сексуальною орієнтацією та почуттями один до одного.

Знущання є помітною темою в «Коли завмирає серце», присвяченій його поширеності та тривалому впливу, який він може мати на людей. Такі події, як гомофобні образи, фізичні переслідування та залякування в Інтернеті, підкреслюють згубний вплив на психічне здоров'я, самооцінку та загальний добробут. Книга розглядає цю тему, демонструючи стійкість і силу героїв у протистоянні хуліганам, а також досліджуючи необхідність відкритих розмов і мереж підтримки.

На Рисунку 2.12, який є першою ж сторінкою новели нас зустрічає художній символ, який ми будемо бачити протягом всієї історії – це листя. Опадаюче листя часто з'являється в моменти переходу або емоційних зрушень в історії. Протягом усієї історії листя використовується як повторюваний мотив, що відображає особистісний розвиток персонажів та еволюцію їхніх стосунків, а також зміни та плин часу [Осман 2019].

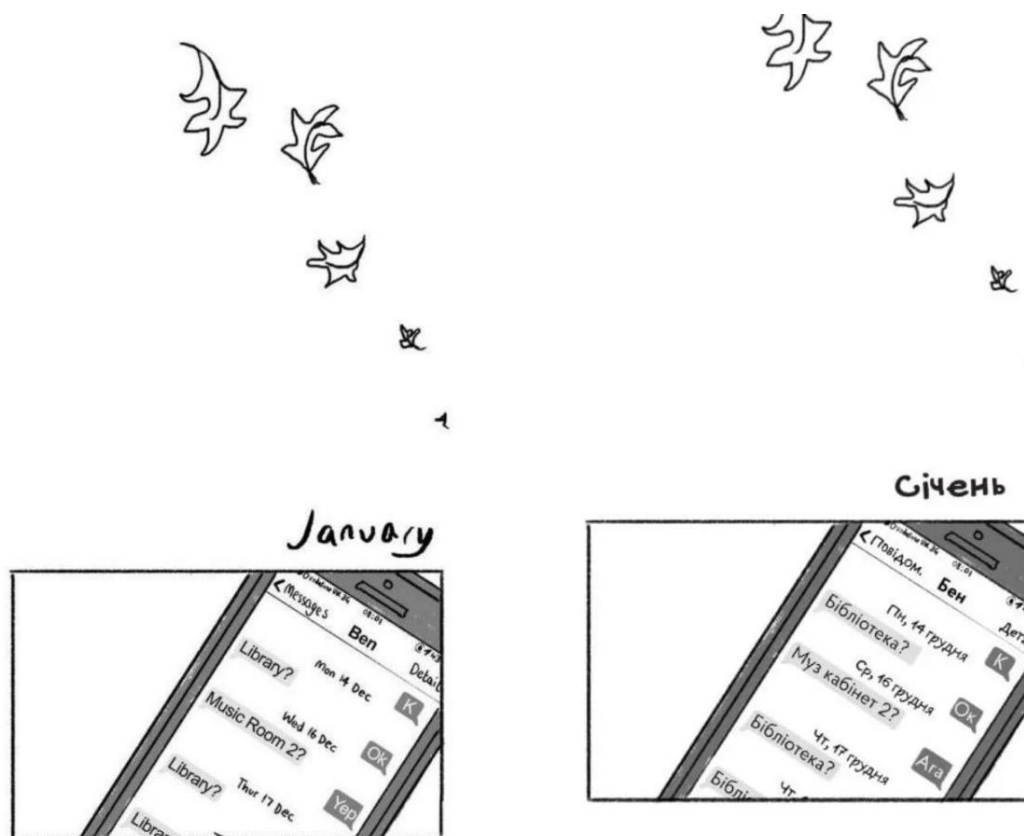


Рис. 2.12 – Порівняння англomовного оригіналу та українського перекладу першої сторінки графічної новели «Коли завмирає серце»

На першій панелі зображено чат між двома людьми. Для того щоб відповідати оригіналу, було використано абрeвіатури для днів тижня («Пн», «Ср», «Чт») та скорочено деякі слова, щоб їх можна було правильно розмістити на сторінці, наприклад скорочення слова «Повідомлення» (в оригіналі "Messages") до «Повідом.» або «Музичний кабінет 2» (в оригіналі "Music Room 2") до «Муз кабінет 2». Також було збережено неформальний стиль спілкування, який використовується в повідомленнях, наприклад, "Yep" було перекладено як «Ага».

На Рисунку 2.13 [Осман 2019] ми знову бачимо опадаюче листя, яке використовується як перехід від точки зору одного персонажа, до іншого. З перекладацької точки зору, нас тут цікавить робота зі збереженням звуконаслідувального характеру слів.



Рис. 2.13 – Порівняння англомовного оригіналу та українського перекладу сторінки графічної новели «Коли завмирає серце»

Оскільки ми не бачимо обличчя головного героя на першій панелі, саме звуки допомагають нам зрозуміти, що саме відбувається. В англійській мові, звук "ngh" здебільшого використовується, коли людина чимось засмучена або незадоволена, при перекладі було використано звуконаслідування «мфк». З контексту наступного слова "sniff", яке передає плач або нюхання, ми розуміємо що персонаж плаче, тому було використано доречний переклад «хник». Звук "squeeze" видає подушка головного героя Чарлі, коли він її стискає в емоціях, але в українському варіанті було використано слово «Апчі», що не є точним перекладом, але має місце бути як адаптація.

На Рисунку 2.14 ми бачимо головного персонажа, який отримує офіційний лист від гімназії в якій він навчається [Осман 2019].

В якості культурної адаптації ми можемо побачити виноску, яку зробили перекладачі щоб краще пояснити модель освіти в британських гімназіях: «Vertical form group (ориг.) – система, яка зазвичай використовується в об'єднання дітей різного віку разом, часто для проектної роботи.»

В англійській мові, слово "sign" здебільшого використовується для вираження розчарування, при перекладі було використано вигук «уф», який є еквівалентом. Також було адаптовано назву навчального закладу головного героя з використанням правильного граматичного роду: через те, що слово «гімназія» жіночого роду, то назва «Тругемська» змінюється згідно з правилами українського правопису.

В якості культурної адаптації було змінено часовий формат з 12-годинного ("11:30am" and "2:05pm") на 24-годинний формат, який більш притаманний нам («о 11:30» та «о 14:05»). В перекладі, так само як і в оригіналі, використовують формальний тон, це помітно у перекладі звертання "Dear Charles Spring" на «Шановний Чарльзе Спрінг».

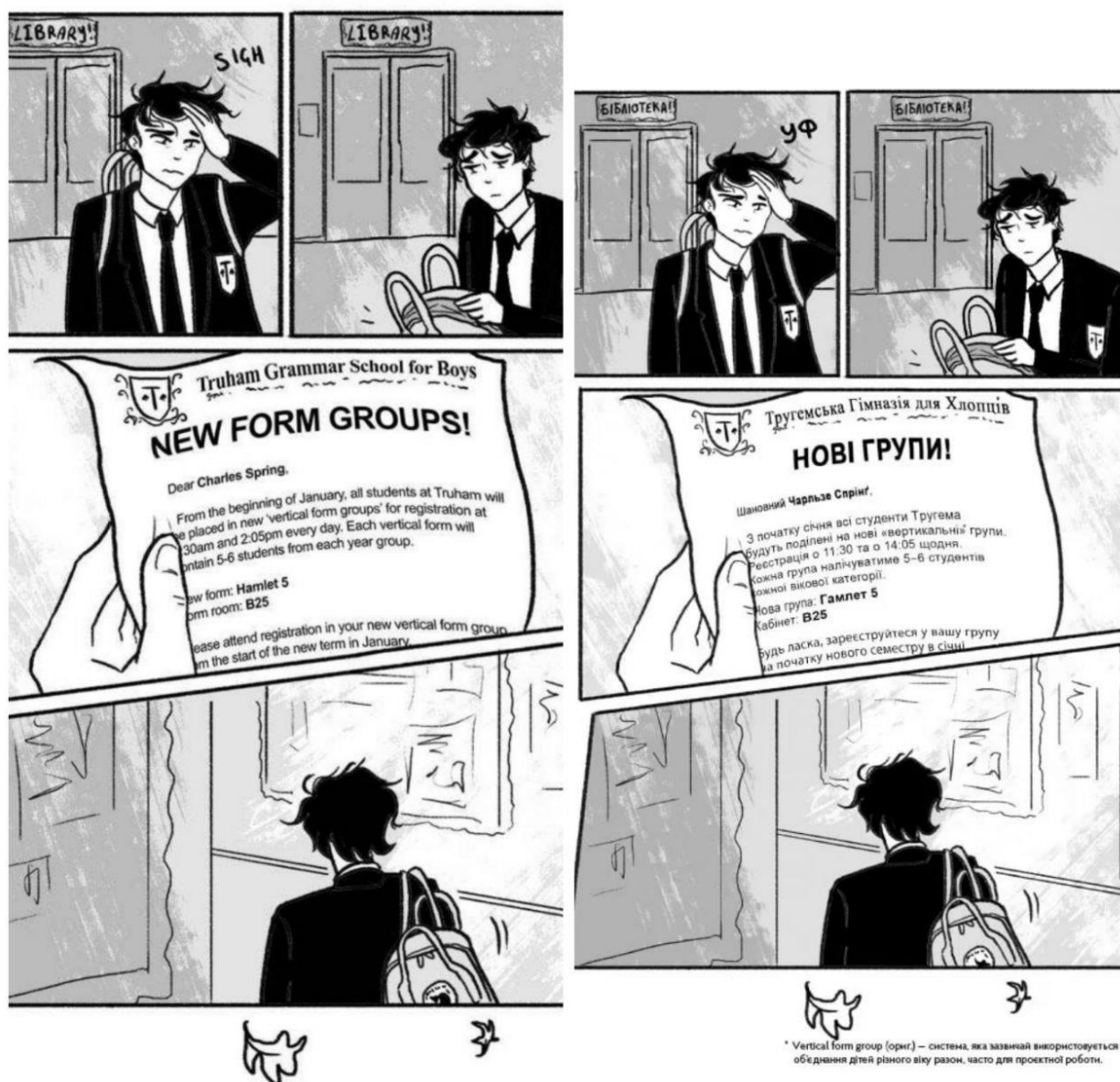


Рис. 2.14 – Порівняння англomовного оригіналу та українського перекладу сторінки графічної новели «Коли завмирає серце»

Наступною ми проаналізуємо графічну новелу авторства Чхугонґа «Тільки я візьму новий рівень»

«Тільки я візьму новий рівень» – це адаптація манхви, проілюстрована Гі Со Рьонґом (기소령) та Чанґ Сонґ Раком (장성락), на основі серії однойменних романів, написаних Чхугонґом у жанрі екшн та фентезі. Вебрман виходив на платформі «Какао Page» з 2016 по 2018 рік, а адаптація у вигляді манхви вийшла в 2018 році. Вебманхва була перероблена

оригінальною студією спеціально під формат друкованого видання і в 2020 році вийшла українською мовою у видавництві Northern Lights.

Світ новели – це світ, де сильні домінують над слабкими. Сучасне суспільство змушене боротися з монстрами, щоб зберегти мир. Захисники людства називаються Мисливцями, та упорядковані від найсильнішого до найслабшого в діапазоні від S-рангу до E-рангу. Наш головний герой, Сонг Джіну, є одним із найслабших у рейтингу E, і немає жодної надії стати сильнішим. «Тільки я візьму новий рівень» демонструє труднощі боротьби з цими істотами – як тільки ви зустрінете монстра вищого рангу, ніж ви самі, ви неминуче помрете жахливою смертю, створюючи карколомну драму, де читачі не знають, що буде далі.

Перший том здебільшого присвячений тому, щоб познайомити нас зі світом мисливців і жахливими подіями, які призвели до шансів Джіну вдосконалити себе, з жахливою та кривавою серією випробувань у центрі історії.

Як згадувалося раніше, Сонг Джіну – найслабший з мисливців із найнижчим рейтингом, здатний виконувати лише найменш загрозливі місії – і навіть тоді він отримує серйозні травми. Але у нього немає вибору, тому що йому потрібні гроші для сім'ї. Коли група, з якою він співпрацював, знаходить рідкісне подвійне підземелля, Джіну вирішує дослідити величезну, моторошну кам'яну кімнату, наповнену статуями, у надії, що зможе зірвати трохи грошей. З цього моменту починається вся моторошна та кривава пригода. По-справжньому нервово спостерігати, як мисливців стає все менше, особливо коли деякі з них накидаються один на одного, втрачають кінцівки або панікують і намагаються втекти пішки. Той факт, що все це контролює моторошний, садистський кам'яний «бог» із зубастою посмішкою, робить усе ще більш моторошним.



Рис. 2.15 – Спеціалізована українська обкладинка першого тому графічної новели «Тільки я візьму новий рівень» з зображенням «Бога»

Одним з найкращих аспектів цієї графічної новели є її візуальний стиль. Історія оживляється завдяки особливому стилю малювки Чанг Сонг Рака (він же Дубу), який винятково використовував колір, малюючи кімнату бога в суворих, примарних, холодних блакитних тонах, а звичайний світ у теплих, освітлених сонцем тонах. Ілюстрація також дуже деталізована та виразна, вона акцентує увагу на обличчях персонажів, щоб показати їхній жах, напругу, нетерпіння та побоювання, і навіть короткі моменти боїв в цій історії чудово відображають динаміку оповіді.

Одним із ключових аспектів, який сприяв популярності «Тільки я візьму новий рівень», є зростання його головного героя. Джіну спочатку був слабким мисливцем, але поступово став однією з наймогутніших істот у світі. Новела була високо оцінена за захопливу розповідь, динамічний сюжет та вражаюче

художнє оформлення. Вона здобула віддану фан-базу і була визнана за свою здатність створювати напругу, хвилювання та емоційні моменти.

Розбір перекладу цієї манхви ми почнемо зі звукових ефектів, так як вони відіграють вирішальну роль в передачі атмосфери боїв.

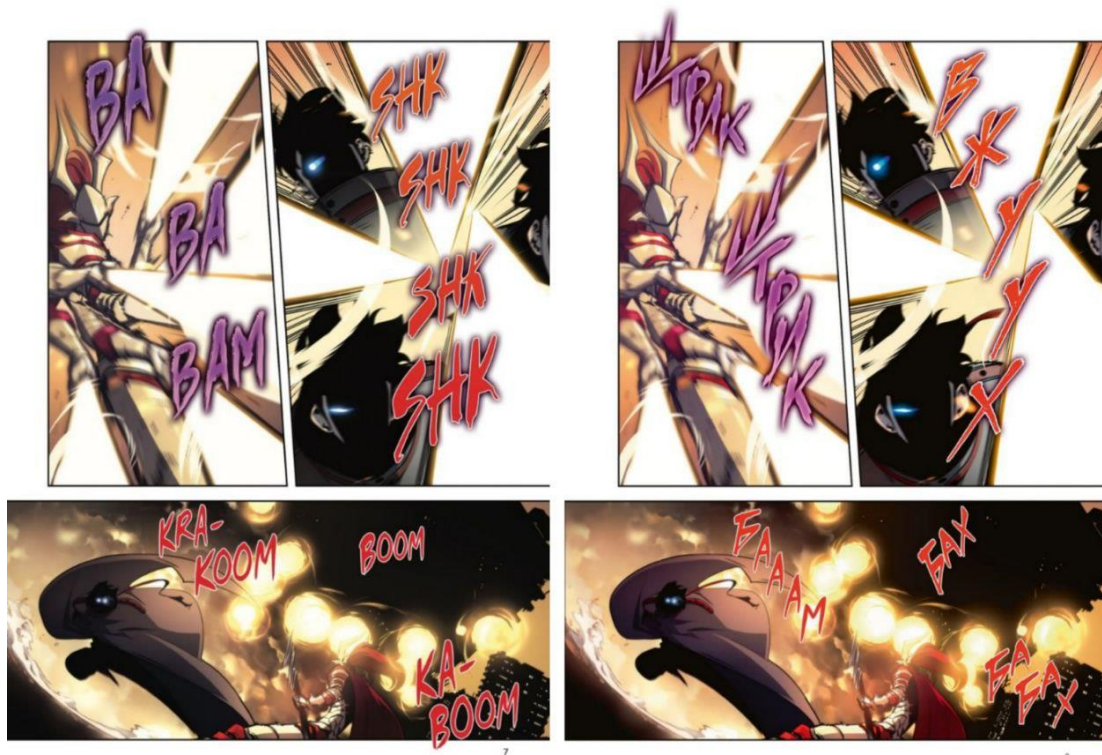


Рис. 2.16 – Порівняння англійського оригіналу та українського перекладу сторінки зі звуками манхви «Тільки я візьму новий рівень»

Звукові ефекти в манхвах використовуються для передачі дії, руху та емоцій, вони допомагають створити відчуття руху та інтенсивності, роблячи екшн-сцени більш динамічними та захоплюючими.

На Рисунку 2.16 [Chugong, Dubu 2021] ми бачимо співпрацю перекладача та верстальника. Задачею перекладача було перекласти звукові ефекти так, щоб вони збігалися розміром і змістом з оригіналом, а задачею верстальника було оформити ці звукові ефекти відповідно до англійської версії, це включає в себе перемальовування кожного окремого звукового об'єкту, відтворення форми та кольору шрифтів. Хоча переклад не є ідеально точним, перекладачі провели низку адаптацій, щоб візуальна оповідь була правильно підкреслена звуками. Наприклад, ефект "BA BA BAM" був переданий за допомогою ониматопоетичного слова «Штрик Штрик»

оскільки зображений персонаж виконував колочі удари списом. На наступній панелі ефект "SHK-SHK-SHK-SHK" був адаптований звуком «Вжууух», який створює відчуття руху. Звукові ефекти вибухів на останній панелі були перекладені за допомогою еквівалентів: "KRA-KOOM BOOM KA-BOOM" став «Баам Бах Бабах», що є зрозумілим для українського читача.

Ми бачимо що на Рисунку 2.17 [Chugong, Dubu 2021] використовується специфічна лексика, яка притаманна фентезі творам, наприклад "necromancer", який є загально відомим у фентезійних уявленнях і означає чарівника, який працює з мертвими, переклади «некромантом», що є транслітерацією в українській мові. Еквівалентом було б слово «чорнокнижник». Головні відмінності перекладу речення на першій панелі Рисунку 2.17 полягають у граматичній адаптації. У реченні "Without those bonus points, I would've stayed a necromancer for quite a while" (укр. переклад «Якби я не набрав додаткових балів, мені, певно, довелося б бути некромантом якийсь час») В українському перекладі використовується сполучник «якби» для вираження умовної дії. Також використовується частка «б» для позначення минулого часу.



Рис. 2.17 – Порівняння англомовного оригіналу та українського перекладу сторінки манхви «Тільки я візьму новий рівень»

В українському перекладі використовуються лексеми, які відповідають значенням англійських слів, але мають більш описовий характер: "*I hear screaming*" переклали як «Долинають звуки, схожі на крик»; "*Shadow Extraction is possible*" описово перекладений як «Об'єкт доступний для вилучення міні».

Зрештою, на прикладі офіційних перекладів з англійської цих графічних новел, ми мали змогу дослідити, якими способами перекладачі користуються для точної передачі інформації та збереження культурних мотивів в наведених творах. Найпоширенішими виявилися пошук лексичних відповідників, лексико-граматичні трансформації та структурні перетворення. Також було розглянуто проблему перекладу звуконаслідувальної лексики та можливі варіанти перекладу оноματοпоетичних слів.

ВИСНОВКИ

Дослідження, проведене у цій роботі, ставило за мету висвітлення особливостей жанру графічної новели та шляхи їх адекватного перекладу. У ході написання роботи нам вдалося вирішити всі поставлені цілі та завдання.

Під час роботи було проаналізовано визначення поняття «графічна література», «графічна новела», «комікс», «манга» та «манхва». У цій роботі ми спираємось на визначення терміну «комікс» сформульоване Скоттом Макклаудом, а саме, що комікс – це зіставлення мальованих та інших зображень у навмисній послідовності, призначені для передачі інформації та/або викликати естетичну реакцію у глядача. На основі цього визначення Аарон Мескін та Рой Т. Кук сформулювали визначення терміну «графічна новела», а саме що це оповідь, представлена у форматі коміксів і видана у вигляді книги. Графічна новела схожа на комікс, оповідь у ній ведеться через послідовність зображень, але вона значно довша і її слід читати як роман з графічними візуальними образами, а не короткими епізодичними сегментами, як це робиться у коміксах.

Також були досліджені класифікації коміксів за різними ознаками, а саме за цільовою аудиторією, за основною темою твору, видом видання, країною створення, стилем оформлення. Графічна новела має початок, середину і кінець. Графічна новела пропонує той тип розв'язки, який очікується від роману, навіть якщо вона є частиною серії. По суті, це робить її довшою і змістовнішою, ніж комікс, який є серіалізованим уривком оповіді. Кожна окрема новела може бути самостійним твором або частиною серії.

Більшість графічних новел мають схожі характеристики, які включають використання діалогових бульбашок та оповідних блоків, часте використання ономапоєї, наявність сюжетів, які можуть бути самостійними та візуальна частина, яка є основою. П'ять основних стилів графічних новел включають: манга (манхва, маньхуа), історії про супергероїв, не-супергеройські історії, особисті оповідання та нон-фікшн.

Графічна новела – це закінчений літературний твір, який зазвичай складається з 60 до 200 сторінок. Вона друкується у твердій обкладинці, що нагадує традиційну книгу. Графічні новели відрізняються від звичайних книг своїм форматом і підходом до розповіді.

Було досліджено історію розвитку «графічної новели» як самостійної форми літератури від прообразів та ранніх форм, до сучасної цифрової епохи, де вона досягла загального визнання і зараз широко визнана як цінна і шанована форма оповіді.

Матеріалом для аналізу виступили оригінали англійськомовних графічних новел Маржан Сатрапі «Персеполис», Еліс Осман «Коли завмирає серце», Чхугонг «Тільки я візьму новий рівень» та їх українськомовних перекладів. Ці твори були обрані через їх культурне різноманіття, теми, які піднімалися та особливості візуального та оповідного стилів, кожен з цих творів досліджує важливі теми, такі як ідентичність, втрата, самопізнання, соціальні проблеми тощо та висвітлює їх в власний унікальний спосіб.

В ході аналізу ілюстративного матеріалу було виявлено, що на фонетичному рівні найпоширенішими засобами перекладу є адаптація оноματοпоетики, у вигляді заміни еквівалентами або описовими фразами, та транслітерація для унікальних імен/звуків, що не мають українських відповідників. Детальний аналіз матеріалу дозволяє стверджувати, що при перекладі графічних новел найчастіше використовують такі прийоми як: граматичні трансформації, підбір українського відповідника, калькування, описовий переклад, генералізація, конкретизація та використання неологізмів.

Отже, ми може зробити висновки про те, що вивчення жанру «графічної новели» є перспективним та цей культурний феномен заслуговує на більш уважне дослідження. Переклад графічних новел має велике значення для розширення культурної обізнаності та має на меті представити нові твори більшій аудиторії. Саме тому обізнаність в особливостях мови-оригіналу та мови-перекладу, розуміння історичних та культурних аспектів, вміння використовувати методи перекладу є важливими для майбутніх перекладачів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Баран Н., Гнаткович О. Класифікація та специфіка сучасних українських коміксів. *Молодий вчений*. 2021. № 5 (93). С. 37—42. URL: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-5-93-7> (дата звернення: 15.11.2023).
2. Бежан О. А. Наратив «графічного роману» в інтермедіальному дискурсі сучасної американської літератури (В. Айснер). *Записки з романо-германської філології*. 2017. № 1(38). С. 20—27. URL: [https://doi.org/10.18524/2307-4604.2017.1\(38\).109409](https://doi.org/10.18524/2307-4604.2017.1(38).109409) (дата звернення: 22.11.2023).
3. Белічко Н., Марченко Н. Графічна література: визначення, історія, складові. *Збірник наукових праць «Українська академія мистецтва»*. 2021. № 30. С. 29—37. URL: <https://doi.org/10.33838/naoma.30.2021.29-37> (дата звернення: 11.12.2023).
4. Білецька О. В. Графічна форма постмодерністського художнього тексту крізь призму графічної лінгвістики. *Нова філологія*. 2014. № 60. С. 17—22.
5. Гудков В. О. Лінгвостилістичні особливості англomовних коміксів : магістерська робота. 2021. URL: <https://dspace.znu.edu.ua/jspui/handle/12345/5453> (дата звернення: 16.12.2023).
6. Гудошник О. В. Комікс в українському комунікаційному просторі. *Вісник Дніпропетровського університету. Серія: соціальні комунікації*. 2017. Т. 25, № 12. С. 19—24.
7. 5. Гудошник О. В. Трансмедіальні наративи коміксової журналістики: світовий та український досвід. *Communications and communicative technologies*. 2020. № 20. С. 32—41. URL: <https://doi.org/10.15421/292005> (дата звернення: 14.11.2023).
8. Довгополова О. Смішне та страшне (роздуми на полях графічного роману). *Doxa*. 2020. № 1(33). С. 30—40. URL: [https://doi.org/10.18524/2410-2601.2020.1\(33\).211967](https://doi.org/10.18524/2410-2601.2020.1(33).211967) (дата звернення: 21.11.2023).

9. Івасишин М. Р. Мультиmodalність англomовного коміксу: лінгвальний і екстралінгвальний виміри : автореф. дис. ... канд. філол. наук. Львів, 2019. 20 с.
10. Козак Л. В. Переклад як вид мовленнєвої діяльності. *Філологічні студії: Науковий вісник Криворізького державного педагогічного університету*. 2018. Т. 17. С. 239—248. URL: <https://doi.org/10.31812/filstd.v17i0.191> (дата звернення: 20.11.2023).
11. Копанський Т. Актуальність вестерн-коміксу як жанру. *Десяті Платонівські читання*. 2023. URL: <https://doi.org/10.36059/978-966-397-301-2-95> (дата звернення: 16.10.2023).
12. Космацька Н. Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. *Вісник Львівського університету ім. Івана Франка. Серія іноземні мови*. 2012. Вип. 19. С. 141—147.
13. Кузнецова І. О., Лільчицький О. В., Привалов М. О. Специфіка відображення теми спорту в творах античного мистецтва. *Art and Design*. 2021. № 4. С. 136—148. URL: <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2020.4.11> (дата звернення: 24.12.2023).
14. Мильченко Л. Особливості сприйняття візуальної книги. Комікси. Манга. Графічний роман. *Вісник Книжкової палати*. 2020. № 12 (293), груд. С. 10—15.
15. Насалевич Т. В., Рябуха Т. В., Лопушанський І. О. Становлення коміксу як жанру сучасної літератури. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації*. 2020. Т. 3, № 4. С. 144—149. URL: <https://doi.org/10.32838/2663-6069/2020.4-3/26> (дата звернення: 15.12.2023).
16. Першина Л., Юмрукуз А., Жура К. Комікс як жанр літературного мистецтва. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки*. 2023. № 207. С. 201—208. URL: <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2023-207-30> (дата звернення: 15.11.2023).

17. Підгрушна О. Г. Особливості відтворення графічного роману (на матеріалі українського перекладу англomовної серії коміксів «Вартові»). *Наука та освіта в новому вимірі*. 2019. Т. VII(212), № 63. С. 52—57. URL: <https://doi.org/10.31174/send-ph2019-212vii63-12> (дата звернення: 07.12.2023).
18. Сапа Т. Ю. Комікс як різновид книжкової та журнальної ілюстрації : магістерська робота. 2021. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/18047> (дата звернення: 11.11.2023).
19. Синявська О. Про деякі способи перекладу власних назв (на матеріалі персонажів коміксів). *Вісник науки та освіти*. 2023. № 10(16). URL: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-10\(16\)-244-253](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-10(16)-244-253) (дата звернення: 07.11.2023).
20. Соловей Д. О. Лінгвопрагматична адаптація синодального перекладу біблійних текстів у різножанровій графічній прозі. *Вісник Київського національного лінгвістичного університету. Серія Філологія*. 2023. Т. 26, № 1. С. 127–138. URL: <https://doi.org/10.32589/2311-0821.1.2023.286208> (дата звернення: 25.12.2023).
21. Удовиченко Л. Специфіка мови графічного роману Сергія Захарова «Діра». *Наукові зошити вищої технічної школи в Катовіцах*. 2022. Т. 14. URL: <https://doi.org/10.54264/0042> (дата звернення: 16.12.2023).
22. Черненко О. В. Особливості мультисеміозису конфліктів у сучасному графічному романі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія*. 2021. Т. 1, № 51. С. 128—131. URL: <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2021.51-1.30> (дата звернення: 05.11.2023).
23. Шептяк О. Монотеїстичні тенденції в Єгипетській релігії додинастійного і раннього династійного періодів. *Українське Релігієзнавство*. 2016. № 80. С. 121–125. URL: <https://doi.org/10.32420/2016.80.731> (дата звернення: 17.12.2023).

24. Adami E. Book review: Achim Heschel, reading graphic novels, genre and narration. *Language and literature: International Journal of Stylistics*. 2018. Т. 27, № 2. С. 139—142. URL: <https://doi.org/10.1177/0963947018773165> (дата звернення: 14.11.2023).
25. Bae K. Y. ‘. From underground to the palm of your hand: The spatiality and cultural practice of South Korean webtoons. *East Asian Journal of Popular Culture*. 2017. Т. 3, № 1. С. 73—84. URL: https://doi.org/10.1386/eapc.3.1.73_1 (дата звернення: 16.12.2023).
26. Bija A. Translating Korean manhwa. *Bulletin of the Transilvania University of Brasov. series IV: philology and cultural studies*. 2021. Т. 14 (63), № 1. С. 7—22. URL: <https://doi.org/10.31926/but.pcs.2021.63.14.1.1> (дата звернення: 17.11.2023).
27. Blanchard M. W., Gordon I. Comic strips and consumer culture, 1890-1945. *The journal of american history*. 1999. Vol. 86, no. 3. P. 1365. URL: <https://doi.org/10.2307/2568674> (дата звернення: 03.12.2023).
28. Chinhŭngwŏn H. M. K. Manhwa 100: A new era for Korean comics. Seoul, Korea : C&C Revolution, Inc., 2008. 252 с.
29. Cook R. T., Ellis W., Meskin A. Art of comics: a philosophical approach. Wiley & Sons, Incorporated, John, 2011. 224 с.
30. Craig T. Blankets. Drawn and Quarterly, 2015. 592 с.
31. Cromer M., Clark P. Getting graphic with the past: graphic novels and the teaching of history. *Theory & research in social education*. 2007. Т. 35, № 4. С. 574—591. URL: <https://doi.org/10.1080/00933104.2007.10473351> (дата звернення: 16.11.2023).
32. Dittmer J. Comic book visualities: a methodological manifesto on geography, montage and narration. *Transactions of the institute of british geographers*. 2010. Т. 35, № 2. С. 222—236. URL: <https://doi.org/10.1111/j.1475-5661.2009.00376.x> (дата звернення: 04.21.2023).

33. Drucker J. What is graphic about graphic novels?. *English language notes*. 2008. Т. 46, № 2. С. 39—55. URL: <https://doi.org/10.1215/00138282-46.2.39> (дата звернення: 09.11.2023).
34. East asian comix: intermingling japanese manga and euro-american comics. *The routledge companion to comics*. New York : Routledge, 2016., 2016. С. 122—132. URL: <https://doi.org/10.4324/9781315851334-22> (дата звернення: 27.11.2023).
35. Frey H., Baetens J. *Graphic novel: an introduction*. Cambridge University Press, 2014. 296 с.
36. Hart C. *Manhwa mania: how to draw korean comics (manga mania)*. Watson-Guptill, 2004. 144 с.
37. Heidt S. J. Rev. of graphic subjects: critical essays on autobiography and graphic novels, by Michael A. Chaney (ed.). *A/b: auto/biography studies*. 2014. Т. 29, № 1. С. 178—182. URL: <https://doi.org/10.1080/08989575.2014.921991> (дата звернення: 17.11.2023).
38. Hoover S. The case for graphic novels. *Comminfolit*. 2012. Vol. 5, no. 2. P. 174. URL: <https://doi.org/10.15760/comminfolit.2012.5.2.111> (дата звернення: 17.11.2023).
39. Jin D. Y. Platformization of korean webtoons. *Understanding Korean webtoon culture*. 2023. С. 48—77. URL: https://doi.org/10.1163/9781684176724_004 (дата звернення: 13.12.2023).
40. Jin D. Y. Webtoons' digital sphere. *Understanding Korean webtoon culture*. 2023. С. 78—99. URL: https://doi.org/10.1163/9781684176724_005 (дата звернення: 23.11.2023).
41. JongChun Park. Religion and cartoons/comics: focused on the korean manhwa texts. *Studies in religion(the journal of the Korean association for the history of religions)*. 2008. Т. II, № 52. С. 257—280. URL: <https://doi.org/10.21457/kars..52.200809.257> (дата звернення: 29.11.2023).

42. Kalen E. F. S. *Mostly manga: a genre guide to popular manga, manhwa, manhua, and anime*. ABC-CLIO, LLC, 2012.
43. Kim S.-W. A comparative study on story form of early shunjung manhwa and shojo manga. *The journal of the Korea contents association*. 2015. Т. 15, № 8. С. 109—118. URL: <https://doi.org/10.5392/jkca.2015.15.08.109> (дата звернення: 16.12.2023).
44. Lander B. Graphic novels as history: representing and reliving the past. *Left history: an interdisciplinary journal of historical inquiry and debate*. 2005. Т. 10, № 2. URL: <https://doi.org/10.25071/1913-9632.5683> (дата звернення: 16.12.2023).
45. Lee J., Limb S.-J. Strategies of korean webtoon platforms. Korean arts association of arts management. 2018. Т. 47. С. 31—63. URL: <https://doi.org/10.52564/jamp.2018.47.31> (дата звернення: 14.12.2023).
46. Lestari A. F., Irwansyah I. Line webtoon sebagai industri komik digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 2020. Т. 6, № 2. С. 134. URL: <https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609> (дата звернення: 20.12.2023).
47. *Manhwa, another discovery in Asian comics* / ред. Н. М. К. Chinhŭngwŏn. Seoul, Korea : Communication Books, 2007. 341 с.
48. McCloud S. *Understanding comics: the invisible art*. Paradosx Press, 2000. 215 с.
49. Moore A. *Watchmen*. Ithaki Yayinlari, 2016. 456 с.
50. Paberz. Communities of craftsmen: reflections on japanese manga from south korean manhwa. *Mechademia: second arc*. 2020. Т. 12, № 2. С. 6. URL: <https://doi.org/10.5749/mech.12.2.0006> (дата звернення: 16.12.2023).
51. Paradis E., Clinton C. Popularizing the past through graphic novels. *A companion to public history*. Chichester, UK, 2018. С. 125—134. URL: <https://doi.org/10.1002/9781118508930.ch8> (дата звернення: 28.12.2023).
52. Parc J., Park H., Kim K. The the lagged development of the korean manhwa industry from 1910 to the present. *Journal of African and Asian Studies: Archiv*

- Orientalni*. 2023. Т. 91, № 1. С. 169—196.
URL: <https://doi.org/10.47979/aror.j.91.1.169-196> (дата звернення: 29.11.2023).
53. Park H. Korean webtoon wave. *Understanding Hallyu*. 2020. С. 53—80.
URL: <https://doi.org/10.4324/9781003140115-3> (дата звернення: 15.12.2023).
54. Pedri N., Howitt C. Concise dictionary of comics. University Press of Mississippi, 2022.
55. Reading comics: how graphic novels work and what they mean. *Choice reviews online*. 2008. Т. 45, № 10. С. 45—5408—45—5408.
URL: <https://doi.org/10.5860/choice.45-5408> (дата звернення: 16.11.2023).
56. Talbot B., Gaiman N. Sandman. DC Comics, 2019. 168 с.
57. Töpffer R. The adventures of Obadiah Oldbuck: The first American comic book. [Napoli] : Edizioni Napoli Comicon, 2003.
58. Vaughan B. K. Saga. [Paris] : Urban comics, 2013. 145 с.
59. Vitella F. Comics, the library has those: how public libraries can use graphic novels to foster reading communities. *Journal of Graphic Novels and Comics*. 2020. С. 1—21. URL: <https://doi.org/10.1080/21504857.2020.1808497> (дата звернення: 11.12.2023).
60. Workshop T. S. A. Rhythms: A SAW comics anthology. Sequential Artists Workshop, 2022.
61. Yamada M. Historical referentiality in post-Aum manga. *Locating Heisei in Japanese Fiction and Film*. Abingdon, Oxon ; New York, NY : Routledge, 2020., 2019. С. 23—41. URL: <https://doi.org/10.4324/9780429327834-2> (дата звернення: 24.12.2023).
62. Yun B. The differences between the French comics and the Korean Webtoons which are mounted on the digital screen. *Cartoon and animation studies*. 2013. Т. 32. С. 91—119. URL: <https://doi.org/10.7230/koscas.2013.32.091> (дата звернення: 12.12.2023).

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

63. Еліс Осман. Коли завмирає серце. Київ: Видавництво, 2019. 288 с.

64. Сатрапі Маржан. Персеполіс / Маржан Сатрапі; пер. з фр. Оксана Макарова. Київ: Видавництво, 2018. 352 с.
65. Чхугонг, Дубу. Тільки я візьму новий рівень. Northern Lights, 2020. 320 с.
66. Chugong, Dubu. Solo Leveling. Yen Press, 2021. 320 p.
67. Oseman A. Heartstopper, volume 4. Hachette Children's Group, 2021. 320 p.
68. Satrapi M. Persepolis: the story of a childhood. Censored. 2017. p. 363—380.
URL: <https://doi.org/10.1515/9780773551886-026> (дата звернення: 16.12.2023).

ДОДАТОК А

№	Оригінал	Переклад
1.	Achoo	Апчхи
2.	Snore	Храп
3.	Meaw	Мяу
4.	Coo-Coo-Coo	Вур-р!
5.	Bang!	Бах!
6.	Scraaaaaa	Вжжжих
7.	Swoosh	Свист
8.	BOOM!	БАХ!
9.	Creak	Скрип
10.	This dish is a culinary masterpiece, Jamie Oliver would be proud!	Ця страва – кулінарний шедевр, Євген Клопотенко зацінив би!
11.	Dude, you should go to the "Psychic Challenge"!	Чувак, тобі б на «Битву екстрасенсів» піти!
12.	You're barking up the wrong tree!	Дуже важко шукати чорну кішку у темній кімнаті, особливо, коли її там немає
13.	The detective examined the crime scene, searching for any clues or evidence.	Детектив оглянув місце злочину, шукаючи будь-які сліди чи докази.
14.	Crime scene	Місце злочину
15.	Evidence	Докази
16.	The hacker bypassed the security system, infiltrating the government's database.	Хакер обійшов систему безпеки, проникнувши в урядову базу даних.
17.	Security system	Система безпеки
18.	Database	База даних
19.	The villain's evil plan was foiled by the detective.	Підступний план лиходія був зірваний детективом.
20.	Moonlight dripped through the shattered window, casting skeletal shadows on the dusty bookshelves.	Місячне світло просочувалося крізь розбите вікно, відкидаючи примарні тіні на запилені книжкові полиці.
21.	Dripped through	Просочувалося
22.	Shattered	Розбите
23.	Skeletal	Примарні
24.	Dusty	Запилені
25.	Hit the nail on the head	Влучити в яблучко
26.	Be on cloud nine	Бути на сьомому небі від щастя
27.	Break the ice	Розтопити лід

28.	Have a chip on one's shoulder	Тримати образу
29.	Kick the bucket	Зіграти в ящик
30.	It's all or nothing	Або пан, або пропав
31.	Buzzer-beater	Переможний кидок на останній секунді
32.	Three-pointer	Триочковий кидок
33.	Forward	Нападник
34.	Goalie	Воротар
35.	Chill out	Не кіпішуй
36.	No way, dude!	Та ти шо?!
37.	That's sick!	Це вогонь!
38.	Don't sweat it	Не парся
39.	This place is a dump!	Тут ніби стадо слонів пробіглося!
40.	Break a leg	Ні пуху, ні пера
41.	Couch potato	Лежень
42.	Cool as a cucumber	Спокійний, як удав
43.	I'm feeling under the weather.	Відчуваю себе, як мокра курка.
44.	Spider-Man	Людина-павук
45.	Kim Ji-hyeon	Кім Чжіхьон
46.	Park Ji-woo	Пак Чіу
47.	This is me when i was 10 vears old. This was in 1980.	Це я у 1980-му, мені 10 років.
48.	And this is a class photo. I'm sitting on the far left so you don't see me. From left to right: Golnaz, Mahshid, Narine, Minna.	А це фотографія нашого класу. Я – скраю ліворуч, тому мене не видно. Зліва направо: Гольназ, Махшид, Нарін, Мінна.
49.	Then came 1980: the year it became deligatory to wear the veil at school.	Потім настав 1980-й: перший рік, коли всіх школярок зобов'язали носити хустку.
50.	Wear this	На, доню
51.	It's too hot cut	Мені в ній жарко!
52.	You'll have to lick my feet!	Ноги мені оближи!
53.	Giddyap!	У-У-У-У!
54.	Like all my predecessors I had my holy book	Як і в попередників, у мене була своя священна книга
55.	The first three rules came from Zarathustra. He was the first prophet in my country before the arab invasion	Перші три правила я взяла в Заратустри. Він був першим пророком моєї країни до арабського завоювання

56.	You must base everything on these three rules: behave well, speak well, act well	Будувати все слід на трьох правилах: правильне поведження, правильні слова, правильні вчинки
57.	I also wanted us to celebrate the traditional Zarathustra holidays. Like the fire ceremony,	Я також хотіла, щоб ми святкували Зороастрійські свята, наприклад, свято вогню
58.	Before the Persian new year, Norouz, on march 21st, the first day of spring	За ним, 21 березня, наставав Навруз, перський новий рік, перший день весни
59.	Only my grandmother knew about my book	Про мою книгу знала тільки моя бабуся
60.	Rule number six: everybody should have a car	Правило №6: кожен повинен мати машину
61.	Rule number seven: all maids should eat at the table with the others	Правило №7: Усі хатні помічниці мають їсти за спільним столом
62.	Rule number eight: no old person should have to suffer	Правило №8: Жодна бабуся не повинна хворіти
63.	In what case, I'll be your first disciple	Якщо буде так, я стану твоєю першою послідовницею
64.	Really?	Справді?
65.	But tell me how you'll arrange for old people not to suffer?	Але як ти зробиш, щоб бабусі більше ніколи не хворіли?
66.	It will simply be forbidden	Все просто - я це забороню
67.	January	Січень
68.	Messages	Повідом.
69.	Ben	Бен
70.	Detail	Детал
71.	Mon 14 Dec	Пн, 14 грудня
72.	Library?	Бібліотека?
73.	Ok	Ок
74.	Wed 16 Dec	Ср, 16 грудня
75.	Music Room 2?	Муз кабінет 2?
76.	Yep	Ага
77.	Thue 17 Dec	Чт, 17 грудня
78.	Library?	Бібліотека?
79.	Thu	Чт
80.	Library?	Бібліотека?
81.	ngh...	мфк
82.	*sniff*	*хник*
83.	squeeze	апчхі
84.	BA BA BAM	Штрик Штрик

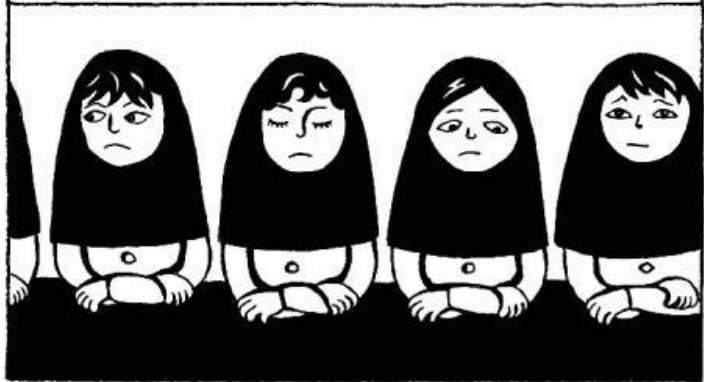
85.	SHK-SHK-SHK-SHK	Вжууух
86.	KRA-KOOM BOOM KA-BOOM	Баам Бах Бабах
87.	Whithout those bonus points, I would've stayed a necromancer for quite a while	Якби я не набрав додаткових балів, мені, певно, довелося б бути некромантом якийсь час
88.	I hear screaming	Долинають звуки, схожі на крик
89.	Fshh	Фшш
90.	It sounds like they're in pain	Це означає, що їм боляче
91.	Shadow Extraction is possible	Об'єкт доступний для вилучення тіні
92.	I see. This is the power of a necromancer!	Зрозуміло. Це і є здібність некроманта

THE VEIL

THIS IS ME WHEN I WAS 10 YEARS OLD. THIS WAS IN 1980.



AND THIS IS A CLASS PHOTO. I'M SITTING ON THE FAR LEFT SO YOU DON'T SEE ME. FROM LEFT TO RIGHT: GOLNAZ, MAHSHID, NARINE, MINNA.



IN 1979 A REVOLUTION TOOK PLACE. IT WAS LATER CALLED "THE ISLAMIC REVOLUTION".



THEN CAME 1980: THE YEAR IT BECAME OBLIGATORY TO WEAR THE VEIL AT SCHOOL.

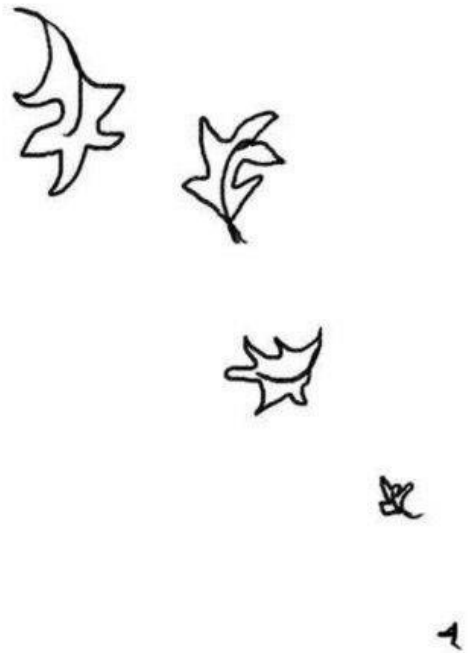


WE DIDN'T REALLY LIKE TO WEAR THE VEIL, ESPECIALLY SINCE WE DIDN'T UNDERSTAND WHY WE HAD TO.

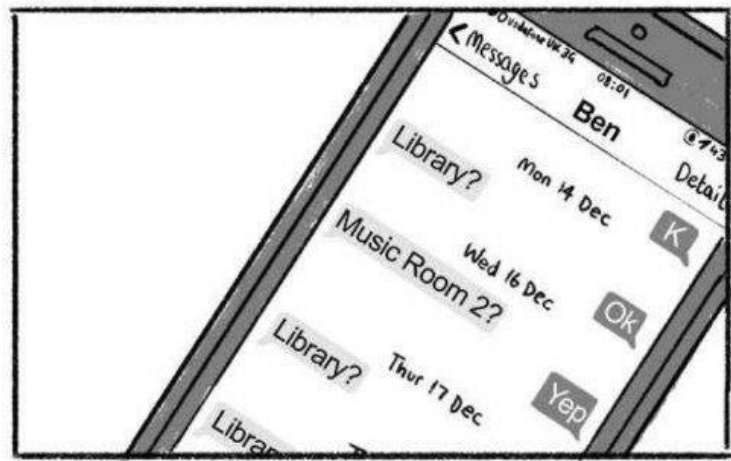


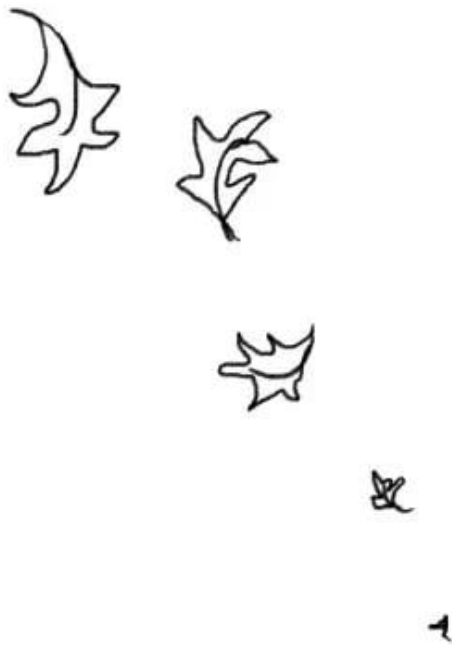




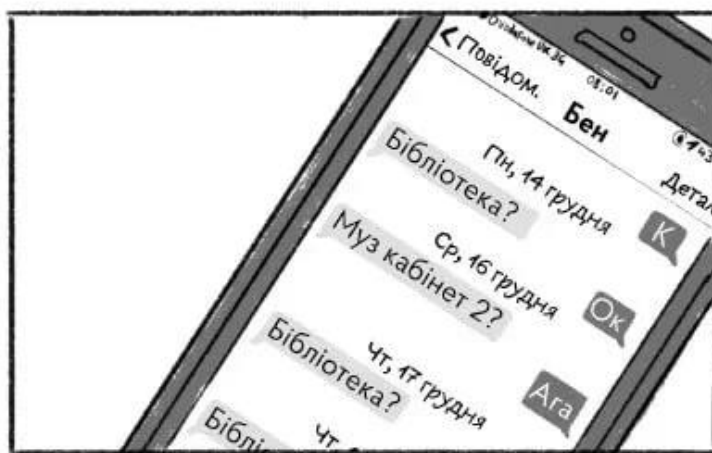


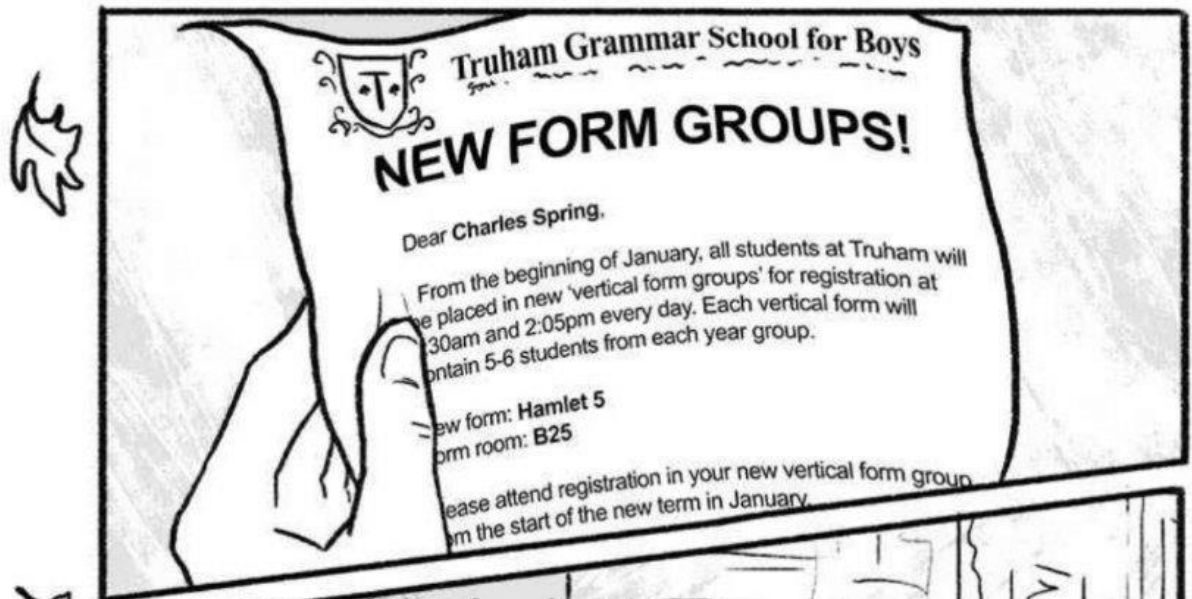
January





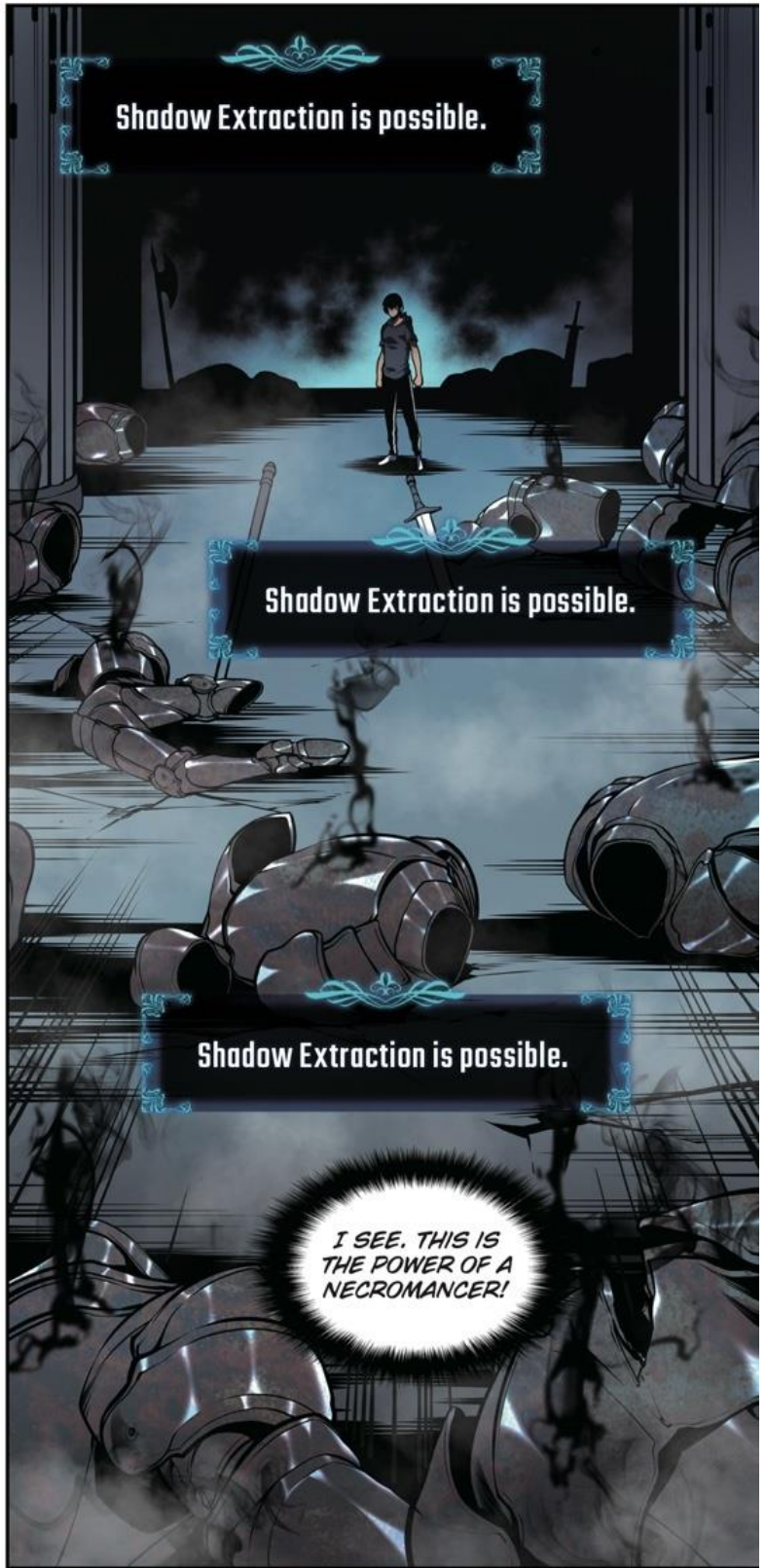
Січень













Декларація
академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти УМСФ

Я, Вторингіна Дар'я Григорівна, студентка 2-го курсу магістратури, форми навчання заочної, факультету економіки, бізнесу та міжнародних відносин, спеціальність 035 «Філологія», освітньо-професійна програма 035.041 «Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська», адреса електронної пошти vtoryhina.d.h@umsf.dp.ua,

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Особливості перекладу графічних новел» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомена;
- заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;
- згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою Інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата _____ Підпис _____ ПІБ (студент) Вторингіна Дар'я Григорівна