

*Катерина Зайцева,
аспірант кафедри теорії літератури,
компаративістики та літературної творчості
Київського національного університету імені Тараса Шевченка*

ІНТЕРСЕМІОТИЧНИЙ КОД ДИТЯЧОЇ ЛІТЕРАТУРИ (НА МАТЕРІАЛІ «КЛАСНИХ КОМІКСІВ»)

У статті розглянуто проблеми інтерсеміотичного перекладу літературного тексту мовою коміксу, приділено увагу особливостям адаптації класичних творів для дитячого сприйняття.

Ключові слова: дитяча література, комікс, інтерсеміотичний переклад, візуальний наратив, Леся Пархоменко, Наталія Тарабарова.

Katerina Zajceva

The Intersemiotic Code of Children's Literature (based on «Cool Comics»)

The article deals with the problem of intersemiotic translation of the literary text into the language of comics. The special attention is paid to the peculiarities of classic works adaptation for children's perception.

Key words: children's literature, comics, intersemiotic translation, visual narrative, Lesya Parkhomenko, Nataliya Tarabarova.

Дитяча література тривалий час перебувала поза увагою літературознавців. Нині вона позиціонується як соціокультурний феномен, «самостійний естетичний компонент (із кількома рівнями прочитання), який є невід'ємною частиною загального літературного процесу певної доби» [8, 12].

Сучасна культура, відтак і література для дітей, тяжіє до візуалізації, що абсолютно природно, адже ілюстрація є її невід'ємною складовою. Аналітичний погляд на проблему візуалізації дає змогу, з одного боку, приєднатися до думок дослідників про те, що завдяки малюнкам (візуальним знакам) текст буде зрозумілішим і доступнішим для дитячої рецепції [11, 48], а з іншого, - ті самі ілюстрації можуть звужити можливості юного реципієнта фантазувати, домислювати, створювати в уяві власні образи персонажів. Однак такий жанр масової літератури як комікс спростовує і перше, і друге твердження, адже вимагає від читача насамперед уважного прочитання не лише кожної репліки, а й малюнка. Ба навіть конструювання подій і їх домислення.

У ХХІ ст. зі стрімким розвитком медій доволі гостро постала проблема читання серед дітей та юнацтва. У. Гнідець зниження інтересу до читання пояснює «недосконалістю сучасної шкільної освіти, повсюдним поширенням низькопробної масової культури» [5, 7]. Тож, з одного боку, медії сприяють візуалізації тексту (комікси, ілюстрації, мультфільми тощо), а з іншого, - переважання візуальної складової комунікації стає причиною байдужості дитини до сприйняття сфери вербальних знаків.

Видавництво «Грані-Т», аби зацікавити дітей українською класикою, створило серію «Класні комікси», яка заповнила не лише ще одну жанрову лакуну сучасної дитячої літератури, а й стала спробою міжсеміотичного перекладу. Тому доцільним видається вивчення феномену коміксу в інтерсеміотичній площині, а зважаючи на актуалізацію наратологічних студій у літературі, зокрема дитячій, нагальною є потреба аналізу наративних інстанцій (нاراتивної складової) в коміксовому тексті у процесі його перекодування з іншої знакової системи.

Коли йдеться про інтерсеміотичний переклад дитячої літератури, то предметом дослідження науковців зазвичай стає трансформація (перекодування) художнього тексту на мову фільму, мультфільму (наприклад, В. Кариухіна про російськомовні та англомовні мультфільми, створені за текстами А.А. Мілна «Winnie-the-Pooh» та «The House at Pooh Corner») [1, 129]. Здебільшого матеріалом для таких наукових розвідок слугує іноземна література, в т. ч. й перекладна, і власне вітчизняна інтерпретація, в даному випадку - екранізація. В українському літературознавстві мало досліджень, які б порушували проблему міжсеміотичного перекладу літератури для дітей.

Наукові розвідки переважно присвячені лінгвістичним аспектам коміксового тексту. Однак більшість дослідників сходиться на тому, що візуалізація тексту лише сприяє його рецепції й витлумаченню реплік персонажів. Так, А. Столярова визначає комікс як особливий вид креалізованого художнього дискурсу [10, 3]. Н. Космацька, услід за О. Соніним та Є. Козловим, розглядає комікс як синкретичний (полікодовий, креалізований) текст, у якому «невербальні засоби набувають особливої значущості, формують разом із вербальними його смисловий наративний характер» [4, 68]. Є. Козлов порушує тему героя маскульту, зважаючи на архетипність «розважального наративу», та проблему мультимедійного наративу на матеріалі квесту (жанру комп'ютерної гри) [2, 21].

Актуальність статті зумовлена тим, що дослідження проблем сприйняття та інтерпретації тексту в інтерсеміотичній площині є одним із пріоритетних напрямків літературознавства.

Мета статті – визначити особливості переходу кодів зі сфери одного виду мистецтва (літератури) у сферу іншого (коміксу), їхні трансформації.

Лінійні, літературні знаки при переході у візуальну сферу не втрачають своїх наративних функцій. Тому заново породжені коди, будучи візуальними, є інтерсеміотичними. Йдеться про «оповідне ілюстрування» (Д. Лихачов), коли історію «розповідає» малюнок.

Тож, досягнення мети передбачає розв'язання низки *завдань*, з-поміж них: простежити інтерсеміотичне перекодування тексту оригіналу в текст коміксу на рівні структури, персонажів, мови та виявити виникнення нових, втрату старих смислів у тексті; встановити специфіку трансформації наративних інстанцій у процесі міжсеміотичного перекладу; виявити можливості впливу візуального наративу на дитяче сприйняття коміксу.

Об'єктом дослідження є літературний і коміксовий тексти, *предметом* – перехід тексту оригіналу в знакову систему (семіосферу) коміксу.

Матеріалом послуговував комікс «Кайдашева сім'я», створений Л. Пархоменко (обробка тексту) і Н. Тарабаровою (художниця) та оригінальний твір – повість «Кайдашева сім'я» І. Нечуя-Левицького.

В Україні ставлення до коміксу неоднозначне, здебільшого негативне. З одного боку, йдеться про його руйнівний вплив на формування особистості дитини, а з іншого, – про особливий спосіб засвоєння інформації. Досвід перекодування художнього тексту мовою коміксу не новий. Ще 1993 року «Вій» і «Тарас Бульба» М. Гоголя вийшли у вигляді коміксів. Загалом, наприкінці ХХ ст. у цьому жанрі працювали К. Сулима, С. Позняк, І. Баранько, Ю. Логвин, К. Лавро, А. Василенко, В. Горбачов та ін.

У 2007 році у видавництві «Грані-Т» з'являється серія «Класні комікси» – це, власне, адаптовані тексти для дітей за мотивами творів відомих українських письменників, зокрема повістей «Кайдашева сім'я» І. Нечуя-Левицького, «Ніч проти Різдва» М. Гоголя, «Захар Беркут» І. Франка, «Конотопська відьма» Г. Квітки-Основ'яненка, п'єс «Мина Мазайло» М. Куліша, «Хазяїн» І. Карпенка-Карого, «Москаль-чарівник» І. Котляревського, які свого часу ввійшли в коло дитячого читання і нині вивчаються в школі.

«Класні комікси» не повинні сприяти викривленню розуміння класичної літератури, вони мають стати засобом зацікавлення школяра художнім текстом і викликати бажання прочитати оригінал. Обраний для аналізу твір є продуктом ХІХ ст. і відображає історико-соціальні реалії того часу. Своєю чергою «Класні комікси» – явище ХХІ ст., результат переструктурування тексту оригіналу. Тож для виявлення специфіки інтерсеміотичного перекладу класичних текстів мовою коміксу ми послуговуватимемося такими параметрами як збереження/зміна структури тексту оригіналу та відтворення форми/змісту оригіналу візуальними засобами.

Комікс – це особливий тип оповіді, в якому взаємодіють вербальні й невербальні коди. Як відомо, Ю. Лотман наголошував на постійному прагненні двох видів знаків – умовного й іконічного – обмінюватися функціями розповідання і називання [7, 293]. Нам видається, що умовний знак (слово) навіть трансформувались у знак іконічний (малюнок), не втрачає своєї функції розповідання, можемо говорити про візуальний наратив.

Так, у коміксі «Кайдашева сім'я» маємо епізод, коли Кайдашиха наказує Кайдашеві зайти до пана після церкви за грошима: «Та в шинок не заходь!» [3, 9]. У наступному кадрі читач бачить Омелька, який уночі повертається додому. Між цими двома кадрами пройшов чималий відрізок часу. Звернувшись до первинного тексту – повісті, надібуємо кілька сюжетних епізодів, які не ввійшли до коміксу. Хоч і не зображено, що Кайдаш був у шинку, читачеві це зрозуміло, бо фраза Кайдашихи ніби зв'язує між собою два кадри, слугує підказкою до пояснення. Однак читачеві не відомо з ким бачився Кайдаш, про що говорив і т. д., якби автор і художник коміксу врахували всі сюжетні епізоди, то довелося б малювати до безкінечності, тому творці коміксу відбирають епізоди за їх сюжетною значимістю.

Інколи малюнок у коміксі замінює опис, натомість з'являються ремарки автора, які маркують місце, час подій тощо. Загалом жанр коміксу вимагає від читача активної творчої співпраці з автором. Ми не зовсім погоджуємося із твердженням Н. Халупської, що «основна дія в коміксі розгортається не в малюнках, а «між» ними, в той момент, коли читач подумки поєднує дві відокремлені картинки в єдину історію» [11, 55]. Дослідниця цією тезою переконує, що кадри коміксу статичні і є ніби низкою фотознімків неперервного процесу. Проте кожен «окремий кадр» не є фіксацією нерухомого епізоду і взагалі фіксацією одного безкінечно короткого епізоду (тоді найважливішим було б прочитання пропущеного тексту між цими епізодами).

На наше переконання, окремий кадр коміксу часто включає тривалу подію, є ніби невеличким розділом тексту. Подібне спостереження свого часу зробив Д. Лихачов, досліджуючи мініатюри давньоруських літописів [6, 94–95]. Але ця часова тяглість передана не лінійними знаками, а символічно. Використовувані в цьому жанрі іконічні знаки, окрім того, що потребують лінійного прочитання кадрів коміксу, особливі також тим, що лінійно треба прочитувати кожен із них.

Таким чином коміксовий текст, на відміну від літературного, в якому превалюють парадигматичні зв'язки, більшою мірою спонукає читача до додумування сюжету, а не зосередження на образах персонажів. Це «додумування» (інтерпретація малюнка) подій насамперед відбувається як творення сюжету в межах малюнка, а не відгадування подій, пропущених «між» кадрами.

Проте багато залежить від реципієнта, який читає комікс. Якщо він знайомий з оригіналом твору, то намагатиметься реконструювати «втрачені» (або навмисне випущені) події, тоді «між» кадрами відбуватиметься більше дій.

Фактично візуальне має те саме значення, що й вербальне. Однак не може передати всі смисли вповні, тому первинний текст втрачається, з'являються нові значення. Співтворцем літературного тексту стає художник, який вносить власні смисли і сприйняття, бо саме він малює одяг, знаки, які передають емоційні стани та поведінку тощо, і певно, не такими, якими їх уявляв автор. Художник разом із читачем, будучи співатором твору, є також своєрідним посередником між автором і читачем. Художник візуалізує звичайний наратив.

Тож, зважаючи на задані параметри щодо інтерсеміотичного перекладу класичних текстів мовою коміксу, можемо говорити про переструктурування тексту оригіналу повісті «Кайдашева сім'я». Творці коміксу замінили глави на дії, окрім того 7 дія коміксу об'єднує 7–9 глави тексту оригіналу. Перед читачем своєрідна «розкадровка» мультфільму. Всі герої повісті, окрім епізодичного персонажа – священика (котрий з'являється наприкінці твору), присутні в коміксі. Щодо відтворення змісту оригіналу

візуальними засобами, варто зазначити, що малюнок не завжди дає читачеві розуміння хронотопу і локусу. Так, якщо в тексті оригіналу читач із першого абзацу дізнається, де відбуватимуться події (село Семигори), то в коміксі опис замінений малюнком і короткою ремаркою автора, про локус читач дізнається з уст одного з персонажів – Лавріна.

Також можемо говорити про зміну точки зору й власне наративу. Для повісті «Кайдашева сім'я», що написана в XIX ст., характерна нарація від третьої особи – недієгетична. У коміксі читач є свідком подій. Якщо в літературному тексті присутня точка зору автора, то в тексті коміксу читач, залежно від особистого досвіду, формулює власну. Для означення хронотопу творці коміксу застосовують вербальні й невербальні коди (графічні зображення, репліки персонажів, авторські ремарки).

Варто наголосити, якщо в тексті оригіналу зустрічається невласне пряма мова, то в коміксі вона замінена на репліку персонажа, скажімо в І. Нечуя-Левицького зустрічаємо: «Ой гарна ж дівчина, як рай, мов червона рожа, повита барвінком!» – подумав Лаврін...» [9, 55]. Також репліками персонажів при інтерсеmiotичному перекладі стають різноманітні відступи, мова автора. Окрім того, в коміксі можливе редукування авторського пояснення і реплік персонажів тільки до реплік персонажів. Загалом лексика коміксу максимально адаптована до сприйняття дитиною-читачем.

Звісно, говорити про комікс-культуру в українській літературі зарано. «Класні комікси» стали цікавим явищем сучасної дитячої літератури і доповнили її жанрову палітру. Вони можуть бути не лише розважальним читанням, а й застосовуватися у сфері освіти (бажано в молодшій школі, хоча більшість із творів, за якими створена серія, вивчають у старших класах).

У коміксі – жанрі, що перебуває на помежів'ї літератури, образотворчого мистецтва, кіно, – органічно взаємодіють вербальні й невербальні коди, котрі спрощують дитячу рецепцію класичного твору XIX ст. Окрім того, в процесі інтерсеmiotичного перекладу, як це видно із зіставлених творів, відбувається трансформація наративу. Комікс тягнє до візуалізації тексту (історію «розповідає» малюнок), відтак візуального наративу, безпосереднім співтворцем якого стає художник. Загалом коміксові властиві діалоги й оповідь у теперішньому часі з мінімальними авторськими ремарками.

Подальша перспектива інтерсеmiotичних досліджень дитячої літератури бачиться нам в аналізі перекладу та адаптації художніх текстів не лише мовою коміксу, а й іншими - відеоадаптаціями, театральними постановками (наприклад, ляльковий театр) та їх порівнянні.

Література

1. Карпущина В.Н. Аксиологические стратегии интерсеmiotического перевода текстов художественной литературы в ситуации межкультурной коммуникации / В.Н. Карпущина // Известия «АГУ». – Серия «Филология» : [сб. науч. работ] – Алтайский госуд. ун-т, 2011. – Вып. 2-1(70). – С. 129-134.
2. Козлов Е. Главный герой развлекательного нарратива (архетип и идентификационный потенциал) / Е. Козлов // Вопросы культурологии. – 2007. – Вып. 12. – С. 21-24.
3. Комікс за мотивами повісті Івана Нечуя-Левицького «Кайдашева сім'я» – К.: Грані-Т, 2007. – 64 с, іл. (Серія «Класні комікси»)
4. Космацька Н. Комікс як синкретичний текст: вихідні положення / Н. Космацька // Науковий вісник Волинського національного університету імені Лесі Українки. – Серія «Філологічні науки». – Луцьк, 2011. – Вип. 5, ч. 2. – С. 64-68.

5. Література. Діти. Час : Вісник Центру дослідження літератури для дітей та юнацтва; [передмова Уляни Гнідець]. – Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2011. – Вип. 1. – С. 7-9.
6. Лихачев Д.С. «Повествовательное пространство» как выражение «повествовательного времени» в древнерусских миниатюрах / Д.С. Лихачев //Литература и живопись. – Ленинград, 1982. – С. 93-111.
7. Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики / Ю.М. Лотман // Лотман. Ю.М. Об искусстве. – СПб., 1998. – С. 293.
8. Мовчан Р. Література для дітей та юнацтва в системі історії української літератури ХХ століття / Раїса Мовчан // Література. Діти. Час: Вісник Центру дослідження літератури для дітей та юнацтва. – Тернопіль: Навчальна книга - Богдан, 2011. – Вип. 1. – С. 12-17.
9. Нечуй-Левицький І.С. Кайдашева сім'я [повість] / І.С. Нечуй-Левицький. – К.: Дніпро, 1980. – 237 с., іл.
10. Столярова Л.Г. Вербальные и невербальные компоненты коммуникации в текстах французских комиксов (на материале комиксов серии «Астерикс»): автореф. дис. на соискание уч. степени канд. филол. наук.: спец. 10.02.05 - «Романские языки» / Л.Г. Столярова. – Воронеж, 2012. – 23 с.
11. Халупська Н. Структурно-змістова специфіка американських коміксів / Наталія Халупська // Сучасний погляд на літературу : [зб. наук, праць] / редкол.: В.Ф. Погребенник (відп. ред.), С.С. Кіраль (заст. відп. ред.), І.В. Савченко (відп. секретар) та ін. – К. : ДП «Інформ. – анал. агенство», 2009. – Вип. 12. – С. 48-58.