

## ТВОРЕННЯ КОМІЧНОГО В КАНАДСЬКИХ ГРАФІЧНИХ РОМАНАХ ФОНЕТИЧНИМИ І ГРАФІЧНИМИ ЗАСОБАМИ

**Калиновська Ірина Миколаївна,**

кандидат філологічних наук, доцент,  
доцент кафедри практики англійської мови  
Волинського національного університету імені Лесі Українки  
ORCID ID: 0000-0002-3406-1456  
RESEARCHER ID: HJA-2368-2022

**Коляда Еліна Калениківна,**

кандидат філологічних наук, професор,  
завідувач кафедри практики англійської мови  
Волинського національного університету імені Лесі Українки  
ORCID ID: 0000-0002-5437-1320  
RESEARCHER ID: ABB-7405-2021

**Калиновська Магдалена Володимирівна,**

здобувач вищої освіти факультету іноземної філології  
Волинського національного університету імені Лесі Українки  
ORCID ID: 0009-0007-2994-5074

*У статті розглядаються фонетичні й графічні засоби творення комічного в канадських графічних романах. Матеріалом дослідження слугує популярний графічний роман відомого канадського автора-карактуриста Браяна Лі О'Меллі «Скотт Пілігрим і його чудове маленьке життя» (англ. Scott Pilgrim's Precious Little Life). Для опрацювання фактичного матеріалу застосовується метод дистрибутивного аналізу, метод кількісних підрахунків, метод інтерпретації, який допомагає розшифрувати смисли, закладені у вербальних і невербальних компонентах канадського графічного роману, які разом утворюють візуальну, смислову, структурну, естетичну та функціональну цілісність.*

*Творення комічного в аналізованому канадському графічному романі ґрунтується на контрастах, на невідповідності форми та змісту і проявляється загалом у реакціях головних героїв на неочікувані ситуації, бажанні здаватися кращими, ніж вони є насправді, перебільшеній реакції персонажів, безглузості ситуацій, їх непотрібній деталізації, подвійних тлумаченнях, повтореннях, іронії. Аналіз показав, що джерелом комічності графічного роману є видозміна змісту, значення, порушення міри, створення ілюзії. Для цього ефекту автор використовує вербальні (текст у розмовних бульбашках, нарративних блоках і авторських коментарях) і невербальні засоби (графічні засоби, як-от шрифт, колір, графічні символи, малюнки тощо), акцентуючи увагу на певних емоційних станах персонажів.*

*Вербальні засоби творення комічного в досліджуваному канадському графічному романі на фонетичному рівні представлені звуконаслідуванням і вигуками й підсилені графічними засобами (пунктуацією, шрифтом, кольором). Вживання авторських фонетичних оказіоналізмів сприяє творенню комічних ефектів. Разом з інтернаціональними й загальнолюдськими рисами комічного в аналізованому графічному романі проявляється національний характер комічного.*

**Ключові слова:** канадський графічний роман, творення комічного, вербальний засіб, графічний засіб, вигук, звуконаслідування.

### ***Kalynovska Iryna, Koliada Elina, Kalynovska Magdalena. Phonetic and Graphic Means of Comic Effect Creation in Canadian Graphic Novels***

*The article examines the phonetic and graphic means of comic effect creation in Canadian graphic novels. The research material is a popular graphic novel by the famous Canadian cartoonist Brian Lee O'Malley "Scott Pilgrim's Precious Little Life". To analyse the factual material, the method of distributive analysis, the method of calculation, and the method of interpretation are used, the last helps to decode the meanings embedded in the verbal and non-verbal components of the Canadian graphic novel, which together form visual, semantic, structural, aesthetic, and functional integrity.*

*Comic effect creation in the analysed Canadian graphic novel is based on contrasts, on the inconsistency of form and content, and is generally manifested in the reactions of the main characters to unexpected situations, the desire to appear better than they really are, the exaggerated reaction of the characters, the absurdity of the situations, their unnecessary detailing, double interpretations, repetitions, and irony. The analysis showed that the source of comic effect creation in the graphic novel is the modification of the content, meaning, a violation of boundaries, and creation of illusions. For this effect, the author uses verbal (text in speech bubbles, narrative blocks and author comments) and non-verbal means (graphic means that include font, colour, graphic symbols, pictures, etc.), focusing on certain emotional states of the characters.*

*Verbal means of comic effect creation in the Canadian graphic novel under consideration are represented on the phonetic level by onomatopoeia and exclamations and are reinforced by graphic means (punctuation, font, and colour). The use of the author's phonetic occasionalisms contributes to the creation of comic effects. Together with the international and universal features of the comic effect, its national character is manifested in the analysed graphic novel.*

**Key words:** Canadian graphic novel, comic effect creation, verbal means, graphic means, exclamation, onomatopoeia.

**Вступ.** Суть комічного пов'язана з природою людини, оскільки осмислення світу людиною відбувається в зіткненні протилежностей, що створюють конфлікт. Витоки розуміння комічного (від грец. *komikos* – «смішний») ведуть до Аристотеля і ґрунтуються на протиставленні, на зразок потворне протиставляється прекрасному, трагічне – комічному. Платон ідентифікує комічне через потворне, Фрідріг Шеллінґ визначає комічне як форму естетизації потворного [7].

Складність розуміння комічного обумовлена, по-перше, його універсальністю (усе у світі можна розділити на «серйозне» і «комічне»), а по-друге, його надзвичайною динамічністю, здатністю приховуватися за будь-яким образом. Головне джерело комічного – це невідповідність суті й оманливої оболонки явища, суперечність між формою і змістом, метою та засобами її досягнення, невідповідність справжніх якостей людини й того, ким вона намагається здаватися, чого прагне [8, с. 29].

Мовне представлення комічного – це створення певної картини світу, яка несе в собі інформацію про специфіку взаємодії мови і дійсності, людини й соціуму, про можливість читача декодувати текст [8, с. 8]. Вербалізація комічного є недостатньо вивченою, що підкреслює актуальність нашої розвідки. **Мета** нашого дослідження – описати фонетичні й графічні засоби творення комічного в канадських графічних романах.

**Матеріали та методи.** Матеріалом дослідження слугує канадський графічний роман «Скотт Пілігрим і його чудове маленьке життя» Браяна Лі О'Меллі (англ. *Scott Pilgrim's Precious Little Life*) [9]. Для вивчення кожного його компонента застосовуємо спостереження, аналіз і синтез, для відбору досліджуваних мовних одиниць – метод дистрибутивного аналізу, метод кількісних підрахунків – для визначення частоти вживання фонетичних засобів творення комічного. Для аналізу фонетичних і графічних засобів творення комічного в досліджуваному графічному романі використовуємо метод інтерпретації.

Зауважимо, що читання графічного роману передбачає розшифрування смислів, які закладені у його вербальних і невербальних компонентах. Вони невіддільні й утворюють одну візуальну, смислову, структурну, естетичну та функціональну цілісність [5]. До вербальних компонентів графічного роману належить друкований текст, що містить репліки персонажів у розмовних бульбашках, назви, заголовки, наративний блок чи авторські коментарі у словесних бульбашках або поза ними. Невербальні графічні засоби (шрифт, колір, графічні символи, таблиці, малюнки тощо) підсилюють вербальне висловлення, уточнюють чи дублюють його [1] і є надзвичайно важливими для розуміння графічного роману.

**Результати.** Поняття «комічне» загалом означає те, що викликає сміх, тобто комічне – завжди смішне, але не все смішне – комічне. Сміх – це особиста реакція і не завжди суспільна. О. Я. Кузьмич зазначає, що, на відміну від смішного, комічне має соціальний і суспільний смисл та пов'язане з утвердженням позитивного есте-

тичного ідеалу. Комічне породжує суперечності дійсності, тобто суспільні суперечності [4].

Комічне – універсальна категорія, що існує поза простором і часом [4]. Суть комічного – в інертності, механізації, автоматизмі, які проникають у життя людини і проявляються у жестах, рухах, характері й мовленні. Такий «автоматизм» у поведінці створює передумови для стереотипної поведінки в нестандартних ситуаціях, що породжує комічний ефект [7].

У графічних романах творення комічного може відбуватися на різних рівнях: сюжету, персонажу чи на мовному рівні [2]. Перше передбачає прийоми на рівні сюжету, ситуації або тексту, а також авторські ремарки, друге – на рівні персонажу – створюється характеристикою героїв, зокрема описом зовнішності, думок і ситуативних висловлювань, третє охоплює будь-які стилістичні, лексичні, фонетико-графічні та комплексні засоби творення комічного, зокрема мовну гру [2]. Слід зазначити, що в багатьох випадках спостерігається змішування різних прийомів і засобів для досягнення найвищого ступеня комічності.

Відомо, що графічний роман має «наднаціональну» природу (за Б. Філоненко [6]). Завдяки поєднанню текстової і графічної інформації він зрозумілий будь-якому пересічному читачеві. Проте також потрібно звертати увагу на національні, культурно-зумовлені особливості аналізованого графічного роману і мовні засоби вираження комічного.

О. М. Калита зазначає, що неоднозначне сприймання людьми вербально виражених форм комічного викликають певні екстралінгвальні фактори. Серед них – умови історичного, соціального, національного й індивідуального плану, яким властиво здійснювати великий вплив на утворення, розвиток і функціонування концептуальної та мовної картини світу окремого етносу [3, с. 27]. Жарти кожного народу відображають його менталітет, спосіб мислення, світогляд, який формується століттями. Тобто комічне має чітко виражений національний характер, але спільність еволюційних світових процесів вносить у нього інтернаціональні елементи.

У досліджуваному графічному романі [9] головний герой, музикант Скотт Пілігрим, часто потрапляє у комічні ситуації. До прикладу, він не знає, як реагувати, щоб не виказати свого великого здивування, коли зустрічає в парку відомого канадського кіноактора, який йому дуже подобається, і все, на що він здатний при зустрічі, то просто прокашляється: \*АНЕМ\*, *НА, НА, НА, НА, НА* – відповідає Скотт, коли його друг розпитує про дівчину, з якою той познайомився в автобусі дорогою додому і не бажає про це йому нічого розповісти; *НЕУУУУ!* – вигукує дівчина до Скотта на вулиці, інтенсивно махає йому рукою, але той вдає, що її не знає і відвертається.

Аналіз показав, що в графічному романі зазвичай трапляються вигуки в емоційних діалогах, конфліктних ситуаціях, бійках, які створюють комічний ефект. Наприклад, *WHOOOPS! WHOOPIE!* використовуються, коли Скотт опиняється в незручному становищі внаслідок зазвичай власної незграбності чи невдалих дій;

*SHOOT!* – вигукує головний герой у відповідь на провал з його вини на концерті, де змагалися музичні гурти і до якого він посилено готувався і був впевнений у перемозі; *OH DEAR! OH BOY!* промовляє Скотт у момент раптового подиву, коли він розуміє що встряв у якусь халепу; *DAAAMN!; WOO!; WOW!* – виражають неабиякий подив персонажі в неочікуваних, неспланованих ситуаціях; *AHHH!* є вираженням крику, а *UHHHHH...* передає стогін; *SNIFF* – це сопіння, фиркання тощо.

У досліджуваному романі зафіксовано такі найчастотніші емоційні вигуки: *WOW!, WHAT?, OH!, OH MY GOD!, NO!, WHY?, YEAN!, AH!, HA!, HEN!, WHOO!, NO WAY!, GOSH!* Вони охоплюють більшу половину з усіх зафіксованих нами вигуків, а саме – 176 із 258. Серед нечастотних вигуків трапляються такі: *MY GOODNES!, WHOOPE!, EH!, UM!* До слова, вигук *EH!* У канадському варіанті англійської мови має багато значень, а в аналізованому романі виражає подив, прохання підтвердити інформацію, що надає комічності чітко виражений національний характер.

Для підсилення емоційності й комічності в графічному романі автор часто використовує звуконаслідування. Наприклад, *NOOOOOOOOOOOO!!!!* – крик розпачу Скотта, рефлексія на повідомлення про те, що він не отримає на вихідних пакунок, на який так чекав, і не побачить дівчини, яка йому дуже сподобалася. Надмірна реакція головного героя смішить читачів.

За допомогою звуконаслідувань автор намагається залучити не лише зорові, але й слухові відчуття читачів, створити відповідну атмосферу. Вони посилюють виразність текстової інформації, а також дають змогу уточнити те, що зображено на малюнках. Наприклад, *SCRIBBLE SCRIBBLE* – звук ручки під час письма; *DINGy DONG, RIIING* – звуки дверного дзвінка; *PLOP, SLUMP* – звуки незграбних рухів персонажів; *CHEW, CHEW* – звуки голосного жування їжі; *CHIRP, CHIRP* – звуки набридливого щебетання птахів; *TWEETy TWEET* – звуки радісного щебетання птахів; *ZOOOOM* – звуки втечі персонажів; *THUMBy THUMB* – звуки гри Скотта на комп'ютері; *BOO HOO HOO* – звуки мугикання мелодії пісні; *CRASH, KPOK, KROW, SWOK, KRAK, POW, SOK, WHAP, SMURF, POOM* – звуки ударів; *CLINK* – звуки падіння монет.

Залежно від їхньої уживаності, звуконаслідування й вигуки можна розподілити на загальноприйняті, які розуміють усі носії англійської мови (наприклад, *NOOOOOOOOOOOO!!!! RIIING; HA, HA, HA, HA, HA*) та індивідуальні, що створив автор, які іноді називають фонетичними okazionalizмами (наприклад, *AAAAAAA AAAGGRRRRBBGGBBGLALAAA!!* означає великий розпач Скотта Пілігрима, реакцію на неважливу інформацію, яка ні на що не впливає, і це підкреслює комічність ситуації).

Аналіз показав, що в романі значно переважають загальноприйняті звуконаслідування й вигуки над індивідуальними авторськими – 86 і 14% відповідно.

Сміх є необхідним елементом комічності, завдяки якому відбувається розв'язання самої колізії ситуації, а водночас і душевна розрядка читачів від напруги співп-

ереживання. Джерело комічності – це не тільки підміна змісту, значення, а й порушення міри, створення ілюзії [7]. Для цього ефекту автор часто використовує графічні засоби, акцентуючи увагу на певних емоційних станах персонажів.

Під час дослідження графічного роману виявилось, що серед графічних засобів пунктуація є найвиразнішим показником емоцій персонажів. Насамперед, йдеться про вживання знаків оклику, знаків питання, три крапки чи їхнє поєднання. Чим більша комічність ситуації, тим більше пунктуаційних знаків. Наприклад, *NOOOOOOOOOOOO!!!!* Подив може бути відтворений як з вербальними мовними засобами, так і без них або разом з авторським коментарем. Цей прийом використовується для привернення додаткової уваги до якоїсь події чи ситуації.

Цікавим у плані розмаїття емоційного навантаження пунктуаційним знаком є три крапки. Зазвичай на письмі вони передають незакінченість думки, замовчування, вказують на прихований смисл, актуалізують стан задуманості й невпевненості. У графічному романі три крапки з'являються, коли людина перебуває у стані сильної здивованості через випадкові обставини. Наприклад, у відповідь на репліку друга *It's like spring out* Скотт Пілігрим відповідає... (оскільки на вулиці доволі холодно, сніжить, погода більше схожа на зиму). Або в незграбній розмові головного героя і дівчини, яка йому дуже подобається, у відповідь на комплімент щодо взуття Скотт каже: *They remind me of something but I can't remember what. Um... Am I dreaming?*, Рамона відповідає: ...

Капіталізація репрезентує велике здивування персонажів, що підкреслює комічність ситуації. Чим більший подив, тим більші літери на панелях графічного роману чи більша кількість літер. Наприклад, *OOOOOOOHHHHHHH!!!* Не слід також забувати про гарнітуру. Зазвичай напівжирною гарнітурою чи курсивом можуть виокремлюватися ключові ідеї фрагмента, імена персонажів, елементи з особливим емотивним забарвленням, знаки інших алфавітів чи символи, інколи зображені рукописні повідомлення персонажів. До прикладу, *@#\$\_AH*.

Колір також відіграє важливу роль для вираження емоції здивування та роздратування в ситуаціях, які комічні. Виявлено, що червоний колір кадру чи шрифту відображає максимальне здивування та роздратування. Проте вираження цих емоцій за допомогою кольору трапляється не так часто, як за допомогою розміру шрифту.

**Висновки.** Комічне – контекстуально зумовлене. Творення комічного в аналізованому графічному романі ґрунтується на контрастах, на невідповідності форми та змісту і проявляється загалом у реакціях головних героїв на неочікувані ситуації, бажанні здаватися кращими, ніж вони є насправді, перебільшеній реакції персонажів, безглуздості ситуації, їх непотрібній деталізації, подвійних тлумаченнях, повтореннях, іронії. Отже, джерелом комічності є видозміна змісту, значення, порушення міри, створення ілюзії. Для цього ефекту автор використовує вербальні й невербальні

засоби, акцентуючи увагу на певних емоційних станах персонажів. Вербальні засоби творення комічного на фонетичному рівні представлені звуконаслідуванням і вигуками, підсилені графічними засобами (пунктуація, шрифт, колір). Вживання авторських фонетичних оказіоналізмів сприяє творенню комічних ефек-

тів. Важливою рисою комічного в графічних романах є його національний характер, який проявляється разом з інтернаціональними й загальнолюдськими рисами. Перспективним вбачаємо дослідження мультимодальності графічних романів і змалювання в них різних емоційних станів персонажів.

#### Література:

1. Вороніна Р. В. Комікс як особливий жанр літератури. *Бібліотеки і суспільство: рух у часі та просторі* : матеріали II науково-практичної інтернет-конференції. Харківський національний медичний університет. Харків, 2016. С. 43–51.
2. Івасишин М. Р. Мультимодальність англомовного коміксу: лінгвальний і екстралінгвальний виміри : дис. ... канд. філол. наук. 10.02.04. Івано-Франківськ, 2019. 404 с.
3. Калита О. М. Мовні засоби вираження іронії в сучасній українській малій прозі : дис. ... канд. філол. наук: 10.02.01. Київ, 2006. 214 с.
4. Кузьмич О. Я. Мовні засоби творення комічного в українській прозі кінця XX століття – початку XXI століття : дис. канд. філол. наук. 10.02.01. Луцьк, 2015. 217 с.
5. Огар Е. І., Копильчак Х. С. Сучасний український «малюнок»: видавничі реалії та перспективи. *Поліграфія і видавнича справа*. 2018. Вип. 2. С. 64–75.
6. Філоненко Б. Робити комікси з національними героями зараз на часі. *Читомо*. 2014. URL: <http://www.chytomo.com/book-art/boris-filonenko-robiti-komiksi-z-nacionalnimi-geroyami-zaraz-na-chasi> (дата звернення 2.11.2023).
7. Філософський словник / гол. ред. В. І. Шинкарук. Київ : Абрис, 2002. URL: [https://shron1.chtyvo.org.ua/Shynkaruk\\_Volodymyr/Filosofskiy\\_entsyklopedychniy\\_slovyk.pdf](https://shron1.chtyvo.org.ua/Shynkaruk_Volodymyr/Filosofskiy_entsyklopedychniy_slovyk.pdf) (дата звернення 2.11.2023).
8. Щербина А. О. Жанри сатири та гумору: нарис. Київ : Дніпро, 1997. 136 с.
9. O'Malley B. L. Scott Pilgrim's Precious Little Life. *Zipcomic*. 2020. URL: <https://www.zipcomic.com/scott-pilgrim-issue-1> (дата звернення 11.11.2023).

#### References:

1. Voronina, R. V. (2016). Komiks yak osoblyvyi zhanr lyteratury [Comics as Special Genre of Literature]. *Biblioteky i suspilstvo: rukh u chasi ta prostori* : materialy II Naukovo-praktychnoi Internet-konferentsii [Libraries and Society: Movement in Time and Space: Materials of the 2nd Scientific and Practical Internet Conference.] Kharkivskiy natsionalnyi medychniy universytet. Kharkiv, s. 43–51 [in Ukrainian].
2. Ivasyshyn, M. R. (2019). Multymodalnist anhlomovnoho komiksu: lnhvalnyi i ekstralnhvalnyi vymiry [Multimodality of English Comics: Lingual and Extralingual Dimensions]: dys. ... kand. filol. nauk. 10.02.04 [PhD thesis]. Ivano-Frankivsk, 404 s. [in Ukrainian].
3. Kalyta, O. M. (2006). Movni zasoby vyrazhennia ironii v suchasni ukrainskii malii prozi [Language Means of Expressing Irony in Modern Ukrainian Flash Fiction]: dys. ... kand. filol. nauk: 10.02.01 [PhD thesis]. Kyiv, 214 s. [in Ukrainian].
4. Kuzmych, O. Ya. (2015). Movni zasoby tvorennia komichnoho v ukrainskii prozi kintsia XX stolittia – pochatku XXI stolittia [Language Means of Comic Creation in Ukrainian Prose of the End of the 20th Century – the Beginning of the 21st Century]: dys. kand. filol. nauk. 10.02.01 [PhD thesis]. Lutsk, 217 s. [in Ukrainian].
5. Ohar, E. I., & Kopylchak, Kh. S. (2018). Suchasnyi ukrainskyi «malopys»: vydavnychi realii ta perspektyvy [Modern Ukrainian Comic Books: Publishing Realities and Prospects]. *Polihrafiia i vydavnycha sprava* [Printing and Publishing]. Vyp. 2. S. 64–75. [in Ukrainian].
6. Filonenko, B. (2014). Robyty komiksy z natsionalnymy heroiami zaraz na chasi [Now is the Time to Create Comic Books with National Heroes]. *Chytomo* [Let's Read]. URL: <http://www.chytomo.com/book-art/boris-filonenko-robiti-komiksi-z-nacionalnimi-geroyami-zaraz-na-chasi> (data zvernennia 2.11.2023) [in Ukrainian].
7. Shynkaruk, V. I. (Ed.) (2002). Filosofskiy slovyk [Philosophical Dictionary]. Kyiv : Abrys. URL: [https://shron1.chtyvo.org.ua/Shynkaruk\\_Volodymyr/Filosofskiy\\_entsyklopedychniy\\_slovyk.pdf](https://shron1.chtyvo.org.ua/Shynkaruk_Volodymyr/Filosofskiy_entsyklopedychniy_slovyk.pdf) (data zvernennia 2.11.2023) [in Ukrainian].
8. Shcherbyna, A. O. (1997). Zhanry satyry ta humoru: narys [Genres of Satire and Humor: an Analytical Review]. Kyiv : Dnipro, 136 s. [in Ukrainian].
9. O'Malley, B. L. (2020). Scott Pilgrim's Precious Little Life. *Zipcomic*. URL: <https://www.zipcomic.com/scott-pilgrim-issue-1> (data zvernennia 11.11.2023) [in English].