

УДК 82.091:82-31:741.5

DOI: <https://doi.org/10.32589/2311-0821.1.2023.286208>

Д. О. Соловей

Київський національний лінгвістичний університет, Україна

e-mail: [solovei.dar.alex@gmail.com](mailto:solovei.dar.alex@gmail.com)

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-6287-4078>

## ЛІНГВОПРАГМАТИЧНА АДАПТАЦІЯ СИНОДАЛЬНОГО ПЕРЕКЛАДУ БІБЛІЙНИХ ТЕКСТІВ у РІЗНОЖАНРОВІЙ ГРАФІЧНІЙ ПРОЗІ

### Abstract

The article highlights the main trends in the development of painted narratives known as illuminated manuscripts from the perspective of their transformation into religious-adventure comics and presents the analysis of the brief history of its emergence and transformation. Special attention is paid to the evolution of illuminated manuscripts from ancient cave paintings and manuscript illustrations to contemporary comics. In particular, the study reveals that illuminated manuscripts or painted narratives originated in ancient times as a means of conveying information and stories. They were depicted on rocks, temple walls, and later in manuscripts. As illuminated manuscripts evolved, they became more complex and multifaceted, combining images with text to narrate stories. However, to overcome the barriers of linguistic diversity, it was necessary to find a method of adapting illuminated manuscripts for different cultures and languages. Thus, comics, using a sequence of images with short texts to tell a story, emerged in the late 19th century and gained popularity worldwide. They helped artists and writers combine visuals and dialogue to create engaging and captivating narratives. Later on, comics found their application in religious themes as well. The history of the development of religious-adventure comics attests to their popularity and influence on culture. Religious-adventure comics became a means of popularizing religious stories, moral and spiritual values among many readers, especially the young ones. In addition to religious themes, comics cover a wide range of genres, including adventures, fantasy, mysticism, and social issues. They can come in various formats, from comic strips to graphic novels. The research results provide the analysis of comics, focusing on the most popular works and genres in this field. At the same time, the linguo-pragmatic adaptation of the synodal translation of biblical texts in multi-genre graphic prose has prospects for investigating linguistic means, stylistic devices, translation solutions, and their impact on the perception of the text. It can show how graphic images, composition, and text placement influence the conveyance of its content and identify which genres of biblical texts are the most amenable to adaptation in graphic prose and what aspects of the genre change in such adaptation.

**Keywords:** religious-adventure comics, graphic novel, adaptation, religious-Christian moral imperatives, binary opposition GOOD/EVIL, religious discourse.

### Анотація

У статті висвітлено основні тенденції розвитку мальованого з позиції його трансформації в релігійно-пригодницький комікс та коротку історію виникнення мальованих оповідей, відомих як мальовані, та їхнє перетворення в релігійно-пригодницькі комікси. Проаналізовано історію створення перших коміксів. Досліджено еволюцію мальованих від стародавніх наскельних малюнків та рукописних ілюстрацій до сучасних коміксів. Зокрема, встановлено, що мальовані, або мальовані оповідей, виникли в давні часи як засіб передачі інформації та історій. Вони зображувалися на скелях, на стінах храмів, а пізніше – у рукописах. У процесі розвитку мальовані ставали все більш складними та багатогранними, поєднували малюнки з текстом для розповіді історій. Однак, щоб усунути бар'єри мовної різноманітності, необхідно було знайти спосіб адаптації мальованих для різних культур і мов. Таким способом став комікс. Комікси як послідовність малюнків із короткими розповідними текстами з'явилися наприкінці XIX століття і стали популярними серед читачів у всьому світі. За допомогою коміксів художники та письменники могли поєднувати зображення та діалоги, створюючи цікаві та захопливі історії. Згодом комікси відображали

і релігійну тематику. Історія розвитку релігійно-пригодницьких коміксів засвідчує їхню популярність та вплив на культуру. Релігійно-пригодницькі комікси стали засобом популяризації релігійних історій, моральних та духовних цінностей серед широкої аудиторії читачів, особливо серед молоді. Окрім релігійної тематики, комікси охоплюють широкий спектр жанрів, включаючи пригоди, фантастику, містику та соціальні проблеми. Вони можуть бути різних форматів – від стріпів до графічних романів. Результати дослідження охопили аналіз різних видів коміксів з акцентом на найпопулярніших роботах у цій галузі. Водночас лінгвопрагматична адаптація синодального перекладу біблійних текстів у різножанровій графічній прозі має перспективи дослідження мовних засобів, стилістичних прийомів, перекладацьких рішень та їхнього впливу на сприйняття тексту, зокрема того, як графічні зображення, композиція та розміщення тексту впливають на передачу його змісту.

**Ключові слова:** релігійно-пригодницький комікс, графічний роман, адаптація, релігійно-християнські моральні імперативи, бінарна опозиція добро/зло, релігійний дискурс.

**Вступ. Комікс** – це послідовність малюнків із короткими текстами, що утворюють зв'язну закінчену розповідь, яку сприймають як візуально-текстову цілісність і яку потрібно читати зліва направо та зверху донизу. Текст, який їх пояснює, зазвичай розташований усередині зображень, а діалоги розміщуються в спеціальних бульбашках або хмарах, які були запозичені з європейської політичної карикатури.

У сучасному традиційному вигляді комікс з'явився наприкінці XIX ст. як несерйозний жанр, про що і свідчить сама назва “комікс”, яка, власне, й означає “смішний” або “комічний”.

Раніше існував стереотип, що “комікси – це суто дитяче захоплення, вони не можуть висвітлювати важливі теми та не можуть стосуватися окремого виду мистецтва” (Троян, 2018, с. 23). Цей факт стверджували і самі творці коміксів, оскільки репутація коміксів була зіпсована примітивністю сюжетів і низькою якістю видань. Лише нещодавно цей особливий гібридний жанр отримав визнання, яке принесло славу їхнім авторам.

Комікс дотичний до трьох видів мистецтва – літератури, живопису та кіномистецтва. Ми розглядаємо комікс як один із жанрів сучасної літератури з огляду на те, що науковці вважають його культурним феноменом, який стає предметом численних наукових дискусій.

Комікс або графічна проза є, безперечно, особливим культурним явищем, яке має відмінні й схожі водночас західноєвропейські та східні традиції, і вважається новим синтетичним видом мистецтва (Колесник, 2013), або “дев'ятим мистецтвом”.

Сьогодні найвпливовішими у світі є франко-бельгійська, американська та японська традиції коміксів (Філоненко, 2021). У коміксі текст та малюнок є візуально-текстовою єдністю. Текстовий складник коміксів може бути представлено такими п'ятьма основними видами текстів: заголовками, діалогами або думками персонажів у балонах (бульбашках або хмарах), мовленням оповідача в рамках або легендах, паратекстом, метатекстом (там само).

Комікси або мальовписи відіграють надзвичайно важливу роль у масовій культурі, адже їхні персонажі та сюжети сприяли появі такого мистецького явища, як інтермедіальність. Комікси та графічні романи спрямовані передусім на адресатів із візуальною перцептивною домінантою. Саме тому ми вважаємо, що цей вид мистецтва може бути використаний для лінгвопрагматичної адаптації текстів Святого Письма з метою пояснення релігійно-християнських моральних імперативів та цінностей різновіковим категоріям адресатів.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Наукове дослідження коміксів у різних аспектах розпочалося наприкінці XX ст. Зокрема, У. Еко в контексті міфологічного нарративу доводить, що комікси про супергероя є певною формою пропаганди (2004).

Український дослідник Г. Почепцов вважає, що комікс – провідний культурний продукт, який визначає систему культурних цінностей, норм, настроїв суспільства (2012). Комікси досліджували як зарубіжні вчені (Ч. Форсфвіль, А. Мескін, Дж. Петті, С. Керні), так і вітчизняні дослідники, зокрема як феномен масової комунікації і засіб транслювання смислів (Почепцов, 2012; Троян, 2018; Хлестова, 2017), як продукт інформаційної культури (Белов, 2018), з позиції використання коміксів як засобу навчання (Вострякова, 2013; Лавренова, 2018; Юрженко, 2015), з огляду на історичну ретроспективу та впровадження новітніх технологій (Космацька, 2012; Кузнецова, 2016), в аспекті національно-культурної специфіки (Айдачич, 2014; Гудошник, 2017).

**Мета** нашої публікації – виявити закономірності лінгвопрагматичної адаптації біблійних сюжетів з огляду на зародження мальованості та його еволюцію в сучасний релігійно-пригодницький комікс.

**Матеріалом дослідження** слугував пригодницько-релігійний комікс “Добро і зло”.

**Методи дослідження.** Для досягнення поставленої мети було використано оглядово-аналітичний, історико-хронологічний, діалектичний методи, а також застосовано метод аналізу контенту та порівняльний аналіз.

**Виклад основного матеріалу.** Деякі історики висловлюють думку, що наскельні малюнки, знайдені на стінах печер, можуть вважатися попередниками коміксів. Ці малюнки відображали картини полювання, побуту, сезонні зміни клімату. Вони, справді, віддалено нагадують класичні комікси, тільки без підписів.

Мальованості (також відомі як мініатюри або ілюстрації) виникли в середньовічній Європі як спосіб візуального представлення різноманітної інформації, включаючи релігійну тематику. У перші століття християнства, коли більшість людей не могла читати, образотворче мистецтво, зокрема мальованості, стало важливим засобом розповіді та викладу біблійних історій.

У мальованостях були зображені біблійні події та персонажі, що допомагало вірянам візуалізувати розповіді зі Святого Письма. Ці ілюстрації часто супроводжували різні рукописи: ілюстровані рукописи Біблії, псалтирі, часослови та інші релігійні текстові матеріали. Таким чином, можна сказати, що саме Святе Письмо сприяло появі і розвитку коміксів як особливого виду мистецтва.

Більшість дослідників вважають XVI століття точкою відліку для появи комікс-культури, відколи у “Валенсії та Барселоні почали продавати картинки для народу, найчастіше на релігійну тематику” (Космацька, 2012, с. 141). За два століття ці “мальовані історії” поширилися з Іспанії по всій Європі і вийшли за межі релігійних тем.

Релігійні комікси мають глибоке коріння, яке сягає набагато далі, ніж можна було б собі уявити. У XV та XVI століттях серед європейських городян була неймовірно популярна “Біблія бідних” (лат. “*Biblia pauperum*”) – книга, складена з ілюстрацій на біблійні сюжети в супроводі стислих пояснень до них. Ця книга складалася з ілюстрацій, що зображували біблійні сюжети, і супроводжувалася короткими поясненнями.

Наявні два варіанти її походження: за однією версією, її створив єпископ Ансгар у IX столітті, за іншою – вона з’явилася у XIII столітті. Ця книга була адресована неписьменним і менш заможним людям (хоча з часом з’явилися і дорогі, багатоліюстровані, видання).

Зазвичай вона складалася з декількох десятків малюнків: найдавніші версії містили від 30 до 40 ілюстрацій, пізніші – від 40 до 60. Книга була поділена на дев’ять розділів. Центральні картинки зображували євангельські сюжети в хронологічному

порядку, водночас містили менші зображення персонажів і подій зі Старого Завіту. Монахи з монастирів місіонерських орденів широко використовували цю книгу у своїй проповідницькій діяльності.

З часом, разом із розвитком друкарства, мальюписи стали перетворюватися на перші релігійно-пригодницькі комікси, які поєднували в собі розповідну структуру коміксів із релігійними сюжетами. Одним з прикладів є вже згадана “Біблія бідних”, яка містила серію ілюстрацій на біблійні сюжети разом із стислими поясненнями. Ці комікси дозволяли людям легше сприймати і розуміти релігійні історії, а також використовувалися для пропагування християнства та просвітництва. “Біблія бідних” була однією з перших надрукованих книг, її видання з’явилося в 1460-х роках під повною назвою “*Biblia pauperum: Historia Veteris et Novi Testamenti in figuris*”. Перші видання мали підписи латинською мовою, а згодом книга була перекладена багатьма європейськими мовами. До сьогодні зберіглося кілька рукописних примірників на пергаменті з ілюстраціями, які належать школі Яна ван Ейка.

Згодом з’явилися комікси в Америці, *bande dessinée* (мальована стрічка) у Франції, манга в Японії. Це всесвітньо відомі форми мальованих історій, які протягом тривалого часу існування накопичили свою власну довгу і насичену історію. Вихідці з масової культури, комікси завоювали величезну аудиторію, пройшли різні етапи розвитку, відповідали на різноманітні запитання суспільства і реагували на різні ситуації у своїх країнах.

Початок розвитку коміксів у США припадає на середину ХХ століття. Тоді вони насамперед використовувалися для зняття психологічної напруги в дітей і підлітків, викликаній Другою світовою війною, але поступово комікси почали проникати у всі сфери життя англomовного населення (Остапенко, 2016).

Супермен – культовий герой коміксів усіх часів, він з’являється на обкладинці в першому номері журналу “*Action Comics*”, що ознаменувало початок “золотого віку” коміксів. З того часу до 1950-х років було створено безліч супергероїв, таких як: “Бетмен”, “Чудо-Жінка”, “Капітан Америка”, “Зелений Ліхтар” та ін. Комікси відображали реальність та настрої того періоду, наприклад, під час Другої світової війни супергерої виступали проти нацистів.

У післявоєнні роки читачі поступово відходили від пригод супергероїв. Повернути втрачену популярність вдалося лише наприкінці 1950-х років, коли настав “срібний вік” коміксів. Це пов’язано з прийняттям у США “Кодексу коміксів” – переліку правил, що визначали, що можна і не можна друкувати в коміксах. Були заборонені жакливі історії, деякі фентезі-елементи, а також сцени насильства і садизму в трилерах.

Кінець “срібного віку” багато хто пов’язує зі змінами, внесеними до “Кодексу коміксів” у 1971 році. Вимоги цензорів послабилися, і знову з’явилися надприродні істоти в історіях, а також було дозволено використовувати елементи жахів. З того моменту до 1984 року тривав “бронзовий вік” коміксів. У той час персонажі коміксів втратили свій статус непереможних супергероїв, сюжети стали більш реалістичними, гостросоціальними та серйозними.

Близько 35 років тому “бронзовий вік” перетворився на “темний вік”, який триває до наших днів. “Кодекс коміксів” у цей період став просто формальністю і врешті-решт припинив своє існування. Не побоюючись цензури, автори вводять на сторінки антигероїв – злочинців, які стають центральними персонажами.

На теренах України довгий час комікс залишався невизнаним видом мистецтва, який сприймали в радянські часи як низькосортний жанр, вигаданий індустрією розваг для дітей та підлітків. “Супергерої взагалі не відповідали радянській ідеології, яка не визнавала індивідуальності” (Троян, 2018, с. 23). Лише наприкінці 2010-х років

Україна почала активно сприймати комікси, і вони стають важливим складником української масової культури.

Хоча комікс в Україні є явищем відносно новим, проте за останнє десятиліття впевнено зміцнює позиції на книговидавничому ринку країни, адже комікси в Україні стають предметом наукового дослідження, вони починають завойовувати широку аудиторію, масово з'являючись на полицях книгарень та бібліотек (Белов, 2020). Успішні екранізації коміксів, які зазвичай привертають велику увагу глядачів, сприяють цьому процесу. Більшість сучасних українських коміксів присвячені історичним та сучасним подіям, пов'язаних з Україною.

Р. Вороніна зазначає, що обсяг коміксу впливає на його вид: масштабні мальовані історії отримали назви “графічні романи” або “графічні новели”, а короткі – “стріпи”. Також дослідниця виокремлює “німі комікси”, в яких оповідь ведеться лише за допомогою малюнків (2016).

“Аналіз фахової літератури та наявного ринку коміксів в Україні дає змогу виокремити серед українських коміксів за жанрами такі: пригодницько-історичний; супергероїка; фентезі, наукова фантастика; комікс для дітей; гумористичний; сучасний роман; кримінальний; освітній” (Белов, 2020, с. 35).

Як зазначалося вище, довгий час комікси вважалися несерйозним жанром, допоки художник та письменник Арт Шпігельман не видав графічний роман “Маус”, який отримав у 1992 році Пулітцерівську премію. Цей мальопис розповідає про жахи Голокосту та горе польських євреїв, про злочини нацистського режиму: масові вбивства, страти, насилля, знущання та досліди над в'язнями. Через те що персонажами цього графічного роману є людиноподібні миші, це не зменшує загальної моторошності твору. Відтоді мальовані історії вже перестали бути літературою для дітей.

Незважаючи на різноманіття сюжетів коміксів і бурхливу історію розвитку, біблійні сюжети залишаються сьогодні пріоритетним напрямом для творців коміксів. Останнім часом Біблію почали адаптувати в коміксах як для дітей і підлітків, так і для дорослих. Ця “адаптація основних ідей віровчення для широких мас населення” (Черхава, 2017, с. 75) – особливий вид релігійно-популярного дискурсу як різновиду релігійного дискурсу (там само). Прикладом такої адаптації є захопливий гостросюжетний графічний роман “Добро і зло”, автор ідеї та тексту – Майкл Перл. Обмірковуючи труднощі в комунікації з представниками різних лінгвокультур і людьми з обмеженими можливостями читання, в автора виникло своєрідне бачення щодо поширення біблійних текстів у форматі графічного роману з огляду на те, що Біблія є скарбницею історій про різних людей – як героїв, так і злочинців, сильних і слабких, об'єднаних божественним планом.

Комікс відтворює текст біблійних уривків точно, без будь-яких змін. Історії, передані простою мовою, візуально викладені ілюстраціями, легко сприймаються навіть маленькими дітьми. Кольорові картинки, що заповнюють більшу частину сторінки, живо ілюструють текст Біблії, допомагаючи малюкам сконцентрувати увагу і роблячи історії більш доступними для розуміння. Вони наближають маленьких читачів до місця подій, що відбуваються в Біблії.

Оскільки комікс забезпечує легкість сприйняття інформації читачами завдяки наочності, М. Перл залучив до роботи над своєю ідеєю досвідченого художника компанії Marvel Comics – Денні Буланаді. Адаптовані біблійні історії коміксу “Добро і зло” мають відповідні оригінальні версії в Біблії, на них є відповідні посилання, зазначені внизу кожної сторінки в метатексті, що уможливило віднаходження оригінальної історії в Біблії.



Таким чином, у коміксі інтертекстуальність виходить на передній план за посередництвом метатексту.

На нашу думку, комікс “Добро і зло” – захопливий гостросюжетний графічний роман – є гібридним типом коміксу, оскільки він поєднує в собі риси пригодницько-історичного та релігійного видів коміксів. Зокрема, у романі яскраво описано пригоди, тому доречно охарактеризувати його як пригодницько-історичний комікс для дітей і дорослих. Крім того, християнство – це певний стиль життя багатьох людей, а бінарна опозиція добро/зло в системі релігійно-християнських моральних імперативів є чи не найголовнішою опорою.

Розглянемо біблійну історію про блудного сина Євангелія від Луки 15:11 – 13 і порівняємо італійськомовну адаптацію цієї історії з графічного роману “Добро і зло” для дітей із перекладом українською мовою. Автори цього релігійно-пригодницького коміксу не використовували прямі цитати зі Священного Письма, а адаптували його текст до жанру релігійно-пригодницького коміксу з посиланням на конкретну історію Біблії, наприклад, на Рис. 1 наведена візуально-текстова цілісність фрагмента італійського оригіналу з українським перекладом:



Рис. 1. Фрагмент 1

Текст і переклад цієї візуально-текстової цілісності такі:

<p>Un uomo aveva due figli: quello più grande era ribelle e voleva vivere una vita di dissipatezza. Sì, mi piace questa storia.</p>	<p>Один чоловік мав двох синів. Молодший син був непокірний і хотів жити, задовольняючи свої тілесні примхи. Ага, мені до вподоби ця історія.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Порівняймо із синодальним перекладом цього фрагмента італійською і українською мовами:

<p>II Disse ancora: Un uomo avea due figliuoli;</p>	<p>II I Він оповів: у чоловіка одного було два сини.</p>
-----------------------------------------------------	----------------------------------------------------------

Опис ситуації в синодальному перекладі *Disse ancora* (іт.) – *I Він оповів* (укр.) відсутній у коміксі, оскільки його замінює сама візуально-текстова цілісність малюнка із хмарами реплік персонажів, проте речення *Un uomo avea due figliuoli* (іт.) – *у чоловіка одного було два сини* (укр.) суттєво доповнені описом рис характеру одного із синів, висновки про які подані авторами коміксу на основі подальшого розгортання сюжету з метою його правильного розуміння молодшими читачами: *quello più grande era ribelle e voleva vivere una vita di dissipatezza* (іт.) – *Молодший син був непокірний і хотів жити, задовольняючи свої тілесні примхи* (укр.). Крім того, додана репліка одного з учасників ситуації *Sì, mi piace questa storia.* (іт.) – *Ага, мені до вподоби ця історія* (укр.). Звичайне італійське *Sì* – так, було перекладено вигуком *Ага*, отже, ця репліка вжита з метою передати живу розмову і надати реалістичності ситуації, наблизити її до повсякденного життя.

Другий фрагмент італійського оригіналу відрізняється від українського перекладу тим, що в італійському варіанті текст розміщено на трьох картинках, український переклад розмістився на одній, що продемонстровано на Рис. 2:



Рис. 2. Фрагмент 2.

Тексти італійського оригіналу і перекладу українською такі:

<p>Così chiese che gli venisse data subito la sua eredità.</p> <p>Padre, se mi dai adesso la mia parte della tenuta agricola, andrò in città a cercare fortuna.</p> <p>Ma figlio, tutto quello che ho è tuo. Non vivrò ancora molto a lungo e tu e tuo fratello erediterete tutto questo. Sarai benestante per il resto della tua vita, abbiamo molte pecore e buoi. I nostri campi sono pieni di grano ogni anno. Abbiamo molti servi e tanto...</p> <p>Ma voglio uscire e vedere il mondo e non voglio vivere in una fattoria e lavorare come uno schiavo per tutta la vita. Finché sono giovane, voglio divertirmi. I miei amici...</p> <p>I tuoi amici, che non hanno mai lavorato, pensano solo ai cavalli più veloci, ai vini migliori e alle donne più interessanti.</p> <p>Cosa ne sai della vita? Sei sempre rinchiuso in questa vecchia fattoria. Voglio subito la mia parte della tenuta agricola.</p> <p>Andrò in città a crearmi la mia strada nella vita.</p> <p>Dagliela. Staremmo meglio senza di lui. Tanto non fa mai la sua parte di lavoro.</p>	<p>Тож він зажадав отримати свою спадщину негайно.</p> <p>Батьку, якщо ти віддаси мені мою частку маєтку зараз, я піду до міста і буду шукати своєї долі.</p> <p>Але ж, сину, все моє – то твоє. Мені вже не довго жити, а тоді ви з братом успадкуєте це все. Вам цього стане до кінця життя. У нас багато овець і волів. Наші поля повні зерна щороку. Ми маємо багато слуг і багато...</p> <p>Але я хочу піти і побачити світ. Я не хочу жити на селі і гарувати, як раб, усе життя. Поки молодий, хочу веселитися, мої друзі...</p> <p>Твої друзі, що ніколи не працюють, тільки й думають про те, які коні найпрудкіші, які вина найкращі і які жінки найвродливіші.</p> <p>Та що ти знаєш про життя? Ти постійно сидиш на цій старій фермі. Я хочу свою частку майна зараз.</p> <p>Піду в місто будувати своє життя по-своєму.</p> <p>Дай йому те, що його. Нам буде краще без нього. Він і так ніколи не робить своєї частини роботи.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Автори коміксу домислили і розвинули ситуацію, додавши значний фрагмент діалогу не тільки між сином і батьком, а й за участю інших персонажів. Ця ситуація в синодальному перекладі передана в такий спосіб:

<p>12 E il più giovane di loro disse al padre: Padre, dammi la parte de' beni che mi tocca. Ed egli spartì fra loro i beni.</p>	<p>12 І молодший із них сказав батькові: Дай мені, батьку, належну частину маєтку! І той поділив поміж ними маєток.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Наступний фрагмент не містить стільки додавань і є значно коротшим, що видно на Рис. 3:

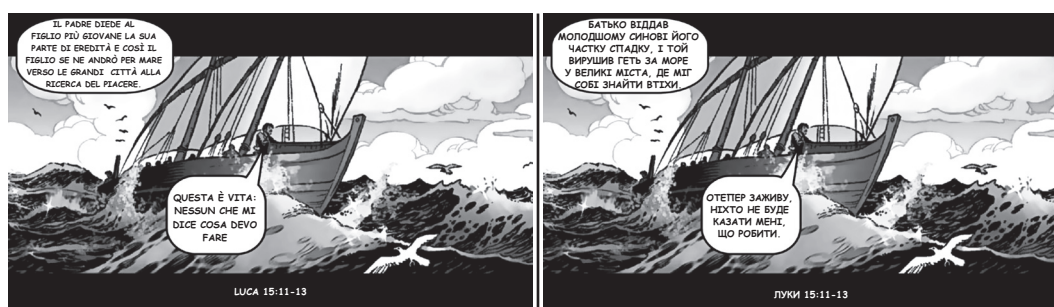


Рис. 3. Фрагмент 3.

Текст і переклад цього фрагмента такі:

<p>Il padre diede al figlio più giovane la sua parte di eredità e così il figlio se ne andò per mare verso le grandi città alla ricerca del piacere. Questa è vita: nessun che mi dice cosa devo fare. Luca 15:11-13</p>	<p>Батько віддав молодшому синові його частку спадку, і той вирушив геть за море у великі міста, де міг собі знайти втіхи. Отепер заживу, ніхто не буде казати мені, що робити. Луки 15:11-13</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Смисл тексту в цій візуально-текстовій цілісності не повністю збігається із фрагментом синодального перекладу, якому вона відповідає:

<p>13 E di lì a poco, il figliuolo più giovane, messa insieme ogni cosa, se ne partì per un paese lontano, e quivi dissipò la sua sostanza, vivendo dissolutamente. Luca 15:11-13 (La Bibbia italiana)</p>	<p>13 А по небагатьох днях зібрав син молодший усе, та й подався до далекого краю, і розтратив маєток свій там, живучи марнотратно. Луки 15:11-13 (Біблія в перекладі І. Огієнка)</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Отже, обидві версії розповідають про те, як молодший син отримує свою спадщину, відходить від батька і розтрачує її. Однак розповідь синодального перекладу в італійській і українській версіях має більш просту та стислу форму. Вона передає основні події без докладного опису і додаткових деталей. З іншого боку, українська й італійська версії коміксу мають розгорнуту форму розповіді, там використані додаткові елементи. Наприклад, у Біблії ми маємо лише три вірші цієї історії, що



можна розглядати як опис, тоді як у коміксі бачимо повну сторінку розповіді, де кожен герой має свої репліки, що робить текст жвавішим і більш наближеним до життєвих ситуацій. Історію розповідає Ісус своїм учням. Таким чином, додавання реплік з емоціями збільшує обсяг тексту, але при цьому робить його більш зрозумілим для молодших читачів. На малюнку коміксу ми можемо побачити всіх персонажів цієї історії. Крім того, ілюстрації в коміксі відіграють важливу роль, допомагаючи візуалізувати історію та підкреслюючи її емоційний вимір. Через це український перекладач передає емоційне забарвлення тексту, використовуючи відповідні вислови та переклади, що увиразнює текст. Порівнюючи італійський і український комікси, можемо зазначити, що перекладач використав емоційне забарвлення, наприклад, *Si, mi piace questa storia* (*Ага, мені до вподоби ця історія*). *Questa è vita: nessun che mi dice cosa devo fare* (*Оменер заживу, ніхто не буде казати мені, що робити*). *Questa è vita* дослівно перекладається *Це життя*, для забарвлення і передачі емоцій в українському перекладі було використано дієслово для передачі емоційного стану одного із синів *Оменер заживу*. Ще цікавий переклад можна натрапити в репліці *“Ma voglio uscire e vedere il mondo e non voglio vivere in una fattoria e lavorare come uno schiavo per tutta la vita”* (*Але я хочу піти і побачити світ. Я не хочу жити на селі і гарувати, як раб, усе життя*). Дієслово *lavorare* означає працювати, однак перекладач обрав замість нейтрального дієслова *працювати* (*lavorare* в оригіналі італійською) стилістично забарвлену лексему *гарувати*, яка сповнена додаткового емоційного забарвлення й інтенсивності значення, що, відповідно, суттєво впливає на сприйняття потенційним читачем.

Загалом обидві версії передають однаковий сюжет та моральний підтекст, не порушуючи опозиції добро/зло, але в різних мовних і культурних контекстах. Така адаптація додає мотивації до читання Біблії як для дітей, так і для підлітків саме через прагматичний чинник, адже емоції, які має викликати ця адаптація покликані спростити сприйняття релігійного дискурсу і засвоєння релігійно-християнських моральних імперативів.

При простому порівнянні цього прикладу з перекладом релігійно-пригодницького коміксу ми переконуємося в тому, що основними рисами лінгвопрагматичної адаптації біблійних текстів у релігійно-пригодницькому коміксі є додавання лексем із стилістичним та емоційним забарвленням і використання синтаксичних конструкцій, наближених до розмовного мовлення.

**Висновки.** Комікс пройшов довгий шлях від прадавніх піктограм до самостійного та повноцінного мистецтва. Його сучасний вигляд сформувався на початку ХХ століття, але найбільш барвистим і продуктивним періодом стали 1960–1980-ті роки. Історія коміксу розвивається й надалі: вона продовжується у творчості багатьох авторів, малюнки яких надруковані у великій кількості примірників та збираються шанувальниками цього жанру. Мальовиси зі своїми зображеннями біблійних сцен поступово еволюціонували в релігійно-пригодницькі комікси, які значно поширилися і стали важливим засобом комунікації та візуального вираження релігійного дискурсу. Адаптації Біблії в коміксах та їхні переклади є ефективним засобом висвітлення релігійно-біблійних моральних імперативів і цінностей для адресатів різновікових груп.

**Перспективи дослідження.** Лінгвопрагматична адаптація синодального перекладу біблійних текстів у різножанровій графічній прозі має перспективи дослідження мовних засобів, стилістичних прийомів, перекладацьких рішень та їхнього впливу на сприйняття тексту; зокрема, цікаво розглянути, як графічні зображення, композиція та розміщення тексту впливають на передачу його змісту,

та виявити, які жанри біблійних текстів найбільш піддаються адаптації в графічній прозі та які аспекти жанру змінюються в такій адаптації. Ці дослідження допоможуть розкрити нові нашарування значень і способи впливу графічного мистецтва на сприйняття релігійного дискурсу через оцінку ефектів на читачів, що досягаються завдяки такій адаптації.

## ЛІТЕРАТУРА

- Белов, Д. О. (2020). Видова і жанрова специфіка коміксу в Україні. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*, 5, 29–42.
- Белов, Д. О. (2018). Комікс як продукт інформаційної культури. *Наукові праці Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського*, 49, 83–103.
- Біблія бідних. *Велика українська енциклопедія*. URL: <https://vue.gov.ua/Біблія бідних>.
- Воронина, Р. В. (2016). Комікс як особливий жанр дитячої літератури. *Бібліотеки і суспільство: рух у часі та просторі: матеріали II Науково-практичної Інтернет-конференції*. Харків. 1–15.
- Вострякова, Н. В. (2013). Використання коміксу у навчально-виховному процесі. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки*. 13(1). 226–233.
- Еко, У. (2004). Міф про Супермена. *Роль читача. Дослідження з семіотики текстів*. Львів: Літопис. 158–182.
- Колесник, О. С. (2013). Поетика графічного роману: синтез мистецтв та транспозиція. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 31. 301–306.
- Космацька, Н. В. (2012). Мова сучасного коміксу як явища масової культури. *Мова і культура*. 15(4). 15–20.
- Космацька, Н. В. (2012). Нарис з історії виникнення і становлення жанру коміксу. *Вісник Львівського університету. Серія: Іноземні мови*. 19. 141–147.
- Лавренова, М. В. (2012). Шляхи використання коміксів в освітньому процесі. *Науковий вісник Мукачівського державного університету. Серія : Педагогіка та психологія*. 2. 143–146.
- Остапенко, Л. П. Соловйова, О. К. (2014). Дидактичний потенціал коміксів. *Медиафера и медиаобразование: специфика взаимодействия в современном социокультурном пространстве : сборник статей*. Могилев : Могилев. высш. колледж МВД Респ. Беларусь. 121–126.
- Підопригора, С. В. (2016). Графічна проза як художній експеримент: український вимір. *Вісник Черкаського університету. Серія: Філологічні науки*. 1(2). 55–62.
- Почепцов, Г. Г. (2012). Комікси як засіб трансляції соціальних смислів. *Media Sapiens*. URL: <https://ms.detector.media/print/7903/>
- Троян, Т. Г. (2018). Формування комікс-культури: переваги, функції, значення. *Міжнародний науковий журнал "Інтернаука"*. 7(1). 22–26.
- Філоненко, Н. Г. (2021). Збереження візуально-текстової цілісності при перекладі французьких коміксів українською мовою. "Ad orbem per linguas. До світу через мови": матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, 13–14 травня 2021 року. Київ: Вид.центр КНЛУ, 415–417.
- Хлестова, С. В. (2017). Комікс як засіб масової комунікації: типологічні особливості. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія: Соціальні комунікації*. 11. 13–17.
- Черхавя, О. О. (2017). *Реконструкція теолінгвістичної матриці релігійно-популярного дискурсу (на матеріалі англійської, німецької та української мов): монографія*. К.: Вид. центр КНЛУ. 400 с.

Як створюються комікси й графічні романи та хто їх читає: що варто знати про цей жанр: веб-сайт. URL: *Як створюються комікси й графічні романи та хто їх читає: що варто знати про цей жанр* - Блог Yakaboo.ua.

#### ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

La Bibbia italiana. URL: <https://www.wordproject.org/bibles/it/42/15.htm#0>  
Біблія в перекладі І. Огієнка. URL: <https://www.wordproject.org/bibles/uk/42/15.htm#0>  
Перл, М. (2018). *Добро і зло. Біблія-комікс. Захопливий гостросюжетний роман*. No Greater Joy Ministries.

#### REFERENCES

- Bielov, D. O. (2020). Vydova i zhanrova spetsyfika komiksu v Ukraini. *Ukrainskyi zhurnal z bibliotekoznavstva ta informatsiinykh nauk*, 5, 29–42.
- Bielov, D. O. (2018). Komiks yak produkt informatsiinoi kultury. *Naukovi pratsi Natsionalnoi biblioteki Ukrainy imeni V. I. Vernadskoho*, 49, 83–103.
- Bibliia bidnykh. Velyka ukrainska entsyklopediia. URL: <https://vue.gov.ua/Біблія bidnykh>.
- Voronyna, R. V. (2016). Komiks yak osoblyvyi zhanr dytiachoi literatury. *Biblioteki i suspilstvo: rukh u chasi ta prostori: materialy II Naukovo-praktychnoi Internet-konferentsii*. Kharkiv. 1–15.
- Vostriakova, N. V. (2013). Vykorystannia komiksu u navchalno-vykhovnomu protsesi. *Visnyk Luhanskoho natsionalnoho universytetu imeni Tarasa Shevchenka. Pedahohichni nauky*. 13(1). 226–233.
- Eko, U. (2004). Mif pro Supermena. *Rol chytacha. Doslidzhennia z semiotyky tekstiv*. Lviv: *Litopys*. 158–182.
- Kolesnyk, O. S. (2013). Poetyka hrafichnoho romanu: syntez mystetstv ta transpozysiiia. *Aktualni problemy istorii, teorii ta praktyky khudozhnoi kultury*. 31. 301–306.
- Kosmatska, N. B. (2012). Mova suchasnoho komiksu yak yavyscha masovoi kultury. *Mova i kultura*. 15(4). 15–20.
- Kosmatska, N. B. (2012). Narys z istorii vynyknennia i stanovlennia zhanru komiksu. *Visnyk Lvivskoho universytetu. Serii: Inozemni movy*. 19. 141–147.
- Lavrenova, M. V. (2012). Shliakhy vykorystannia komiksiv v osvithnomu protsesi. *Naukovyi visnyk Mukachivskoho derzhavnoho universytetu. Serii: Pedahohika ta psykholohiia*. 2. 143–146.
- Ostapenko, L. P. Soloviova, O. K. (2014). Dydaktychnyi potentsial komiksiv. *Medyasfera y medyaobrazovanye: spetsyfika vzaymodeistviia v sovremennom sotsyokulturnom prostranstve: sbornyk statei*. Mohylev: Mohylev. vyssh. kolledzh MVD Resp. Belarus. 121–126.
- Pidopryhora, S. V. (2016). Hrafichna proza yak khudozhnii eksperyment: ukrainskyi vymir. *Visnyk Cherkaskoho universytetu. Serii: Filolohichni nauky*. 1(2). 55–62.
- Pocheptsov, H. H. (2012). Komiksy yak zasib transliuvannia sotsialnykh smysliv. *Media Sapiens*. URL: <https://ms.detector.media/print/7903/>
- Troian, T. H. (2018). Formuvannia komiks-kultury: perevahy, funktsii, znachennia. *Mizhnarodnyi naukovyi zhurnal "Internauka"*. 7(1). 22–26.
- Filonenko N. H. Zberezhenia vizualno-tekstovoi tsilisnosti pry perekladi frantsuzkykh komiksiv ukrainskoiu movoiu. *"Ad orbem per linguas. Do svitu cherez movy"*: *materialy Mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii*, 13 – 14 travnia 2021 roku. Kyiv: Vyd.tsentr KNLU, 415–417.

- Khlestova, S. V. (2017). Komiks yak zasib masovoi komunikatsii: typolohichni osoblyvosti. *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho universytetu imeni V.N. Karazina. Seriia: Sotsialni komunikatsii. 11.* 13–17.
- Cherkhava, O. O. (2017). *Rekonstruktsiia teolinhvistychnoi matrytsi relihiino-populiarnoho dyskursu (na materialy anhliskoi, nimetskoi ta ukrainskoi mov): monohrafiia.* K.: Vyd. tsentr KNLU. 400 s.
- Yak stvoriuiutsia komiksy y hrafichni romany ta khto yikh chytaie: shcho varto znaty pro tsei zhanr: veb-sait. URL: *Yak stvoriuiutsia komiksy y hrafichni romany ta khto yikh chytaie: shcho varto znaty pro tsei zhanr* - Bloh Yakaboo.ua.

#### DZHERELA ILYUSTRATYVNOHO MATERIALU

*Bibliia v perekladi I. Ohiiienka.*

URL: <https://www.wordproject.org/bibles/uk/42/15.htm#0> (data zvernennia 10.06.2023)


*La Bibbia italiana.* URL: <https://www.wordproject.org/bibles/it/42/15.htm#0> (data zvernennia 10.06.2023)

Perl, M. (2018). *Dobro i zlo. Bibliia-komiks. Zakhoplyvyi hostrosiuzhietnyi roman.* No Greater Joy Ministries. – 2018. – 330s.

Дата надходження до редакції 28.04.2023

Ухвалено до друку 22.06.2023

#### Відомості про автора

<p><b>Соловей Дарина Олександрівна,</b></p> <p>аспірантка кафедри романської і новогрецької філології та перекладу, Київський національний лінгвістичний університет</p> <p>e-mail: <a href="mailto:solovei.dar.alex@gmail.com">solovei.dar.alex@gmail.com</a></p>		<p><b>Сфера наукових інтересів:</b></p> <p>перекладознавство, лінгвокультурна адаптація біблійних текстів, релігійний дискурс, соціолінгвістичний контекст відтворення релігійно-біблійних імперативів та цінностей у перекладі</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------