

Отримано: 30 вересня 2022 р.

Прорецензовано: 14 жовтня 2022 р.

Прийнято до друку: 20 жовтня 2022 р.

e-mail: victoria.yefymenko@gmail.com

DOI: 10.25264/2519-2558-2022-15(83)-40-43

Сфименко В. А. Жанрові характеристики коміксів, які є трансформованими варіантами класичних творів. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: серія «Філологія»*. Острог : Вид-во НаУОА, 2022. Вип. 15(83). С. 40–43.

УДК: 811.111

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8135-4983>

Web of Science Researcher ID: AAB-6582-2022

**Сфименко Вікторія Антонівна,**

доктор філологічних наук, доцент,

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

## ЖАНРОВІ ХАРАКТЕРИСТИКИ КОМІКСІВ, ЯКІ Є ТРАНСФОРМОВАНИМИ ВАРІАНТАМИ КЛАСИЧНИХ ТВОРІВ

У коміксах як мультимодальних наративах відбувається взаємодія між візуальним і вербальним модусами, в результаті чого утворюється значення. Важливу роль у коміксах відіграє кольорова гама, при цьому вибір теплих чи холодних, яскравих чи приглушених кольорів впливає на читацьке сприйняття й ставлення до описуваних подій. Комікси мають низку наратологічних, стилістичних, структурних та інших характеристик. Події в коміксі можуть передаватися як за допомогою наратора (екстрадієгетичного або інтрадієгетичного), так і без його участі за допомогою зображень. До стратегій вербальної репрезентації, характерних саме для коміксів, належать наративні «віконця» з авторським текстом, словесні бульбаики та «хмаринки» з думками. Просторово-часові характеристики аналізованих коміксів включають лінійну темпоральну структуру наративу з включенням ретроспективних кадрів. Просторові індикатори властиві як для вербального, так і для візуального компонентів. За допомогою таких кінематографічних прийомів, як кадр через плече співбесідника чи кадр з точки зору персонажа, в коміксах позначається опосередкована фокалізація. Аналізовані комікси, які є трансформованими варіантами класичних казок, містять модифіковані початкові та фінальні казкові формули, а також відомі діалоги. Серед стилістичних особливостей коміксів варто виділити ономапоєю або звуконаслідування та ідеограми, тобто певні символи із фіксованим значенням. Кількісний аналіз типів переходів між кадрами в досліджуваних коміксах продемонстрував, що в коміксах з динамічним сюжетом переважають міжкадрові переходи від дії до дії, тоді як в коміксах з детальним описом декількох дій домінують міжкадрові переходи від моменту до моменту.

**Ключові слова:** комікс, мультимодальний наратив, стратегії вербальної репрезентації, ономапоєю, міжкадровий перехід.

**Victoria Yefymenko,**Doctor of Sciences in Linguistics, Associate Professor,  
Taras Shevchenko National University of Kyiv

## GENRE CHARACTERISTICS OF COMICS, WHICH ARE MODERN ADAPTATIONS OF CLASSIC BOOKS

In comics as multimodal narratives visual and verbal modes interact to create meaning. Colours play an important role in comics, the choice of warm or cold colour palette, as well as bright or muted, influences a reader's perception and attitude to the described events. Comics have a number of narratological, stylistic, structural and other characteristics. Events in comics can be presented both with the help of a narrator (extradiegetic or intradiegetic) or nonnarratorially by means of images. Strategies of verbal representation, characteristic for comics, include narration boxes, speech balloons and thought bubbles. The temporal structure of the narrative in the analysed comics is linear with some flashbacks. Spatial indicators are incorporated into both verbal and visual components. Mediated focalisation is signaled by such cinematic devices as the over-the-shoulder shot and eyeline match. The analysed comics, which are transformed variants of classic fairy tales, contain modified initial and final fairy-tale formulas and well-known dialogues. Stylistic peculiarities of comics include onomatopoeia and ideograms, i.e. certain symbols with fixed meaning. Quantitative analysis of panel transition types in the analysed comics has demonstrated that in comics with a dynamic plot the action-to-action transition prevails, while in comics containing a detailed description of only several actions the moment-to-moment transition is the most widespread.

**Keywords:** comics, multimodal narrative, strategies of verbal representation, onomatopoeia, panel transition.

Комікс (зокрема, графічний роман) є одним з наймолодших літературних жанрів, який активно розвивається останнім часом. За визначенням відомого дослідника коміксів С. МакКлауда, комікс складається з розташованих поруч один з одним у певному порядку графічних та інших зображень, метою яких є передача інформації та/або отримання естетичної реакції з боку глядача (McCloud, 1993: 9). Комікси ще донедавна сприймалися як примітивізовані, спрощені карикатурно-розважальні твори. Тому, можливо, і набуває поширення термін «графічний роман», під яким маються на увазі високоякісні комікси, видані окремою книгою. Особливістю коміксів є те, що зображені в них ситуації висвітлюються без надмірної деталізації, тому для побудови значення необхідне знання певних умовностей цього жанру. Крім того, жанрові особливості коміксів накладають певні обмеження на просторово-часове розгортання подій.

**Актуальність** цієї розвідки обумовлюється необхідністю поглибленого вивчення коміксів як окремого жанру, зокрема їх мультимодальних і наратологічних аспектів.

Останні дослідження в цій галузі включають аналіз коміксів, які є адаптаціями класичних творів (De Dobbeleer, 2022); можливість використання коміксів у навчанні іноземним мовам (Kateregga, 2022); міждисциплінарні дослідження коміксів (Kuttner, Weaver-Hightower, & Sousanis, 2021). Багато робіт присвячені вивченню окремих аспектів коміксів, зокрема аналізу мультимодальних метафор (Wang, 2022); особливостям розташування тексту та зображень на сторінці (Bateman, Veloso, & Lau, 2021; Wildfeuer, van der Sluis, Redeker, & van der Velden, 2022); ролі кольорової гами (Uhlig, 2022); вигукам та ономапоєю (Bobinska, 2022); графічним елементам, за допомогою яких передається емоційний стан персонажів (Ojha, Forceville, & Indurkha, 2021); синтаксичному аналізу різних типів речень (Herman, Van Thao, & Purba, 2021).

**Метою** роботи є виявлення жанрових ознак коміксів. Відповідно, завдання дослідження пов'язані з виокремленням наратологічних, стилістичних, структурних та інших характеристик коміксів. Об'єктом нашого дослідження є комікси, які є трансформованими варіантами класичних казок про Попелюшку, Червону Шапочку та Білосніжку (Comeau, 2016; Frampton, 2016; Simonson, 2016), а також п'єси У. Шекспіра «Сон літньої ночі» (Gaiman, 2018).

Серед дослідників коміксів немає єдності щодо того, чи є комікси окремим жанром. Наприклад, А. Хешер зазначає, що в академічних публікаціях, присвячених коміксам і графічним романам, термін «комікс» може вживатися як канал комунікації, як жанр, що об'єднує різні стилі письма (як правило, комічний, драматичний і наративний), та як мультимодальний дискурс (Hescher, 2016: 40). Ми розглядатимемо комікси як окремий жанр, що має характеристики, які відрізняють його від інших жанрів, наприклад, казки.

Комікс складається з низки малюнків у рамці, які називаються кадрами. Кількість кадрів на сторінці книги, їх розмір та форма рамок варіює. Розмір, форма кадрів та їх подекуди незвичне розташування на сторінці мають на меті здійснення впливу на читача. Завдяки зміні планів (загального, середнього, крупного) досягається динаміка розвитку сюжету. Рух також може передаватися за допомогою векторів руху та при зображенні одного персонажа в різних позах в одному кадрі.

Події в коміксі можуть передаватися як за допомогою наратора (екстрадієгетичного або інтрадієгетичного), так і без його участі за допомогою зображень. При репрезентації подій наратором встановлюються просторово-часові та причинно-наслідкові відносини між зображуваними ситуаціями. До стратегій вербальної репрезентації, характерних саме для коміксів, належать наративні «віконця» з авторським текстом, словесні бульбашки та «хмаринки» з думками. Згідно з дослідженням Дж.-Н. Тон (Thon, 2016: 130), наративні «віконця» (як відокремлені від решти кадру, так і слова, написані безпосередньо в кадрі, без рамки) можуть містити 1) оповідь екстрадієгетичного наратора, 2) усну мову інтрадієгетичного наратора, 3) письмовий наратив інтрадієгетичного наратора, 4) внутрішній голос інтрадієгетичного наратора. В аналізованих прикладах наративні «віконця», зазвичай, містять оповідь екстрадієгетичного наратора, розміщену в рамці. Словесні бульбашки та «хмаринки» з думками передають наратив інтрадієгетичних нараторів. Зокрема, слова Сну з коміксу «Сон літньої ночі» подаються білими літерами на темному фоні, що робить їх виразнішими порівняно зі словами інших персонажів.

Репрезентація наратора може містити темпоральні індикатори (*June 23, 1693* (Gaiman, 2018: 60), *A short time later* (Comeau, 2016: 12), *The next day* (Comeau, 2016: 20), *Meanwhile, back at the rest stop ...* (Frampton, 2016: 67)). Темпоральна структура наративу в коміксах, як правило, лінійна. Проте зустрічаються кадри, чий темпорально-просторові характеристики відрізняються від загальної оповіді. Наприклад, у коміксі про Червону Шапочку є ретроспективні кадри, які містять згадки про минуле героїні або додаткову інформацію щодо професора Грімма. Вони виконані в іншій кольоровій гамі (зокрема, сепії або в чорно-білій гамі, коли йдеться про вирізку з газети) і маркуються вставленими кадрами незвичної округлої форми. Мрії персонажів також представляють інший темпоральний план. Так, мрія Нінзя-релли про те, що вона стане персональним охоронцем принца, передається не вербально наратором, а візуально як малюнок у «хмаринці» думок (Comeau, 2016: 30).

Просторові індикатори властиві як для вербального, так і для візуального компонентів. Наприклад, у коміксі Н. Геймена Сасекс Даунс (вапнякові пагорби на південному сході Англії) та геогліф "*Long Man of Wilmington*" згадуються персонажами, окрім того, комікс містить зображення геогліфа. У коміксі про Червону Шапочку з авторської мови випливає, що бабуся головної героїні є президентом Сполучених Штатів, а ілюстрації підтверджують припущення читача, що дія коміксу відбувається саме в цій країні, зокрема, дорожній знак з надписом "*Camp David 10 miles*" (Frampton 2016: 42), зображення американського прапора. Просторові індикатори того, що дія казки про Попелюшку-Нінзяреллу відбувається на Сході (а саме в Японії), присутні в назві (*Ninja-rella*) та на малюнках (зображення принца, який одягом і зачіскою нагадує самурая, гості на балу, одягненої в кімоно, сакури в дворі героїні, віяла мачухи, східних ліхтариків, картини з ієрогліфами тощо).

Одним із компонентів наративного значення є фокалізація. Фокалізація може бути як неопосередкованою (за замовчуванням), так і опосередкованою, в якій передбачається участь читача. Засобами передачі опосередкованої фокалізації є погляд через плече, коли читач дивиться на певний предмет очима персонажа. Обмеження поля зору також допомагає передати те, що бачить персонаж (наприклад, у коміксі про Білосніжку на одному з кадрів (Simonson, 2016: 136) зображена лише нижня частина ніг мачухи в черевиках, які входять до поля зору робота-собаки). Прикладом уявної опосередкованої фокалізації є послідовність двох кадрів, на одному з яких персонаж дивиться або прямо на читача, встановлюючи зоровий контакт, або когось/щось за межами кадру, а на наступному кадрі міститься зображення того, на що дивиться персонаж. Цей тип фокалізації часто зустрічається в коміксі про Червону Шапочку при зображенні протистояння між нею та вовком. Інколи (Comeau, 2016: 21) у кадрі в мовній бульбашці розміщуються слова персонажа, зображеного на попередньому кадрі, та його співрозмовник, до якого вони адресовані. Цей прийом з арсеналу кінематографічних.

У «нарративних віконцях» зустрічаємо трансформовані початкові та фінальні казкові формули:

*Once upon a time, on a planet, far, far away, seven scientists presented a gift to the Queen of Techworld ...* (Simonson, 2016: 110)  
*And Ninja-rella protected the prince happily ever after.* (Comeau, 2016: 35)

*... and Snow White was crowned the queen of Techworld! Snow ruled the kingdom with kindness, wisdom, integrity, and intelligence. And they all lived happily ever after.* (Simonson, 2016: 137)

Традиційні формули "*Once upon a time*" та "*lived happily ever after*" використовуються в модифікованому контексті (наприклад, Техносвіту, де відбувається дія коміксу про Білосніжку) для опису подій, відсутніх у класичних казках (зокрема, Нінзя-релла замість одруження з принцем стає його особистим охоронцем).

Звичайно, комікси, що базуються на класичних казках, не обійшли увагою відомі діалоги, зокрема, діалог Червоної Шапочки з вовком та діалог королеви з дзеркалом:

*"My, my. What big HANDS you have! Big ... but slow." "All the better to smash you with, my dear!" "Holy moly! What big EYES you have ..."* *"All the better to SEAR you with, my dear!" "Oh, Mister Big Bad Wolf-Bot! What big TEETH you have!" "All the better to EAT you with, you impertinent gnat!"* (Frampton, 2016: 54)

*"Secret eye above the sky, who is the smartest that you spy?" "I watch your world. I can't deny. The queen's the smartest one I spy."* (Simonson, 2016: 112)

“*I watch your world. I cannot lie. Snow White will be the smartest, by and by.*” (Simonson, 2016: 112)

Якщо у традиційному діалозі справжні наміри вовка розкриваються лише в останній репліці, то в наведеному прикладі вовк із самого початку демонструє вороже ставлення до Червоної Шапочки, вживаючи дієслова ‘*to smash*’, ‘*to sear*’, ‘*to eat*’ та словосполучення з негативною конотацією ‘*impertinent gnat*’. У другому діалозі роль дзеркала відіграє супутник, який здійснює моніторинг планети, де живе королева, і до якого вона звертається “*secret eye above the sky*”. Крім того, якщо в класичному діалозі наголос робиться на красі (“*the fairest of all*”), то в коміксі підкреслюється така якість, як розум (“*the smartest*”).

Цікавим феноменом у коміксах є ониматопея або звуконаслідування. Випадки ониматопеї в аналізованих коміксах можна розділити на декілька груп:

1) звуконаслідування, пов’язане із значенням слів (*knock, creak, Click! Clack!, Poof! Double Poof!* (Comeau, 2016: 32; 33; 8; 25); *beep, rumble, gurgle, crash, chomp, clink, clank, clunk, Whoosh, snicker* (Frampton 2016: 60; 61; 57; 58; 49; 62; 68); *splat!, crunch!* (Simonson, 2016: 120; 122).

2) неіснуючі комбінації букв: *Fwirsh!, zwap!* (Frampton 2016: 48; 61); *sklorsh* (Simonson, 2016: 136).

Для передачі тривалості процесу відбувається подовження звуків: *fwoooooooosssh!, skirrrrssh!, zwoooooom!* (Frampton 2016: 53; 54; 66); *kirrrrrrrrssh!* (Simonson, 2016: 122), іноді в межах одного слова збільшується розмір букв. Деякі звуконаслідування містять лише приголосні звуки: *zrrrt!, fzzzt!* (Frampton 2016: 49; 60).

Ониматопеї, які передають емоції мовця, з’являються в мовних бульбашках: *whoa, Huh?!, HA! HA! Heh* (Frampton 2016: 49; 60; 59); *Uh-oh* (Simonson, 2016: 118); *АНННН!, ARGH!, URG!!!* (Comeau, 2016: 30; 23; 33).

Ще однією характерною рисою коміксів є ідеограми, тобто певні символи із фіксованим значенням. В аналізованих коміксах зустрічаються такі ідеограми, як череп (Simonson, 2016: 125) – ознака того, що цукерка, якою королева збирається пригостити Білосніжку, є отруєною, зірочки і кола від ударів (Frampton, 2016: 63), краплі поту від докладання героями надзвичайних зусиль у намаганні щось зробити (Comeau, 2016: 33).

Кольорова гама відіграє важливе значення у будь-яких творах, що містять візуальні компоненти. Наприклад, у коміксі про Білосніжку Техносвіт зображений переважно у холодних тонах, так само, як і королева Техносвіту, з довгим зеленим волоссям, одягнута у темно-фіолетову сукню. Обстановка ж на астероїді, де живуть семеро роботів, які займаються гірничою справою, передається за допомогою теплих жовтих кольорів. Яскраві кольори також створюють у читачів відчуття радості й захоплення, тоді як приглушені кольори мають більш стриманий ефект (Painter, Martin, & Unsworth, 2012: 36).

Важливим елементом у системі нарративного значення є перехід між кадрами (*panel transition*). С. МакКлауд (McCloud, 1993) виділяє шість категорій таких переходів: перехід від моменту до моменту, від дії до дії, від об’єкта до об’єкта, від сцени до сцени, від аспекту до аспекту і, нарешті, незв’язний перехід. Прикладом переходу від моменту до моменту є кадри, на яких протягом певного періоду часу продовжується одна й та сама дія. Зміна дії сигналізує про тип переходу від дії до дії, зміна об’єкта (зокрема, характерна для діалогу) свідчить про перехід до нового об’єкта. При зміні темпорально-просторових характеристик кадру відбувається перехід від сцени до сцени. Якщо кадри коміксу фокусуються на певних аспектах місця дії або якоїсь ідеї, то йдеться про перехід від аспекту до аспекту. Нарешті, коли відсутні будь-які індикатори зв’язку між кадрами, можна говорити про незв’язний перехід.

Кількісний аналіз типів переходів між кадрами в досліджуваних коміксах продемонстрував, що в коміксах з динамічним сюжетом переважають міжкадрові переходи від дії до дії (47% у коміксі про Попелюшку-Нінзяреллу, 40% у коміксі про Білосніжку), що складає переважну більшість переходів. У коміксі про Червону Шапочку, на відміну від вищезгаданих, лише 22% міжкадрових переходів від дії до дії, у той час як 43% – від моменту до моменту. Це пояснюється тим, що значна частина коміксу про Червону Шапочку присвячена протистоянню з вовком-професором Гріммом, під час якого особливих подій не відбувається, воно займає невеликий проміжок часу, але передається за допомогою великої кількості кадрів з «похвилинною» деталізацією. Перехід від об’єкта до об’єкта характерний для кадрів, які передають діалог, учасники якого зображуються по черзі. Найбільше таких переходів виявлено в коміксі про Попелюшку (19%), найменше – про Білосніжку (7%). Стосовно переходу від сцени до сцени, найменшу кількість таких переходів зафіксовано в коміксі про Червону Шапочку (18%), що пояснюється тим, що значна частина сюжету припадає на сцену з фіксованими просторовими характеристиками. Найменш чисельною групою міжкадрових переходів є перехід від аспекту до аспекту (1% у коміксі про Попелюшку, 4% у коміксі про Червону Шапочку). Незв’язних переходів виявлено не було. Узагальнені результати щодо кількісних показників міжкадрових переходів у трьох коміксах виглядають таким чином: перехід від дії до дії – 36%, від моменту до моменту – 25%, від сцени до сцени – 24%, від об’єкта до об’єкта – 13%, від аспекту до аспекту – 2%.

Підсумовуючи, зазначимо, що аналіз сучасних коміксів, які є трансформованими варіантами класичних казок про Попелюшку, Червону Шапочку та Білосніжку та п’єси У. Шекспіра, дозволив виявити низку особливостей. Комікси або графічні романи – це візуальні наративи, в яких основна увага зосереджена на графічних зображеннях. Події в коміксі передаються як наратором (екстрадієгетичним або інтрадієгетичним), так і без участі наратора за допомогою зображень. Слова екстрадієгетичного наратора розміщуються переважно в наративних віконцях, а інтрадієгетичного – в мовних бульбашках та хмаринках з думками. Лінійність темпоральної структури коміксу порушується ретроспективними кадрами, що містять згадки про минуле персонажів і виконані в іншій кольоровій гамі, а також суб’єктивними світами їхніх мрій.

Перспектива подальших досліджень включає аналіз жанрових особливостей різних типів коміксів (зокрема, цифрових), порівняльний аналіз коміксів з іншими видами мультимодальних дискурсів, такими як анімаційні фільми, ілюстровані цифрові наративи тощо.

#### Література:

1. Bateman, J.A., Veloso F.O.D., & Lau, Y.L. (2021). On the track of visual style: A diachronic study of page composition in comics and its functional motivation. *Visual Communication*, 20 (2), 209–247. <https://doi.org/10.1177/1470357219839101>.
2. Bobinska, A. (2022). Lexical creativity in comics: Interjection and onomatopoeia. *Estudios Romanicos*, 31, 279–289. <https://doi.org/10.6018/ER.510811>.

3. Comeau, J. (2016). *Ninja-rella: A graphic novel* (il. by O. Lozano). In *Far Out Fairy Tales* (pp. 5-35). North Mankato: Stone Arch Books.
4. De Dobbeleer, M. (2022). Do you need foreknowledge about Bulgakov and Woland? Making Juliane Blank's comics adaptation parameters more flexible. *Neohelicon*, 49, 201-228. <https://doi.org/10.1007/s11059-021-00615-9>.
5. Frampton, O. (2016). *Red Riding Hood, superhero: A graphic novel*. In *Far Out Fairy Tales* (pp. 39-71). North Mankato: Stone Arch Books.
6. Gaiman, N. (2018). *A midsummer night's dream* (il. by K. Jones, M. Jones III, C. Vess, & C. Doran). In *The Sandman: Vol. 3: Dream country* (30<sup>th</sup> anniversary edition.). New York: Vertigo.
7. Herman, Van Thao, N., & Purba, N.A. (2021). Investigating sentence fragments in comic books: A syntactic perspective. *World Journal of English Language*, 11 (2), 139-151. <https://doi.org/10.5430/wjel.v11n2p139>.
8. Heschel, A. (2016). *Reading graphic novels: Genre and narration*. Berlin: De Gruyter.
9. Kateregga, A. (2022). The role of the comic strip in teaching French as a foreign language among Uganda's high school students: Survey results. *Synergies Afrique des Grands Lacs*, (II), 9-23.
10. Kuttner, P.J., Weaver-Hightower, M.B., Sousanis, N. (2021). Comics-based research: The affordances of comics for research across disciplines. *Qualitative Research*, 21 (2), 195-214. <https://doi.org/10.1177/1468794120918845>.
11. McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. New York: Perennial.
12. Ojha, A., Forceville, C., & Indurkha, B. (2021). An experimental study on the effect of emotion lines in comics. *Semiotica*, 243(1), 305-324. <https://doi.org/10.1515/sem-2019-0079>.
13. Painter, C., Martin, J.R., & Unsworth, L. (2012). *Reading visual narratives: Image analysis in children's picture books*. Sheffield: Equinox.
14. Simonson, L. (2016). *Snow White and the seven robots: A graphic novel* (il. by J. Sanchez). In *Far Out Fairy Tales* (pp. 107-139). North Mankato: Stone Arch Books.
15. Thon, J.-N. (2016). *Transmedial narratology and contemporary media culture*. Lincoln and London: University of Nebraska Press.
16. Uhlig, B. (2022). Colour in comics: Reading Lorenzo Mattotti through the lens of art history. In M., Gray, I., Horton (Eds.) *Seeing comics through art history. Palgrave Studies in Comics and Graphic Novels* (pp. 141-160). Cham: Palgrave Macmillan. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-93507-8\\_8](https://doi.org/10.1007/978-3-030-93507-8_8).
17. Wang, G. (2022). Multimodal metaphor construction and cognitive analysis in educational cartoons. *Theory and Practice in Language Studies*, 12 (3), 543-550. <https://doi.org/10.17507/tpls.1203.14>.
18. Wildfeuer, J., van der Sluis, I., Redeker, G., & van der Velden, N. (2022). No laughing matter!? Analyzing the page layout of instruction comics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 1-22. <https://doi.org/10.1080/21504857.2022.2053559>.