

УДК 81'25

DOI: <https://doi.org/10.32589/2311-0821.2.2023.297677>

**І. Б. Морозова**

Одеський національний університет імені І. І. Мечникова, Україна

e-mail: morpo@ukr.net

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1905-7563>

**О. О. Пожарицька**

Одеський національний університет імені І. І. Мечникова, Україна

e-mail: grammarlena@onu.edu.ua

ORCID ID: <http://orcid.org/0000-0003-4820-8129>

## ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ АНГЛІЙСЬКОМОВНИХ КОМІКСІВ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

### Abstract

The article addresses the issue of translating comics, a special type of text characterized by a high degree of visuality and textuality. The research is aimed at studying the linguistic aspects of translating multimodal comic narratives, particularly English language comics, into Ukrainian in order to preserve their comic potential and effective communication with the audience. Having analyzed numerous approaches to the translation of comic speech, the authors identify key factors that influence the preservation of the pragmatic effect and emotional sphere of the original. Additionally, they focus on the main linguistic and stylistic tools used in multimodal comic narratives, analyze various approaches to the translation of multimodal comic narratives, determine the impact of applied linguistic and parasemic tools on the perception of emotional and informative effect, and explore the specifics in translating various genres of comics. There was employed a combined methodological approach, which includes the analysis of linguistic and stylistic aspects of multimodal comic narratives, a comparative analysis of translations, as well as experimental studies on the audience's perception of the emotional and informative effect. Overall, the article helps deepen the understanding of the translation process and approaches to preserving the emotional and informative effect in comics, contributing to further research and practical application in the field of stylistics and translation studies.

**Keywords:** communicative semantics, narrative discourse, English language comic, verb, noun, adverb, adjective, pragmatic orientation.

### Анотація

Наукова стаття присвячена актуальній проблемі перекладу коміксів як особливого типу тексту з високим ступенем візуальності й текстовості. Дослідження спрямоване на вивчення лінгвістичних аспектів перекладу мультимодальних наративів коміксу, зокрема англійськомовних коміксів, українською мовою з метою збереження їхнього комічного потенціалу й ефективної комунікації з аудиторією. Зважаючи на різні підходи до перекладу комічного мовлення, визначено ключові аспекти, які впливають на збереження прагматичного ефекту та емотивної сфери оригіналу. Окреслено основні лінгвістичні та стилістичні засоби, що використовуються в мультимодальних наративах коміксу, проаналізовано різні підходи до перекладу мультимодальних наративів коміксу, визначено вплив лінгвальних і параземічних засобів на сприйняття емотивно-інформативного ефекту, розглянуто специфіку перекладу різних жанрів коміксів. У роботі використано комбінований методологічний підхід, який містить аналіз лінгвістичних і стилістичних аспектів мультимодальних наративів коміксу, порівняльний аналіз перекладів, а також експериментальні дослідження щодо сприйняття емотивно-інформативного ефекту аудиторією. Стаття поглиблює розуміння процесу перекладу та підходів до збереження емотивно-інформативного ефекту в коміксах. Це сприятиме подальшій практиці й дослідженню у сфері перекладу коміксів і розширенню розуміння взаємодії лінгвістичних та культурних аспектів у мультимодальних наративах коміксу.

**Ключові слова:** комунікативна семантика, англійськомовний комікс, наративний дискурс, дієслово, іменник, прикметник, прикметник, прагматична спрямованість.

**Вступ.** Сучасний комікс є невід’ємною частиною сьогоденної медіакультури, що поєднує текстовий і візуальний виміри для створення захопливих історій та передавання ідей. Як вид мистецтва комікси допомагають ефективно спілкуватися з аудиторією через поєднання мови, образів і художніх прийомів. Саме тому переклад сучасних англійськомовних коміксів українською мовою має велике значення для сприйняття та поширення ідей, концепцій та емоцій. Перекладачі повинні передати не лише текст, але й настрій, стиль та емоції, наявні в коміксі. Правильне розуміння семантики та стилістики є важливим для збереження сутності оригінального коміксу при перекладі українською мовою.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** У сучасних дослідженнях перекладу коміксів українською мовою все більше уваги приділяється вивченню лінгвальних засобів вираження емотивності та створенню альтернативних мовних дискурсів. Зокрема, робота І. Морозової та К. Єршової (2019) “Лінгвальні засоби вираження емотивності в жіночому романі” відображає інтерес до аналізу мовних прийомів, що допомагають ефективно передати емоційний вимір тексту. Відповідно, результати їхнього дослідження можуть бути застосовані і під час перекладу коміксів, де вираження емоцій має важливе значення для передавання настрою та характерів персонажів (Морозова & Єршова, 2019).

На сьогодні зростаюча популярність використання комп’ютерних ігор як альтернативного мовного дискурсу також є об’єктом вивчення дослідників. Робота “The Computer Game as an Alternative Artistic Discourse” виявляє важливість мовних і позамовних засобів для передачі ігрового досвіду та сприйняття наукової інформації. Ці висновки можуть бути застосовані і в аналізі коміксів, де також важливо ефективно комунікувати через мовні та візуальні засоби (Pozharytska, Morozova, Miliutina, Gusieva & Lenska, 2023).

Водночас дослідження “Effectiveness of linguistic and extralinguistic tools across English language comics during the perception of scientific information” підкреслює значення лінгвістичних і позамовних засобів у сприйнятті наукової інформації в коміксах. Аналіз ефективності цих засобів допоможе висвітлити специфіку їхнього впливу на сприйняття та розуміння матеріалу (Dolghusheva, Pozharytska, Yefymenko, Prosiannikova & Pogorila, 2023).

Варто зауважити, що дослідниця О. Синявська у праці “Про деякі способи перекладу власних назв (на матеріалі персонажів коміксів)” стверджує, що проблема перекладу в коміксах є досить актуальною. Зокрема, вона наголошує на тому, що власні назви в коміксах мають складну смислову структуру. Окрім того, комікси репрезентують культуру певної країни. Тому художній переклад повинен найбільше відповідати оригінальному задуму. Так, нерідко імена та власні назви замінюють на інші через їхню недостатню милозвучність (Синявська, 2023).

В. Воробйова у статті “Особливості перекладу коміксів” стверджує, що труднощі перекладу коміксів пов’язані з тим, що це мультимодальні тексти, де вербальна та графічна частина єдине ціле. Зокрема, до проблем перекладу тексту коміксів вона зараховує: передачу текстів у філактерах, передача слів автора, передача звуків, сюжетний зв’язок між текстом і зображенням у перекладі та зв’язок поліграфічного дизайну та перекладу (2020).

Ураховуючи зазначені вище дослідження, вважаємо за доцільне підкреслити, що вивчення перекладу англійськомовних коміксів українською мовою все більше набуває мультидисциплінарного характеру, об’єднуючи аспекти лінгвістики, культурології та медіадосліджень. Оновлені підходи до аналізу лінгвістичних та

екстралінгвістичних засобів дозволяють краще розуміти особливості жанру та ефективності їх передачі в перекладі.

**Мета та завдання дослідження.** Метою нашого дослідження є вивчення особливостей перекладу англійськомовних коміксів українською мовою. Насамперед стаття спрямована на аналіз стилістичних засобів, які використовуються в англійськомовних коміксах для вираження емоцій і настрою персонажів, та їхніх відповідників у перекладі українською мовою. Основними завданнями дослідження є:

- 1) визначити стилістичні засоби, що використовуються в англійськомовних коміксах для вираження емоцій і настрою;
- 2) встановити ефективні методи перекладу англійськомовних стилістичних засобів українською мовою з метою збереження прагматичного ефекту;
- 3) проаналізувати приклади перекладу з високого та низького стилістичного тону та визначити їхній вплив на сприйняття тексту коміксу;
- 4) вивчити специфіку лінгвістичних засобів, що використовуються в коміксах для побудови діалогів і монологів персонажів.

**Методологія дослідження.** У цьому дослідженні застосовано комплексний методологічний підхід, що включає аналіз текстів англійськомовних коміксів, порівняння їх з українськими перекладами, а також застосування лінгвістичних і стилістичних аналітичних методів. Для аналізу стилістичних засобів використовується метод функціональної стилістики, який дозволяє розкрити особливості використання мовних засобів у коміксах для досягнення певних комунікативних цілей. Для порівняльного аналізу перекладів використовується метод комунікативного перекладознавства, що дозволяє оцінити ефективність перекладу з погляду збереження комунікативного змісту та прагматичного ефекту.

**Виклад та обговорення основного матеріалу дослідження.** Незважаючи на поширеність коміксів як жанру сучасної медіакультури, наукова література не демонструє однозначних підходів до визначення цього поняття. Не заглиблюючись детально в аналіз змісту поняття “комікс”, зауважимо, що ми у своїй роботі беремо за основу визначення, сформульоване О.О. Пожарицькою, згідно з яким комікс – полікодове повідомлення, що являє собою послідовність вербальних і невербальних знаків (картинок), об’єднаних загальним змістом чи сюжетною лінією. Крім цього, дослідниця справедливо зазначає, що комікси – далеко не завжди є комічними текстами. З моменту появи коміксу як жанру вони завжди співвідносилися з актуальними політичними чи соціальними проблемами (Пожарицька, 2018).

Проте, все-таки слід зазначити, що англ. *comic* перекладається як “комедійний, комічний, смішний” і на побутовому рівні більш поширене розуміння коміксів як послідовності малюнків, зазвичай із короткими, переважно комічними, текстами, які створюють певну зв’язну розповідь.

Загалом можна виокремити такі характерні риси коміксів в аспекті підкреслення настрою та емоцій. Сюди можна віднести: напівжирний шрифт, шрифтовий знак для передавання тональності висловлювання, саундбіти, діалогове мовлення. Так, зважаючи на функції коміксів, текстові повідомлення в коміксах часто мають комічний характер і відіграють важливу комунікативну роль. Графічні та мовні обмеження здебільшого не обмежують авторів, дозволяючи їм вільно експериментувати із засобами виразності. Зокрема, одним із найпоширеніших графічних засобів вираження в тексті є напівжирний шрифт. Цей прийом часто використовують, щоб підкреслити ключові ідеї та головні речення. Привернути увагу до певних слів або фраз можна також за допомогою шрифтового виділення, яке вказує на важливість цих компонентів для розуміння повідомлення.

Ще один спосіб підкреслити настрій та емоції – використати шрифтовий знак для передавання тональності висловлювання. Шрифтові знаки в поєднанні з обраною лексикою можуть передавати емоційний стан персонажів і є дуже виразним інструментом комунікації (Морозова & Єршова, 2019).

Крім того, у коміксах використовується звуконаслідування з метою передавання різних звуків та емоцій, наприклад, саундбіти, які можуть бути намальовані від руки або додані на комп'ютері. Однак переклад звукових фрагментів може бути складним завданням, оскільки деякі звуки унікальні в кожній мові. Перекладачі часто використовують транслітерацію або транскрипцію, а також списки звукових еквівалентів, щоб передати звуки та ефекти.

Звичайно, варто пам'ятати, що при перекладі важливо не тільки передати слова, але й зберегти їхню виразність, комічний тон і зв'язок між текстом і візуальним рядом коміксу. Синтаксичні аспекти в текстах графічних романів зумовлені необхідністю трансформувати усне мовлення в письмове та діалогічним характером мовлення персонажів. Однак їхні можливості лімітовані не лише необхідністю письмового вираження діалогів, але й обмеженим простором кадру, у якому містяться висловлювання персонажів. Вимога розмістити на одному полотні зображення персонажів, їхнє оточення та фрази змушує обмежувати довжину висловлювань, виключати незграбні фрази та складний синтаксис. Ця особливість посилює орієнтацію на максимальну зрозумілість і швидке сприйняття тексту, оскільки комікс – це насамперед розважальний жанр (Драган-Іванець, 2014).

Необхідно зауважити, що, враховуючи призначення коміксів, синтаксична структура коміксів відносно проста, оскільки тексти наближені до розмовного мовлення. З огляду на діалогічність мовлення персонажів автор намагається формулювати їхні висловлювання найбільш лаконічно і багато. Така особливість робить матеріал легким для сприйняття і підкреслює діалогічний характер спілкування між персонажами. Важливу роль при цьому відіграє також зображення, що може містити значну кількість інформації, яку важко передати словами. У коміксах використовують розмовний стиль спілкування, близький до повсякденної мови, якою користуються підлітки. Зазначена близькість до розмовної мови створює унікальну можливість для передання автентичного характеру спілкування між персонажами та їхніх емоцій. До того ж, слід зауважити, що, крім аудіоімітації, у коміксах часто використовуються частки та вигуки, які ще більше відтворюють реалістичність діалогу між підлітками. Необхідність передати ці експресивні аспекти в перекладі є складним завданням, оскільки окремі вигуки можуть мати нетривіальні еквіваленти в іншій мові. Проте використання контексту, який визначає значення вигуків і часток, які в інших ситуаціях можуть мати іншу інтерпретацію, допомагає зберегти оригінальну експресивність діалогу в перекладі.

Варто відзначити, що кількість дії на сторінці коміксу вражає, а репліки персонажів розкривають головні ідеї. Важливість стислості приводить до використання аббревіатур та уникнення деталей. Це додає динаміки та полегшує сприйняття матеріалу. Часті імперативні речення, знаки оклику й риторичні запитання підсилюють емоційний фон діалогів. Через високу емоційність діалогів часто опускаються навіть допоміжні дієслова. Натомість використовується велика кількість еліптичних (“неповних”) речень, які відображають яскраве спілкування та взаємодію між персонажами.

Ще однією синтаксичною особливістю, яка робить текст більш експресивним, є скорочення загальноновживаних слів. Ці графічні елементи створюють яскравість і виразність, але важливо, щоб перекладач зберіг цю ефективність. Крім того, слід

зазначити, що важливими в цьому контексті є синтаксичний і семантичний еліпсис. Синтаксичний еліпсис використовується для точного визначення пропущених частин речення. Це посилює конкретний зв'язок між реченнями і допомагає пов'язати їх між собою.

Водночас абревіатури та їхній зв'язок з іншими графічними елементами допомагають надати тексту коміксу динаміки та зробити його емоційно насиченим. Така синтаксична гнучкість спричиняється до реалістичного відтворення діалогів, де передано емоційний фон і динаміку розмови між персонажами.

Усі ці особливості коміксів не могли не вплинути на місце цього типу видання серед лінгвістичних досліджень. Адже сучасна лінгвістика приділяє значну увагу вивченню експресивних засобів у перекладі, однак проблема розмежування експресивних і стилістичних засобів залишається дискусійною, що зумовлює появу різних думок і суперечностей. Так, наявні різні класифікації, запропоновані дослідниками, які містять схожі поняття, що трактуються по-різному. Зокрема, у стилістиці лексичні засоби вираження та стилістичні засоби можуть співіснувати та взаємодіяти. Проблема полягає в тому, що стилістика як розділ мовознавства ще молода наука і не має єдиного підходу до розмежування цих понять (Володіна & Рудківський, 2017).

Окрім того, комікси вплинули на класифікацію стилістичних засобів. Так, раніше було прийнято поділяти стилістичні засоби на зображальні й виражальні. Образні засоби передбачають різні способи використання слів і словосполучень у переносному значенні для передачі змісту. Виразальні засоби мають на меті створити враження і можуть містити фігури мови, які відтворюють експресивність за допомогою синтаксичних засобів (Pozharytska, Morozova, Miliutina, Gusieva & Lenska, 2023).

Сучасна ж лінгвістика відновлює та переосмислює ці терміни, надає їм нових інтерпретацій. Характеризуючи образні засоби як парадигматичні, ми намагаємося асоціативно зіставити слова з метою підкреслити схожість їхніх значень. Образні вислови, також відомі як приказки, можуть виявлятися на лексичному рівні, не обов'язково створюючи образи.

Сучасна лінгвістика також формує власні особливості синтаксичних засобів. Зокрема, синтаксичні засоби виокремлюються за декількома критеріями: 1) зіставлення окремих частин висловлювання, такі як: інверсія, відокремлені конструкції, паралельні конструкції, повтор, перелік, напруга, градація, антитеза; 2) тип зв'язку між окремими частинами, включаючи асиндетон, полісиндетон, парцеляції; 3) використання розмовних конструкцій, таких як: еліпсис, апозіопеза, авторські питання в оповіданні, непряма мова; 4) передача структурного значення, серед них риторичні запитання та літота.

Проте, незважаючи на популярність однієї з класифікацій, вчених щодо неї подекуди хвилюють питання щодо її повноти. Відзначається, що деякі виразні засоби можуть співвідноситися як із лексичними, так і із синтаксичними, як, наприклад, антитеза чи іронія. Також виникають труднощі в чіткому розмежуванні використання розмовних конструкцій (синтаксичні засоби) і застосування стійких висловів (лексичні засоби) (Pozharytska, Morozova, Miliutina, Gusieva & Lenska, 2023).

При аналізі мови коміксів особливо помітна її емоційно-експресивна спрямованість. Використання повсякденних висловів, фразеологізмів і слів із багатою конотацією є характерною рисою коміксів. Така лексика відображає різні способи мовлення й допомагає створити ефект живої розмови на папері. Особливо важливими є вигуки, адже разом із візуальними засобами вони створюють семіотичну систему коміксу (Morozova, Pozharytska, Artemenko, Vykova & Ponomarenko, 2021). Важливо зазначити, що словниковий запас коміксів емоційно забарвлений і значний

за обсягом. Це пов'язано з їхнім призначенням – створювати настрій, розкривати характер персонажів та ілюструвати дії зображуваних ситуацій.

Як продукт масової культури, комікси відповідають потребам сучасності, поєднуючи високий рівень інформативності з простотою подання інформації в розважальній формі. Загальнодоступність і популярність коміксів, а також невеликий обсяг супровідного тексту, зазвичай із простим розважальним змістом, приводить до обмеженого використання лексики високого стилю.

Проілюструємо це прикладами в табл. 1, де передано лексику високого стилістичного тону за допомогою нейтральних відповідників:

Таблиця 1

### Заміна високого стилістичного тону

Вислів англійською	Відповідник українською
They've resolved to make amends.	Вони вирішили відшкодувати заподіяну шкоду.
I... and I alone shall determine their appropriate punishment.	Я... і тільки я визначу їм належне покарання.
And if you are hiding something...	Особливо, якщо ти щось приховуєш...
Especially something that I strongly believe pertains to me...	Зокрема, те, що, на мою думку, стосується мене...
All Basil Karlo ever wanted to be was an actor... no...one of the greatest actors there's ever been.	Безіл Карло хотів бути лише актором...ні... одним із найкращих акторів, які будь-коли були.

Сформовано авторами на основі: *Guardians of Galaxy: Jewel of Death (Marvel Comics, 2017)*.

У першому прикладі слово *determine* перекладено як “визначати”, що відображає контекст і створює відчуття аналогії з оригіналом. Такий підхід застосовано до слів *resolve* та *pertain* у прикладах 2 та 3 відповідно. У прикладі 5 слово *actor* перекладено буквально як “актор”. Проте можна вважати, що значення цього виразу є ширшим, таким як *дія*, *зравець*. Тож доцільно було б розширити формулювання цього значення.

Нижче представлено приклади (табл. 2), де використано лексику нейтрального стилістичного тону.

Таблиця 2

### Лексичні одиниці нейтрального тону

Вислів англійською	Відповідник українською
I bear you no malice, but I will not allow you to interfere.	Я не маю до вас жодних негативних почуттів, але не дозволю вам втручатися.
I, however, have no such compunctions.	Але мені це зовсім не заважає.

Сформоване авторами на основі *Catwoman vol 5 Comics (DC Comics, 2018)*.

У першому прикладі словосполучення *bear malice* перекладено як “не мати негативних почуттів”, що відтворює сенс та атмосферу оригіналу. Такий підхід застосовується для словосполучення *have compunctions* у другому прикладі.

Зважаючи на те, що комікс є жанром масової культури, він відображає сучасність і поєднує в собі інформаційний зміст із легкою, розважальною формою подання.

Загальнонаявність і популярність коміксів, а також схильність до мінімізації текстового супроводу, переважно легкої та веселої тематики, приводять до того, що використання лексики низького стилістичного тону в таких текстах є більш виразним.

Для ілюстрації цього явища наведемо приклади (табл. 3), де слова низького стилістичного тону стали більш актуальними та сміливими в контексті коміксу.

Таблиця 3

### Слова низького стилістичного тону

Вислів англійською	Відповідник українською
Quit stalling and spill the beans!	Не зволікай і неси брехню!
Let's cut to the chase and fess up.	Покінчимо з цим безглуздя і зізнаємось.
Oh, come off it!	Не лякай мене цим!
So he'll reshape the city to fit his needs in a deadly pursuit of stardom.	Тому він змінить місто відповідно до своїх потреб у смертельній гонитві за славою.

Сформоване авторами на основі *Batman: DC Universe Rebirth, Vol 3 (DC Comics, 2016)*.

У першому прикладі вислів *spill the beans* перекладено як “нести брехню”, що підкреслює настрій коміксу та додає йому динамічності. У другому прикладі словосполучення *fess up* перекладено як “зізнаємось”, що відображає аналогічний структурний зміст. У четвертому прикладі *reshare* перекладено як “змінити”, що додає відчуття величчї діяльності персонажа.

Додатково наведемо приклади (табл. 4), де низькому стилістичному тону подано відповідники українською мовою.

Таблиця 4

### Лексичні одиниці низького тону

Вислів англійською	Відповідник українською
Don't be such a chicken!	Не бійся як дівчисько!
You're such a couch potato.	Ти справжній диванник.
Quit whining and toughen up!	Перестань жалітися та закрутись!

Сформоване авторами на основі *Teenage Mutant Ninja Turtles: Macro-Series, Mirage*.

У першому прикладі слово *chicken* перекладено як “дівчисько”, значення якого відображає нерішучий або боязливий характер та доповнює зміст ситуації. У другому прикладі словосполучення *couch potato* перекладено як “диванник” (вказує на лінивість), що має подібне сміливе конотативне значення. Також у третьому прикладі вислів *toughen up* передано як “закрутись” (зміцнити свою внутрішню силу), що додає виразності та гумору. Таким чином, можна зробити висновок, що низькопрофільна лексика в коміксах активно та ефективно використовується, сприяючи створенню живого та розважального контенту.

Таким чином, здійснене власне дослідження підтверджує актуальність і значущість вивчення перекладу англійськомовних коміксів українською мовою з погляду лінгвістики та медіадосліджень. Аналіз лінгвальних та екстралінгвістичних засобів вираження емотивності й створення альтернативних мовних дискурсів у перекладах коміксів дозволив визначити їх вплив на сприйняття та інтерпретацію тексту.

Подальші дослідження в галузі перекладу коміксів важливі для адекватного відображення лінгвістичних і культурних аспектів під час перекладу, а також для застосування різних мовних засобів для досягнення певних комунікативних цілей у мультимодальних наративах коміксу. Успішний переклад коміксів вимагає поєднання лінгвістичних і культурних знань. Перекладачі повинні творчо підходити до роботи, зберігати зміст і настрій оригіналу, а також враховувати особливості аудиторії, для якої призначений переклад. Вдалий переклад коміксу залежить від здатності зберегти характер і сенс твору, адаптувавши його до нового мовного та культурного контексту, зберігши при цьому емоційність і виразність.

**Висновки та наслідки для подальших досліджень.** Переклад коміксів – складний і відповідальний процес, який вимагає не лише мовних навичок, а й розуміння специфіки цього медіаформату. Комікси поєднують у собі текст і зображення, створюючи унікальний спосіб сприйняття інформації. Процес перекладу стикається з багатьма труднощами з погляду лінгвістичних особливостей, гумору, культурних особливостей та інших аспектів.

Важливим завданням при перекладі коміксів є збереження змісту, настрою та стилю оригіналу, адаптація його до нової мови та аудиторії, а також збереження виразності та візуальної експресії, характерної для коміксів. Перекладачі повинні знайти відповідні еквіваленти для передачі гумору, іронії, сленгу та інших елементів тексту. Культурний контекст і національні особливості мови вносять свої корективи в процес перекладу, оскільки деякі аспекти можуть бути неперекладними або потребувати специфічних пояснень. Успішний переклад коміксів вимагає творчого підходу, глибокого розуміння мови та культури оригіналу, а також здатності зберегти та посилити структуру й зміст твору. Процес перекладу коміксів – це спроба підтримати взаєморозуміння та обмін між культурами, зберегти при цьому унікальний характер кожного твору.

Отримані результати дослідження відкривають нові перспективи для розуміння та перекладу стилістичних засобів, які використовуються в англійськомовних коміксах із метою вираження емоцій та настрою. Визначення стилістичних особливостей коміксів сприяє кращому розумінню специфіки мовленнєвої взаємодії персонажів, аналізу їхнього впливу на сприйняття та інтерпретацію сюжету. Специфіка лінгвістичних засобів, що використовуються для побудови діалогів та монологів персонажів, дозволяє розкрити їхні характери, мотивації та ставлення до подій. Отримані результати підкреслюють важливість точного та адекватного перекладу стилістичних прийомів з англійської мови українською для збереження прагматичного ефекту та спрощення сприйняття аудиторією оригінального тексту.

Дослідження також підтверджує значущість аналізу високого та низького стилістичного тону в коміксах, що сприяє більш глибокому розкриттю емоційного спектра персонажів та створенню більш насиченого образу. Результати вказують на важливість вибору відповідного підходу до перекладу залежно від специфіки стилістичного вислову.

Загалом подальші ретельні дослідження в галузі перекладу коміксів, спрямовані на розширення розуміння взаємодії лінгвістичних і культурних аспектів у мультимодальних наративах коміксу, вбачаються важливими і перспективними.

#### ЛІТЕРАТУРА

- Володіна, Т. С. & Рудківський, О. П. (2017). *Загальна теорія перекладу*. Вид. центр КНЛУ.
- Воробйова, В. (2020). Особливості перекладу коміксів. *In Statu Nascendi. Актуальні проблеми перекладознавства*, 20, 31–37.



- Драган-Іванець, Н. (2014). Паралінгвістичні засоби креолізованого інтернет-тексту. *Стиль і текст. Інститут журналістики КНУ імені Тараса Шевченка*, 15, 223–230.
- Морозова, І. Б., & Єршова, К. І. (2019). Лінгвальні засоби вираження емотивності в жіночому романі. *Мова. Науково-теоретичний часопис з мовознавства*, 31, 20–26. <http://mova.onu.edu.ua/article/view/178517>.
- Пожарицкая, Е. А. (2018). Дискурс-организация англоязычных комиксов. *Актуальні питання іноземної філології: наук. журн. Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки*, 8, 253–262.
- Синявська, О. (2023). Про деякі способи перекладу власних назв (на матеріалі персонажів коміксів). *Вісник науки та освіти*, 10, 244–253.
- DC Comics. (2016). *Batman: DC Universe Rebirth*, Vol 3, DC Comics.
- DC Comics. (2018). *Catwoman vol 5- released by DC Comics on 2018*. Catwoman. Vol. 5: Valley of the Shadow of Death Kindle & comiXology.
- Dolgusheva, O., Pozharytska, O., Yefymenko, T., Prosiannikova, Y., & Pogorila, A. (2023). Effectiveness of linguistic and extralinguistic tools across English language comics during the perception of scientific information. *Khazar Journal of Humanities and Social Sciences*, 26 (1), 7–20. <https://doi.org/10.5782/kjhss.2023.7.20>.
- Marvel Comics. (2017). *Guardians of Galaxy: Jewel of Death*, 3.
- Mirage / Eastman and Laird. (2018). *Teenage Mutant Ninja Turtles: Macro-Series*.
- Morozova, I., Pozharytska, O., Artemenko, Y., Bykova, T., & Ponomarenko, O. (2021). Digital discourse in the english-language fiction. *AD ALTA: Journal of Interdisciplinary Research*, 11/02-XXII, 87–90. <http://www.magnanimitas.cz/11-02-xxii>.
- Pozharytska, O., Morozova, I., Miliutina, K., Gusieva, G., & Lenska, O. (2023). The Computer Game as an Alternative Artistic Discourse. *Theory and Practice in Language Studies*, 13(2), 311–317. <https://doi.org/10.17507/tpls.1302.05>
- The Free Dictionary. (2023). <https://www.thefreedictionary.com>.
- Urban Dictionary. (2023). <https://www.urbandictionary.com>.

## REFERENCES

- Volodina, T. S. & Rudkivskyi O. P. (2017). *Zahalna teoriia perekladu*. Vyd. tsentr KNLU.
- Vorobyova, V. (2020). Osoblyvosti perekladu komiksiv. In *Statu Nascendi. Aktual'ni problemy perekladoznavstva*, 20, 31–37.
- Drahan-Ivanets, N. (2014). Paralinhvistychni zasoby kreolizovanoho internet-tekstu. *Styl i tekst. Instytut zhurnalistyky KNU imeni Tarasa Shevchenka*, 15, 223–230.
- Morozova, I. B., & Yershova, K. I. (2019). Linhvalni zasoby vyrzhennia emotyvnosti v zhinochomu romani. *Mova. Naukovo-teoretychnyi chasopys z movoznavstva*, 31, 20–26. <http://mova.onu.edu.ua/article/view/178517>.
- Pozharytskaia, E. A. (2018). Dyskurs-orhanyzatsyia anhloiazychnykh komyksov. Aktualni pytannia inozemnoi filolohii: nauk. zhurn. Skhidnoievropeyskyi natsionalnyi universytet imeni Lesi Ukrainky, 8, 253–262.
- Syniavska, O. (2023). Pro deiaki sposoby perekladu vlasnykh nazv (na materialy personazhiv komiksiv). *Visnyk nauky ta osvity*, 10, 244–253.
- DC Comics. (2016). *Batman: DC Universe Rebirth*, Vol 3, DC Comics.
- DC Comics. (2018). *Catwoman vol 5- released by DC Comics on 2018*.

- Dolghusheva, O., Pozharytska, O., Yefymenko, T., Prosiannikova, Y., & Pogorila, A. (2023). Effectiveness of linguistic and extralinguistic tools across English language comics during the perception of scientific information. *Khazar Journal of Humanities and Social Sciences*, 26(1), 7–20.  
<https://doi.org/10.5782/kjhss.2023.7.20>
- Marvel Comics. (2017). *Guardians of Galaxy: Jewel of Death*, 3.
- Mirage / Eastman and Laird. (2018). *Teenage Mutant Ninja Turtles: Macro-Series*.
- Morozova, I., Pozharytska, O., Artemenko, Y., Bykova, T., & Ponomarenko, O. (2021). Digital discourse in the english-language fiction. *AD ALTA: Journal of Interdisciplinary Research*, 11/02-XXII, 87–90.  
<http://www.magnanimitas.cz/11-02-xxii>
- Pozharytska, O., Morozova, I., Miliutina, K., Gusieva, G., & Lenska, O. (2023). The Computer Game as an Alternative Artistic Discourse. *Theory and Practice in Language Studies*, 13(2), 311–317.  
<https://doi.org/10.17507/tpls.1302.05>
- The Free Dictionary. (2023).  
<https://www.thefreedictionary.com>
- Urban Dictionary. (2023).  
<https://www.urbandictionary.com>

*Дата надходження до редакції 23.08.2023  
 Ухвалено до друку 18.12.2023*

#### Відомості про автора

<p><b>Морозова Ірина Борисівна,</b> доктор філологічних наук, професор кафедри граматики англійської мови, Одеський національний університет імені І.І. Мечникова  e-mail: morpo@ukr.net</p>		<p><b>Сфера наукових інтересів:</b>  теоретична граMATика, синтаксис, соціолінгвістика, психолінгвістика, когнітивна, комунікативна, прикладна лінгвістика, германістика, загальне мовознавство, теорія та практика перекладу, міжкультурна комунікація, дидактика та методика викладання іноземних мов</p>
<p><b>Пожарицька Олена Олександрівна,</b> кандидат філологічних наук, доцент кафедри граматики англійської мови, Одеський національний університет імені І.І. Мечникова  e-mail: grammarlena@onu.edu.ua</p>		<p><b>Сфера наукових інтересів:</b>  когнітивна лінгвістика, комунікативна, прикладна лінгвістика, соціолінгвістика, психолінгвістика, наратологія, дигітальна лінгвістика, теорія та практика перекладу, міжкультурна комунікація</p>