

**КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА**

Факультет романо-германської філології

Кафедра романської філології

**ЛЕКСИКО-СТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ РИМСЬКОГО
ДІАЛЕКТУ В ІТАЛІЙСЬКИХ КОМІКСАХ (НА МАТЕРІАЛІ
КОМІКСУ ZEROCALCARE)**

МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА

Цим підписом засвідчую, що
подані на захист рукопис та
електронний документ є
ідентичні 02.12.2025

студентки групи
МЛПТм-1-24-1.4д
спеціальності 035 Філологія.
Мова і література
(італійська)
Ющишеної Анастасії
Миколаївни

Науковий керівник:
доктор філософії з філології
старший викладач кафедри
романської філології
Гольцева Марія Ігорівна

Допущено до захисту

Протокол засідання кафедри
романської філології № 10/2
від 13.11.2025 р.

Завідувач кафедри
романської філології
доктор філософії з філології
Анастасія КОПИТІНА

Київ – 2025

АНОТАЦІЯ

Ця магістерська робота присвячена аналізу лексичних і стилістичних особливостей римського діалекту (romanesco) у коміксах Zerocalcare та способам їх відтворення в українському перекладі. Основною метою дослідження є визначення мовних і наративних функцій діалектних елементів, а також встановлення найбільш ефективних перекладацьких стратегій для збереження їхнього експресивного потенціалу. Матеріалом дослідження стали комікси «Dimentica il mio nome» та «Un polpo alla gola».

Для досягнення поставлених цілей були використані описові, контекстуальні, порівняльні та лінгвістично-інтерпретаційні методи, доповнені якісним аналізом прикладів і консультаціями з носіями мови. Проведене дослідження дало змогу окреслити фонетичні, морфологічні та лексичні особливості сучасного romanesco, а також виявити основні труднощі під час перекладу діалектизмів: полісемія, культурні маркери, стилістична виразність та графічні скорочення, характерні для коміксного формату. Запропоновано перекладацькі рішення, які дозволяють зберегти комунікативну функцію й локальний колорит оригіналу, зокрема семантичну адаптацію, добір розмовних українських відповідників і застосування компенсаторних стратегій.

Отримані результати сприяють кращому розумінню ролі діалекту в сучасних коміксах і пропонують дієві інструменти для перекладу текстів, що характеризуються мовною варіативністю.

Ключові слова: римський діалект, італійські комікси, переклад, мовна варіативність, Zerocalcare, діалектна лексика.

ASTRATTO

La presente tesi magistrale è dedicata all'analisi delle caratteristiche lessicali e stilistiche del dialetto romanesco nei fumetti di Zerocalcare e alle modalità della loro resa nella traduzione ucraina. L'obiettivo principale dello studio è individuare le funzioni linguistiche e narrative degli elementi dialettali e determinare le strategie traduttive più efficaci per conservarne il valore espressivo. Il materiale della ricerca comprende i fumetti «Dimentica il mio nome» e «Un polpo alla gola».

Per raggiungere gli scopi prefissati sono stati utilizzati metodi descrittivi, contestuali, comparativi e linguistico-interpretativi, integrati dall'analisi qualitativa degli esempi e dalla consultazione di parlanti nativi. L'indagine ha permesso di definire le peculiarità fonetiche, morfologiche e lessicali del romanesco contemporaneo, nonché di evidenziare le principali difficoltà nella traduzione dei dialettismi: polisemia, riferimenti culturali, marcatezza stilistica e riduzione grafica tipica del medium fumettistico. Sono state proposte soluzioni traduttive che permettono di preservare la funzione comunicativa e il colore locale del testo originale, tra cui adattamento semantico, ricerca di equivalenti colloquiali ucraini e strategie compensative.

I risultati ottenuti contribuiscono alla comprensione del ruolo del dialetto nei fumetti moderni e offrono strumenti utili per la traduzione di testi caratterizzati da variabilità linguistica.

Parole chiave: dialetto romanesco, fumetti italiani, traduzione, variazione linguistica, Zerocalcare, lessico dialettale.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. МОВА, СТИЛЬ І ДІАЛЕКТ У КОМІКСІ	9
1.1. Історичне формування коміксу як жанру	9
1.2. Комікс як мовний та стилістичний феномен	14
1.3. Комікс як відображення життя: стиль Zerocalcare	19
Висновки до Розділу 1	25
РОЗДІЛ 2. ROMANESCO: МОВА ТА ОСОБЛИВОСТІ РИМСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА	26
2.1. Соціолінгвістичний статус Romanesco.	26
2.2. Лексичні та перекладацькі особливості діалекту.	30
Висновки до Розділу 2	35
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНИЙ АНАЛІЗ КОМІКСІВ ZEROCALCARE	36
3.1. Аналіз лексичних і синтаксичних особливостей діалекту у коміксах	36
3.2. Переклад діалектних елементів: труднощі та рішення	47
Висновки до Розділу 3	55
ВИСНОВКИ	56
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	59
ДОДАТКИ	64

ВСТУП

Сучасний культурний простір Італії дедалі активніше інтегрується у глобальні медійні процеси, що характеризується гібридністю жанрів, змішуванням культурних кодів та швидкого циркуляцією контенту. У цих умовах особливого значення набувають ті форми наративу, які здатні легко адаптуватися до різних платформ, зберігаючи при цьому свою художню виразність. Однією з таких форм є комікс – медіапродукт, який поєднує літературні, графічні, соціокультурні та лінгвістичні елементи та водночас активно реагує на зміни в культурному середовищі.

Італійський комікс демонструє стійкий розвиток упродовж останніх десятиліть, і серед їх провідних представників важливе місце займає Zerocalcare (псевдонім Мікеле Реча) – автор, чия творча манера поєднує автобіографічні мотиви, соціальну чутливість і характерний римський гумор. Його комікси давно вийшли за рамки вузької субкультури та стали частиною ширшого культурного дискурсу, що засвідчується їх популярністю, екранізаціями та міжнародною присутністю. Однією з визначальних рис його авторського стилю є активне використання римського діалекту (Romanesco), який надає текстам не лише мовної своєрідності, а й соціокультурної глибини.

Дослідження функціонування Romanesco в коміксах Zerocalcare також важливе з огляду на тенденції переосмислення діалектів у сучасній італійській культурі. Упродовж XX – XXI століть італійські діалекти перестають бути виключно маркерами локальної ідентичності та дедалі частіше стають інструментами мистецького висловлення. Zerocalcare є одним із найяскравіших прикладів цього процесу: у його коміксах діалект не відокремлюється від літературної норми, а органічно з нею співіснує, створюючи поліфонічний мовний простір, властивий сучасному Риму.

Актуальність даного дослідження зумовлена тим, що питання відтворення діалектів у перекладі належать до найскладніших у сучасному перекладознавстві. Римський діалект у творах Zerocalcare виконує низку художніх функцій – від створення комічного ефекту та емоційної експресивності до формування локального колориту й характеристики персонажів. Саме тому постає потреба дослідити, яким чином ці особливості можуть бути адекватно передані українською мовою без втрати змісту та прагматичного навантаження. Такі дослідження особливо важливі в умовах зростання інтересу до італійської графічної літератури та розширення перекладного репертуару українського книжкового ринку.

Наукова новизна роботи полягає в тому, що вперше на українською мові здійснюється комплексний аналіз лексичних та стилістичних характеристик Romanesco у коміксах Zerocalcare у поєднанні з перекладознавчим аспектом. Новизна також полягає у створенні класифікації шістдесяти двох діалектних елементів, визначені їхні функції у художньому тексті та описані стратегії, які забезпечують збереження експресивності та культурної специфіки оригіналу при перекладі українською.

Мета: виявити особливості функціонування римського діалекту в коміксах Zerocalcare та визначити, як ці діалектні елементи передаються у перекладі українською мовою

Об’єкт: римський діалект у коміксах Zerocalcare.

Предмет: лексичні та стилістичні характеристики римського діалекту, їх відображення в українському перекладі та роль у створенні коміксів Zerocalcare.

Матеріал: комікси Zerocalcare «Dimentica il mio nome», «Un polpo alla gola» в оригіналі.

Завдання:

1. Визначити основні та стилістичні риси римського діалекту;

2. Проаналізувати функції римського діалекту в побудові персонажів;
3. Виявити труднощі перекладу діалектних елементів українською мовою;
4. Провести контекстуальний аналіз мовних явищ у коміксах.

Теоретико-методологічна основа дослідження

Основну роботу становлять праці з діалектології та перекладознавства, зокрема дослідження Карло Джованарді (*Il Vocabolario del Romanesco contemporaneo*), Паоло Д'Акілле (*Italiano di Roma*), Герхарда Рольфса (*Grammatica storica dell'italiano e dei suoi dialetti*). Теорію коміксу репрезентують класичні роботи Вілла Айснера, Скотта Макклауда й Роджера Сабіна. Український контекст забезпечують дослідження Л.Першиної, А.Юмрукуза та К.Жури. Окрему групу становлять критичні матеріали й інтерв'ю, присвячені творчості Zerocalcare.

У роботі застосовано комплекс **методів**, що забезпечив всебічний аналіз римського діалекту та особливостей його перекладу. Зокрема, використано контекстуальний аналіз для визначення функцій діалектних одиниць у структурі коміксу, лексико-семантичний аналіз для інтерпретації значення та походження лексем, а також метод опису й класифікації для впорядкування зібраного матеріалу. Кількісний (частотний) метод використано для визначення розподілу діалектних елементів і побудови діаграм, а стилістичний аналіз – для встановлення їхньої ролі у формуванні комічності, характеристики персонажів та створенні локального колориту. Окремим етапом став перекладацький аналіз: у межах дослідження було виконано власний переклад діалектних фрагментів, після чого здійснено інтерпретацію застосованих перекладацьких рішень, труднощів та стратегії передачі *Romanesco* українською мовою.

Практичне значення дослідження полягає у можливості використання його результатів у трьох напрямках:

- у перекладацькій практиці при роботі з діалектними текстами та художнім дискурсом;
- у навчальних курсах з італійської лінгвістики, діалектології та перекладознавства;
- у подальших дослідженнях коміксів як медіального та культурного феномену, що поєднує різні рівні мовної організації.

Апробація роботи

Результати магістерської роботи були апробовані у фаховому середовищі. На основі дослідження підготовлено та подано статтю до збірки *Mundus Philologiae*, яка прийнята до друку (Ющишена А. (2025). ПЕРЕКЛАД ДІАЛЕКТУ В КОМІКСАХ: ВИКЛИКИ ТА МОЖЛИВОСТІ (НА ПРИКЛАДІ ТВОРУ ZEROCALCARE). *MUNDUS PHILOLOGIAE*, (5)). Також 13 листопада 2025 року ключові положення дослідження були представлені на кафедральній апробації, яку було успішно пройдено.

Структура роботи

Робота складається зі Вступу, трьох розділів, висновків (до кожного розділу та загальний), Списку використаних джерел (40 елементів) та Додатків, які містять укладений словник римського діалекту (*Romanesco*) з українськими відповідниками. Загальний обсяг роботи – 71 сторінка.

РОЗДІЛ 1. МОВА, СТИЛЬ І ДІАЛЕКТ У КОМІКСІ

1.1. Історичне формування коміксу як жанру

Як і будь-який інший вид мистецтва, комікс має давнє коріння, і його розвиток тісно пов'язаний з багатьма суспільними змінами в суспільстві. Більшість досліджень та публікацій про комікси починають свою історію наприкінці XIX – початку XX століття, проте ця візуальна оповідь існувала ще задовго до появи сучасних графічних версій. Якщо ж ми заглянемо в історію до більш ранніх часів, то побачимо, що деякі дослідники (зокрема Скотт Макклауд (McCloud, 1993, с. 9-10)) вважають 1519 рік важливим рубежем, адже саме тоді Ернан Кортес «відкрив» доколумбовий мальований рукопис. Цей яскраво розфарбований рукопис-згорток, довжиною 10,96 метрів, містить послідовність зображень, які оповідають історію. Рукопис став одним із перших прикладів, де можна простежити ключові принципи коміксового мистецтва: він містив послідовність кадрів, символічність зображень та візуальну логіку оповіді. Саме тому 1519 рік умовно приймається як початок «передісторії коміксу»: цей момент зафіксував існування цілісного графічного наративу, який відповідає сучасним критеріям коміксу.

Якщо звернутися до ще ранніших етапів, до часу як Е. Кортес почав «збирати» свої перші мальовані рукописи, то помітимо як у Франції було створено твір, який за своїми характеристиками вражаючи нагадує комікс. Йдеться про «Гобелен з Байо» – вишиту стрічку завдовжки близько 70 метрів, що детально зображує нормандське завоювання Англії, розпочате у 1066 році (McCloud, 1993, с.12) . Це є яскравим прикладом послідовного візуального оповідання: фігури, сцени й написи утворюють безперервну історію, яку можна «читати» кадр за кадром.

Поглянувши на попередні епохи, може постати питання: чи можна вважати стародавні настінні розписи – наприклад, єгипетські – своєрідними попередниками коміксу? На перший погляд вони також передають послідовність подій за допомогою зображень. Однак, як зауважує Скотт Макклауд (McCloud, 1993, с.13), ці стародавні настінні розписи можуть здаватися послідовними, але насправді вони демонструють різні місця, події та групи персонажів, об'єднані не лише тематично, а радше створюють загальне враження сюжету. Проте варто врахувати, що зазвичай нам показують лише фрагменти цих картин, що не дає змоги оцінити повну наративну структуру. Якщо ж розглядати цілу композицію, можна простежити послідовність подій, уявити порядок кадрів і розвиток історії, що демонструє принципи послідовного мистецтва, близькі до тих, що пізніше стали основою комікса.

Про інші види розписів, що нагадують сьогочасні комікси, підтвердження наших думок ми знаходимо у наукових розвідках А. Страмалья. Дослідник зауважує, що перші сліди римських коміксів з'являються ще у кінці III століття до н. е., а саме у Палестрині (Пренесте) – стародавньому місті, що знаходилося у регіоні Лаціо. На одній з гробниць-цист були реконструйовані зображення чотирьох коротких сцен, що демонстрували, як сім юнаків готували та спілкувались між собою. Зображення супроводжувались короткими реченнями архаїчною латиною (Stramaglia, 2020, с. 16-17). В цей період італійська спадщина бурхливо взаємодіяла зі етруською, грецькою та латинськими культурами, і саме тоді зароджується така тенденція римських та італійських коміксів як «асоціація зі сценами з повсякденного життя» (Stramaglia, 2020, с. 18).

Але слід зазначити, що всі наведені висновки є гіпотетичним припущенням, і на даний момент немає жодних історичних доказів, які б підтверджували їх як загальновизнану основу походження сучасного

коміксу. Подальший розвиток графічної оповіді можна простежити, звернувшись до перших митців, які заклали основу сучасного коміксу.

Попередниками коміксу стали візуальні серії. Це були лише смужки із серіями малюнків, сповненими гумором і основним їхнім завданням було саме не просто відволікти читача, а розважити його (Corte, 1969, с.5). Уже в XVIII столітті малюнок починає активно входити у друковану пресу та виконувати функцію послідовної оповіді, що наближає його до форми коміксу.

Одним із перших митців, які почали експериментувати з послідовною візуальною оповіддю, вважають англійського живописця Вільяма Гогарта (Sabin, 1996, с.9). У своїх графічних серіях він поєднував зображення в логічні наративні цикли, фактично перетворюючи сюжет на послідовність сцен. Саме такі композиції часто розглядають як ранній прообраз сучасних коміксів і графічних романів. Значущим є і те, що в його працях простежується принцип серійності – один із ключових механізмів розвитку коміксів.

На початку XIX століття цей напрям подальше розвинув англійський карикатурист Томас Роулендсон. Його ілюстровані розповіді постійно друкувалися в газетах та багато дослідників називають його одним із ранніх прикладів газетної графічної прози (Sabin, 1996, с.10).

Паралельно в цей час на іншій частині планети, а саме в Японії, з'являються власні форми послідовного зображення і у 1814 році від майстра Кацусіка Хокусай з'являються так звані перші «манги», які згодом перетворюються на японський комікс (Google Arts & Culture).

Далі до зображень почали все частіше додавати римований текст. У другій половині XIX століття вагомий внесок у розвиток коміксу вніс німецький художник та письменник Вільгельм Буш. Саме його історії вирізнялися гармонійним поєднанням зображення та тексту, що створювало цілісну наративну структуру (Sabin, 1996, с.9).

Довгий час, та і досі, для більшості читачів комікси асоціюються з дитячою літературою і це спричинило знецінення медіуму та спровокувала політичні й культурні обмеження, які гальмували розвиток коміксу у середині ХХ ст. (Corte, 1969, с.5). Такий стереотип був очевидним, оскільки сюжет був простим, комікси друкували в неякісних газетах і гумор був доволі «пласким». Але це тривало не довго. Згодом комікс почали сприймати не просто як розвагу, а як окремий вид мистецтва. Уже на початку ХХ століття різні митці звертали увагу на візуальну мову коміксу, а політична карикатура та сатиричні ілюстрації стали одним із ключових джерел розвитку жанру (Corte, 1969, с.5). Саме вони показали, що комікси можуть не лише розважати, а й висміювати владу, реагувати на суспільні події та передавати складні ідеї у простій візуальній формі.

Комікс почав активно розвиватися, отримавши можливість ширшого поширення та вдосконалення формату. Одним із батьків сучасного послідовного мистецтва вважають Рудольфа Топфера, чиї легкі сатиричні мальовані історії, починаючи з середини ХІХ століття, використовували карикатурну техніку, рамки панелей та представляли першу в Європі інтегровану комбінацію тексту та зображень (McCloud, 1993, с.17-18). Так згодом першим відомим героєм коміксу став Yellow Kid, але далекого від нього не втекли і такі герої, як: The Captain and the Kids, Buster Brown, Little Jimmy та всі інші представники даної родини (Corte, 1969, с.5).

В чому ж полягає популярність коміксів? Перш за все, вона у значній мірі зумовлена їхніми персонажами, які стають для читачів близькими, виконуючи роль менторів чи друзів. Багато читачів зростають, читаючи комікси: відповідно, вони аналізують життя своїх улюблених персонажів та використовують їхній досвід у прийнятті власних рішень. Як припускає Ленг, «коміксні персонажі є реальними, тому що читачі мають потребу в їхній реальності» (Leng, 2014, с. 196). Комікси, навіть фантастичні за своїм характером, часто торкаються універсальних ідеалів і проблем, таких як

боротьба добра зі злом, самопізнання, особистісний розвиток, міжособистісні стосунки тощо. Це підкреслює актуальність коміксів і пояснює, чому як юна, так і доросла аудиторія продовжує їх читати, адже «історії коміксів є правдоподібними». (Leng, 2014, с. 200).

Ще одним чинником популярності є простота та зрозумілість передачі ідей через комбінацію тексту та ілюстрацій. Візуальний компонент коміксів «дає змогу донести ідею в простішій та зрозумілішій формі» (Мильченко, Татарінова, 2020, с. 11). Крім цього, активним дистриб'ютором коміксів стають цифрові медіа, які потребують менше ресурсів порівняно з друкованими. Це розширює візуальні можливості жанру та залучає ширшу аудиторію. Таким чином диджиталізація сприяла «розширенню сфери візуального» (Baetens & Frey, 2014, с. 2-3), одним з аспектів якого є власне комікси.

Становлення коміксу в Італії насамперед пов'язане з першою його появою в 1908 році в газеті «Corriere dei Piccoli». Перші «fumetti» були створені з освітньою метою, однак згодом почали використовуватись у пропагандистських цілях, зокрема під час Першої світової війни. Структурно вони відрізнялись від сучасних коміксів, адже були намальовані без класичних «мовних бульок» і складалися з римованих підписів під малюнком (Gioacchino, 2021).

У 1932 році ситуація змінюється, коли виходить журнал «Jumbo», що впроваджує знайому нам сучасну структуру коміксів: графічний матеріал на декілька сторінок та діалоги в мовних бульках (Gioacchino, 2021). «Jumbo» відкриває новий шлях для італійського коміксу і започатковує різножанровий розвиток. Його приклад наслідують такі видання, як «L'Audace» з першими коміксами у сфері наукової фантастики та «L'avventuroso» із пригодницькими сюжетами (Ranchino, 2021).

Сучасні італійські комікси поширюються не лише через журнали, але й інші канали: літературні фестивалі, комікс-конвенції, інтернет-форуми, віртуальні платформи тощо. Тематично вони тяжіють до вираження реалізму і «більше збігаються з розповіддю про реальність» (Benvenuti, 2019, с. 59) або ж відповідають «бажанню душі зіткнутися з реальністю» (Mandolini, Vacchelli & Lanslots, 2024, с. 376). В цьому аспекті вони перегукуються зі своїми першими прикладами з Палестрини. Більше того, комікси можуть настільки переплестися з життям читачів, що можуть слугувати «підтримкою і втечею від суворої реальності дорослого світу» (Leng, 2014, с 196).

З 2000-х років реалістична традиція стала особливо явною. Назва цього жанру походить від слова «комічний», однак часто в коміксах немає нічого веселого: в основі сучасних коміксів зустрічаємо теми політичної невизначеності та соціальної нестабільності. Таким чином, автори використовують поєднання графіки та мови, щоб «дати своє трактування складності життя» (Mandolini, Vacchelli & Lanslots, 2024, с. 376).

За останні десятиліття комікс зазнав суттєвих трансформацій як у художньому плані, так і в соціокультурній сфері. З часом він перестав бути лише засобом розваги та перетворився на важливий елемент масової культури, який відображає цінності, ідеї та мовні особливості певної епохи.

1.2. Комікс як мовний та стилістичний феномен

З огляду на розвиток такої форми мистецтва, як комікс, важливо зазначити, що саме розуміють під цим поняттям у сучасному науковому дискурсі. У загальноприйнятому трактуванні цей мальований наратив має таке визначення: «Комікс – серія чорно-білих або кольорових розважальних малюнків, що ілюструє розвиток сюжету, представлений мінімальним, здебільшого діалогічним текстом.» (Ковалів, 2007, с.508). Більш звужену

дефініцію пропонують Т. Мильченко та Т. Татарінова: «послідовність малюнків, зазвичай із короткими текстами, що створюють певну розповідь» (Мильченко, Татарінова, 2020, с. 11). А американський художник Арт Шпігельман, автор культового графічного роману *Maus*, наголошує, що «комікс є своєрідним шляхом грамотності» (AZQuotes). Втім, в Італії дане поняття має дещо особливе тлумачення. Слово «*fumetto*» використовується як для позначення всіх нам відомих коміксів, так і для фотороманів (Corte, 1969, с.5). Проте історично саме комікси вважаються справжніми носіями цієї назви, адже вони з'явилися значно раніше.

Розмежовуються також поняття «комікс» та «графічний роман» («графічна наратива»). Обидва явища є безсумнівно інтермедіальними і визнаються як «одні з найефективніших засобів сучасного сторітеллінгу» (Mandolini, Vacchelli & Lanslots, 2024, с. 376). Основні відмінності стосуються сюжету, обсягу та кількості авторів. Комікси зазвичай мають лінійний сюжет, менший обсяг й часто створюються одним автором, тоді як графічний роман містить розгалужену фабулу, більший обсяг і розробляється командою творців (Мильченко, Татарінова, 2020, с. 14).

Ще одна відмінність полягає у вербальному компоненті: графічний роман обов'язково поєднує письмові та візуальні елементи, натомість комікси можуть бути представлені лише графічними образами або супроводжуватися мінімальними вербальними знаками, як-от розділовими («?», «!»), друкарськими («*», «^») чи буквеними (наприклад, «zzz», що символізує сон). Однак важливо зазначити, що чіткої межі між цими двома жанрами немає, і їх нерідко ототожнюють. Деякі критики схильні розглядати комікси як «нижчі» жанри через переважання пригодницької тематики, а графічні романи – як більш елітарні, що робить поділ умовним та необ'єктивним, так як обидва жанри орієнтовані на створення якісного графічного контенту, що супроводжується відповідним сюжетом.

Як вже зазначалося до цього, комікс у своєму сучасному вигляді сформувався на основі давніх традицій та мистецтва карикатури, але саме поєднання тексту і зображення створило його унікальну художню природу. Це поєднання формує особливий мовний та стилістичний код графічного наративу, який відрізняє його від інших форм оповіді та дозволяє таким чином передавати сюжетні лінії, емоції та культурні смисли. У цьому сенсі комікс постає як форма мультимодального тексту, де вербальні компоненти співпрацюють з візуальними елементами, утворюючи цілісну семіотичну систему (Першина, Юмрукуз & Жура, 2023, с.204). Саме таку взаємодію підкреслює сучасна дослідниця Карін Кукконен, яка у книзі «Contemporary Comics Storytelling» (2013) зазначає, що «комікси створюють підказки, які читач інтерпретує, формуючи цілісну історію». Такий когнітивний підхід підкреслює активну роль читача у процесі комунікації та дозволяє розглядати комікс як складну мультимодальну систему, здатну передавати не лише сюжет, а й ширші культурні сенси.

Американський карикатурист і теоретик коміксів Скотт Макклауд визнає, що комікс це як «поєднання зображень та інших образів, свідомо розміщених у певній послідовності, щоб передати інформацію та/або викликати естетичну реакцію у глядача» (McCloud, 1993, с.9). Відповідно до даного твердження ми можемо зробити певні висновки, а саме, що комікс має власну граматичну і синтаксичну структуру, яка виражається як у словесному, так і у візуальному вимірі. У кожному сюжетному кадрі поєднуються два елементи, які утворюють разом змістову єдність та дозволяють говорити про комікс як про цілісну комунікативну систему, а саме:

1. Мовні елементи – діалоги, вигуки, написи та ін.;
2. Візуальні елементи – зображення, кольори, форма панелі та ін..

Подібну думку про комікс має й американський письменник та художник Вілл Айснер, який зазначає у своїй роботі «Theory of comics and

Sequential Art» (1985), що комікс – це особлива форма мистецтва, у якій «малюнки та текст функціонують як частина єдиного повідомлення» (Eisner, 1985, с.8). Для Айснера мова коміксу є системою певних символів, здатною передавати емоційні стани, час, рух та простір (Eisner, 1985, с.10). Це означає, що графічні елементи коміксу виконують функцію не лише ілюстративну, а й семіотичну, створюючи ефект динаміки та психологічної глибини. Думка С. Макклауда лише підтверджує ці слова, оскільки він писав, що текст у коміксенссі не просто пояснює зображення, а й викликає емоції, відчуття та абстрактні поняття, які самі картини самостійно можуть передати лише частково (Макклауд, 2020, с.128). Слова ніби створюють зв'язок із людським голосом, додають теплоти та нюансів, яких немає у візуальних образах. Айснер також додавав, що комікси спілкуються «мовою», що ґрунтуються на спільному для автора й читача візуальному досвіді і це дозволяє читачеві легко розуміти поєднання слова й зображення поряд із традиційним текстом (Eisner, 1985, с.8). Таким чином, ми можемо чітко стверджувати, що вербальні одиниці у коміксі не існують самі по собі, а завжди супроводжуються візуалізацією, що може визначати інтонацію, ритм та характер мовлення персонажів.

Мовна специфіка коміксу полягає у його тяжінні до розмовності. Діалоги персонажів часто побудовані за допомогою моделі усного мовлення, із використанням вигуків, еліпсисів, скорочень, неологізмів, онomatopей і т.д.. Такі лінгвістичні скорочення зумовлені тим, що репліка має бути короткою, але виразною. Тут варто зазначити, що комікс є мультимодальним текстом, де вербальні та візуальні елементи взаємодіють, створюючи єдину комунікативну структуру.

У свою чергу існує й стиль коміксу, що займає вагому ланку у створенні сюжету, оскільки він визначає взаємодію слова, зображення, кольору, композиції сторінки та шрифту. Як підкреслює С. Макклауд, «стиль – це спосіб, у який художник обирає представляти реальність; це міст

між формою та змістом» (McCloud, 1993, с.41). Якщо художник хоче передати красу та складність світу, то саме реалізм відіграє в цьому важливу роль. У межах цієї думки комікс стає наче унікальним художнім простором, де автор може експериментувати як з фонетикою, так і з дискурсом. Ці експерименти створюють особливу «поетику коміксу», у якій стилістичні засоби візуального мистецтва функціонують поряд із мовним.

У контексті розгляду коміксу як стилістичного феномену важливо враховувати також і його експресивну природу та синестезію в цілому. Як зазначає С. Макклауд, експресіоністичний ефект у європейських та японських коміксах дозволяють передавати майже будь-який емоційний стан, створюючи таким чином візуальну мову почуттів (McCloud, 1993, с.133). Саме спотворення форми та образу, притаманні експресіонізму, можуть затемнювати зміст, однак ця деталь активізує участь читача інтерпретувати та співпереживати ситуації. Крім того, С. Макклауд підкреслює, що певні графічні елементи можуть викликати майже фізіологічну реакцію у літературного глядача, але він зазвичай проектує ці відчуття не на себе, а на персонажів, з якими себе ототожнює (McCloud, 1993, с.132). Таким чином, можна сказати, що візуальні прийоми в коміксах дозволяють передавати не лише якісь зовнішні події сюжету, а й внутрішній стан героя. Графічна стилізація стає своєрідним еквівалентом внутрішнього монологу, який допомагає розкрити глибину характерів через форму, колір та композицію. Відповідно, комікс постає як самостійний мовний і стилістичний феномен, що поєднує в собі мову та образ у єдину картину та систему вираження.

Як наслідок, ми розглядаємо комікс як наративну систему, у якій вербальний і візуальний коди формують цілісну структуру оповіді. Наявність специфічних прийомів – послідовність кадрів, композиції сторінки, взаємодії тексту й зображення – створює стіл жанрові ознаки, що

дозволяє розглядати комікс як повноцінний літературно-візуальний жанр із власною граматикою та традицією.

1.3. Комікс як відображення життя: стиль Zerocalcare

Італійський комікс останніми десятиліттями переживає новий етап розвитку. З'являються автори, які поєднують соціальну чутливість, іронію та нові наративні підходи. Серед найбільш впізнаваних і популярних творців сьогодні є Leo Ortolani, Sio, Fumettibrutti, які по-своєму переосмислюють жанр і розширюють його тематичні межі (Mandolini, Vacchelli & Lanslots, 2023, с.126). У цьому різноманітному середовищі особливе місце займає Zerocalcare, чия творча манера та мовний стиль значно вплинув на розвиток сучасного італійського комікса.

Мікеле Реч, значно більш відомий під псевдонімом Zerocalcare, – сучасний римський коміксист, якого вважають одним із найвпливовіших і найпомітніших авторів в Італії. Його псевдонім походить від назви відомого засобу для очищення накипу «Zero Calcare»: за словами автора, він обрав його жартома після перегляду телевізійної реклами, яка на той період часу звучала повсюди, тож ім'я легко запам'ятовувалося та мало іронічне забарвлення (Digital, 2021).

Творчість Мікеле Реча стала символом нового етапу розвитку італійських коміксів, поєднавши соціальну чутливість, автобіографічні елементи та характерний іронічний погляд на повсякдення. Роботи Zerocalcare привернули широку увагу не лише читацької аудиторії, але й дослідників, оскільки його індивідуальний стиль створює впізнавану оповідну атмосферу, що вирізняє його серед інших сучасних авторів коміксів.

Звідки ж походить ця своєрідність та авторська виразність? Відповідь насамперед криється у біографії Мікеле Реча. Мовний стиль коміксиста й

тематика його творів тісно пов'язані з його особистим і культурним контекстом, у якому він виріс. Народившись у Кортоні (провінція Ареццо) в 1983 році та проживши певний час у Франції, Zerocalcare згодом оселився в римському районі Реббібія – просторі, що з роками стане одним із центральних елементів його художньої та мовної ідентичності. Після закінчення школи він починає створювати комікси паралельно працюючи над афішами для маніфестації, концертів та альбомів панк-року і хардрок, тісно взаємодіючи з місцевими соціальними центрами (Terranova, 2021).

Перші комікси Мікеле були натхненні подіями 2001 року, а саме протестами, що відбувалися щодо саміту G8 у Генуї. У ті ж роки він також приєднався до субкультури *straight edge* – стилю життя, що передбачало відмову від алкоголю, тютюну та будь-яких наркотичних речовин (Terranova, 2021; Digital, 2021). Цей вибір способу життя відобразився у його коміксах через увагу до самоконтролю, критичне ставлення до соціальних норм та пошук героїв балансу між свободою і відповідальністю. Такі теми стали однією з характерних рис його подальших творів, сприяючи глибокому психологічному портрету персонажів і їхніх внутрішніх конфліктів.

У 2011 році його популярність різко зросла після виходу першої збірки «La profezia dell'Armadillo», де особисті історії переплітаються з актуальними темами, а персонаж Армадило стає внутрішнім голосом автора. У 2013 році вийшла друга збірка «Un polpo alla gola», яка ще глибше досліджує дитинство, юність і дорослішання героя (Digital, 2021). Ці збірки демонструють, як автор трансформує власний досвід у художню оповідь, закладаючи основу для свого унікального стилю. Його персонаж носить те саме ім'я (Zero), що й автор (Zerocalcare), і водночас є вигаданою маскою, яка дозволяє йому говорити від імені покоління (Benvenuti, 2019, с.107). Всі інші герої його творів зазвичай відображають його реальних друзів, що робить його комікси фактично автобіографічними: через взаємодію з ними

Zerocalcare відтворює власне життя, соціальні зв'язки та щоденні переживання. У одному з інтерв'ю (Lega Nerd, 2021) автор сам підтвердив це, зазначивши:

«E adesso dopo 10 anni guarda in realta` essendo la storia autobiografica come tutta la roba mina secondo me figo perche` e` la fotografia di quella roba li` nel senso della vita mia della vita delle persone che mi stavano intorno» (5:07 – 5:24)

Переклад:

« I зараз, через 10 років, дивлячись на це, насправді, оскільки історія автобіографічна, як усе моє минуле, на мою думку, це круто, бо вона є фотографією мого життя та життя людей, які були поруч зі мною»

Ця цитата підкреслює, що комікси Zerocalcare слугують своєрідними «фотографічними» відображеннями його власного життя та соціального оточення. Така подвійність створює унікальний ефект між життям автора та життям героя, що посилює довіру читача і водночас відкриває простір для іронії та критики.

Ця автобіографічна подвійність не лише формує структуру коміксу та характер персонажів, але й визначає його мовний стиль. Особливістю мовного стилю Zerocalcare є поєднання гумору з моментами трагічної серйозності. Його комікси часто починаються як легкі, іронічні історії, але поступово переходять у тональність сповіді, де автор не боїться говорити про депресію, самотність чи соціальну нестабільність (Terranova, 2021). Такий контраст створює ефект емоційної глибини: читач відчуває, що за жартами стоїть справжній досвід покоління, змушеного дорослішати в умовах кризи. Мовний реєстр таким чином коливається між сатирою та трагізмом, що робить його стиль унікальним у сучасному італійському коміксі.

У ранніх роботах Zerocalcare використовує грубий, різкий тон із сильними відчуттям колективності та протесту (G8 di Genova, 2001; La colpa

è che abbozzamo sempre, 2008), поступово додаючи іронію та поп-культурні цитати як ключові прийоми (A.F.A.B, 2011; Il Bignami del Balocco Studentesco, 2011). Згодом його стиль став більш аргументованим і критичним, здатним поєднувати політичну сатиру з особистими переживаннями (Il mondo perfetto, 2014; Terrorismo e universi paralleli, 2014). Нарешті, у великих проектах він інтегрує репортаж і щоденник, використовуючи просту, розмовну мову для пояснення складних тем, але зберігаючи авто іронію та інтимність (Kobane Calling, 2015; Macerie prime, 2017) (Laricchia & Tarzia, 2024).

У коміксах Zerocalcare розмовна мова не є просто стилістичним прийомом, а виконує функцію автентичного відтворення соціального середовища. Як показує дослідження Андреа Моля (Mandolini, Vacchelli & Lanslots, 2023), тексти коміксиста побудовані на змішуванні різних мовних кодів, де поряд із стандартною італійською мовою активно використовується наприклад *Romanesco*. Перехід між різними мовними рівнями та регістрами є ключовим елементом в його роботах, тому у бабли коміксу потрапляють (Mandolini, Vacchelli & Lanslots, 2023, с.114):

1. Стандартна італійська мова, іноді навіть «піднесена стилістично»;
2. Сленг молоді та жаргон;
3. Мова фанатів відеоігор, коміксів і фантастичних фільмів;
4. Локальні діалектні форми.

Це створює ефект живої розмови, максимально наближеної до повсякденного мовлення його покоління. Важливо і те, що мовна модель Zerocalcare продовжує розвиватися у взаємодії з читачем. Коментарі під його онлайн-публікаціями утворюють «відкритий перитекст», де читачі наслідують автора, повторюючи його лексику, гумор і навіть римський діалект – незалежно від того, чи живуть вони в Римі. Так діалект *Romanesco* перестає бути лише локальною ознакою та стає елементом спільної мовної

гри (Mandolini, Vacchelli & Lanslots, 2023, с.122). Отже, мовний стиль Zerocalcare формується не лише автором, а й активною участю його аудиторії.

Водночас використання Romanesco викликало також і неоднозначну реакцію. Частина аудиторії критикувала комікси за «занадто римську» мову, яку важко зрозуміти поза локальним контекстом. Сам Zerocalcare у відповідь наголошує, що діалект є його «мовою комфортної зони», способом створити більш інтимний рівень спілкування, де слова звучать безпосередньо й щиро (D'Amore, 2021). Таким чином, Romanesco у його роботах не лише стилістичний прийом, а й інструмент для побудови довіри між автором і читачем.

Крім мовного коду, дослідники також звертають увагу на композиційні та структурні особливості баблів Zerocalcare, що суттєво впливають на сприйняття тексту. Як зазначає Андреа Моля (Mandolini, Vacchelli & Lanslots, 2023, с.114-115), короткі репліки, ритм діалогів і розташування тексту у баблах створюють відчуття живого, природного мовлення та допомагають передати емоційний стан персонажів. Часто автор комбінує різні розміри та форми баблів, підкреслюючи важливість конкретної репліки або внутрішнього монологу героя. Дослідник підкреслює, що саме ця комбінаторика мови та форми робить комікси італійського комікси ста «динамічними» та дозволяє читачеві одночасно слідкувати за розвитком сюжету і емоційними реакціями персонажів. Іншими словами, текст у баблах не лише передає зміст, а й функціонує як ритмічний інструмент оповіді, створюючи своєрідну мелодію розмови.

Важливою рисою мовного стилю Zerocalcare є його постійна гра з інтертекстуальністю та культурними відсилками. У коміксах автор часто вводить персонажів і образи поп-культур – від мультфільмів та відеоігор до телепередач і музики – які стають своєрідним «опором» для розповіді та допомагають пояснити складні або емоційні ситуації через знайомі символи

(Mandolini, Vacchelli & Lanslots, 2023, с. 115). Така стратегія створює ефект спільної культурної пам'яті покоління, адже читачі впізнають ці образи й відчують близькість до втора. Водночас вона підсилює іронічний тон його творів, адже знайомі культурні маркери часто використовуються у несподіваних контекстах, що породжує комічний ефект і водночас відкриває простір для критики сучасного суспільства.

Таким чином, мовний стиль Zerocalcare постійно балансує між особистим і колективним, між локальним діалектом і універсальними культурними кодами. Саме ця багато голосність робить його комікси схожими на живий діалог, у якому кожен читач може знайти власний відгук.

Висновки до Розділу 1

Проведений аналіз у межах першого розділу дозволяє окреслити ключові етапи становлення коміксу як жанру та визначити його мовні й стилістичні особливості. Від ранніх форм послідовного зображення до сучасних прикладів італійської традиції, комікс постає як багатовимірний мультимедійний текст, що поєднує історичну спадщину, культурні коди та індивідуальні авторські стратегії.

Як мовний і стилістичний феномен, комікс поєднує різні коди – вербальний, візуальний, культурний – створюючи мультимодальну форму комунікації. Його мова може бути одночасно простою й експресивною, а стилістика варіюється від гумору до сатири й соціальної критики. Це робить комікс універсальним інструментом для передачі ідей та емоцій, доступним для різних аудиторій.

Приклад Zerocalcare демонструє, як сучасний італійський коміксист інтегрує автобіографічність, діалектні форми, інтертекстуальні відсилки та втоіронію, створюючи унікальний стиль, що поєднує особисте й колективне. Його роботи підтверджують, що комікс сьогодні є не лише художнім продуктом, а й соціальним явищем, яке відображає культурну ідентичність та водночас формує нові моделі комунікації.

РОЗДІЛ 2. ROMANESCO: МОВА ТА ОСОБЛИВОСТІ РИМСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА

2.1. Соціолінгвістичний статус *Romanesco*.

Поняття діалекту у мовознавстві є предметом активних дискусій. Спочатку діалект часто сприймали у повсякденному вжитку як менш престижна, низькорівнева, часто сільська форма мови. Зазвичай його асоціювали з селянством, робітничим класом або іншими групами, які не користуються престижністю. Також часто діалект розглядали як якість відхилення від норм – як помилкові або неправильні варіанти стандартної мови (Chambers & Trudgill, 1998, с.3).

Досі в мовознавстві ведуться дискусії щодо того, що саме слід вважати діалектом. У Cambridge Dictionary трактують його як форму мови, якою люди користуються в певній частині країни, що містить деякі відмінності слова, граматичні особливості тощо (Cambridge Dictionary). Тобто це варіант певної мови, що все ще пов'язаний із основною мовою і зрозумілий її носіям (Istituto della Enciclopedia Italiana). Існує також думка, що діалект – це як автономна мовна система зі своїми власними правилами, яка існує паралельно зі стандартною мовою. Проте в цій роботі ми не підтримуємо таке твердження, оскільки вважаємо, що діалект досягає лише варіаційні межі стандартної мови, зберігаючи при цьому власні фонетичні, лексичні та граматичні особливості. У випадку Італії ця позиція стає особливо актуальною, оскільки історичне роз'єднання країни на численні міста-держави та регіони сприяло формуванню великої кількості локальних мовних варіантів. Кожен регіон виробив свою власну мовну практику, яка функціонує поряд із стандартною італійською і продовжує жити у повсякденному спілкуванні.

В Італії існує близько 20 діалектів, але їх точну кількість важко встановити через нечіткі межі між діалектом та стандартною мовою (Munteanu, 2024), що ми і зазначали на початку даного підрозділу. Серед численних італійських діалектів найбільш поширеним є неаполітанський, сицилійський, тосканський, але особливе місце займає і римський (Romanesco).

Римський діалект сформувався в межах загального процесу фрагментації латини, який охопив усю територію Італії після падіння Римської імперії. Як і інші італійські діалекти, Romanesco виник у результаті багатовікової політичної роздробленості країни та етнічного складу населення. Проте його розвиток відрізнявся від діалектів півночі чи півдня завдяки особливій історичній ролі Риму як адміністративного та культурного центру. У середньовіччі Romanesco зазнавав впливу різних мов та сусідніх говірок Лаціо, а з XIV століття – інтенсивної тосканізації через поширення старофлорентійської літературної мови (Rohlf, 1966, с.6).

Протягом десятиліть він залишався одним із найпоширеніших завдяки широкому використанню:

- У кінематографії (зокрема через розташування основних дубляжних студій в Римі);
- На радіо та телебаченні;
- У політичних виступах та дискусіях.

Попри широку присутність у культурному просторі, римський діалект має ще одну важливу рису – він тісно переплітається зі стандартною італійською. На відміну від більшості регіонів Італії, де діалекти існують як чітко відокремлені мовні системи, в Римі діалект і мова не є двома повністю ізольованими поняттями. Л. Метт називає ці явища «двома полюсами одного континууму» (Matt, 2010, с. 154). Дана особливість є джерелом поширеного негативного сприйняття римського діалекту, який, за словами

Л. Метта, потенційно вважається «не альтернативним кодом італійської мови, а її деградованою варіацією» (Matt, 2010, с. 154).

Це сприйняття має глибші соціолінгвістичні причини, адже проблема розмежування між варіаціями і діалектами є предметом тривалої лінгвістичної дискусії. Водночас вона невіддільна від політичних і соціальних контекстів. Як зазначає М. Федерічі, «розрізнення між діалектом, що досягає статусу стандартної мови, та іншими діалектами часто є результатом політичної та лінгвістичної боротьби за владу» (Federici, 2017, с. 9). Ця динаміка пояснює, чому деякі діалекти, такі як тосканський, через літературний розвиток і підтримку політичної еліти стали основою сучасної італійської мови, тоді як інші, зокрема римський, існують у тісному і водночас неоднозначному співвідношенні зі стандартною мовою.

З іншого боку, відсутність чіткої межі між діалектом і стандартною мовою сприяє тому, що діалектні елементи проникають у повсякденне мовлення навіть освічених верств населення. Саме це явище дало підстави дослідникам говорити про феномен «*Italiano di Roma*», тобто особливу місцеву різновидність італійської, яка поєднує літературну норму з характерними фонетичними та інтонаційними рисами *Romanesco* (D'Achille, 2011, с.4-5). Центральне положення Рима в культурному та політичному житті країни лише підсилює цю картину, роблячи місцеву мовну практику престижною для всього Лаціо.

Римський діалект не має усталеної наукової лексикографічної традиції. Особливо відчутною дана відсутність стає після публікації збірки «*Sonetti di Belli*», завдяки якій римський діалект отримав свій «літературний шедевр» (Matt, 2010, с. 160). За довгий проміжок часу було створено безліч словників, але всі вони більше зосереджувалися на традиційному варіанті римського діалекту, в той час як сучасний аспект залишався поза увагою. Після кількох спроб написання, саме у лікаря та римського поета-

діалектолога Філіппо К'яппіні вперше вийшло створити словник із сучасним підходом під назвою «Vocabolario romanesco» (Giovanardi, 2024, с.193). Особливістю словника стало окреслення етимології кожної лексичної одиниці, що вважалось «новаторством у тогочасній лексикографії романського діалекту» (Matt, 2010, с. 168). В цій роботі він збирав лексичні картки аж до своєї смерті і лише через майже 30 років Бруно Мільйоріні впорядкував та опублікував їх. Робота привернула значну увагу та спричинила появу численних нових доповнень, які писали Ульдеріко Роланді (лікар), Маріо Делл'Арко (перекладач) та багато інших (Giovanardi, 2024, с.193).

Після чудової роботи Ф. К'яппіні полиці італійських словників на тему романського діалекту не поповнились грандіозними роботами, бо більшість з тих, які були написані, мали певні недоліки, а саме: автори не чітко розмежовували історичний та сучасний підхід; техніка укладання словника не була ідеальною; мало використаний граматичних структур і т.д..

Перша спроба створити роботу, в якій би всебічно представлявся як давній, так і сучасний лексикон романського діалекту, датується 1994 роком, коли було опубліковано «Il Dizionario Romanesco». Укладником словника був Фернандо Раваро, якого Л. Метт називає «відданим шанувальником діалекту» (Matt, 2010, с. 169).

Серед більш сучасних спроб виділяємо «Vocabolario del Romanesco contemporaneo», укладений К. Джованарді та П. Д'Акіле у 2023 році. Даний словник має на меті надати якомога більш репрезентативну картину лексики діалекту та регіональної римської італійської мови, а саме її періоду з ХХ по перші десятиліття ХХІ століття. Робота представляє збалансований набір слів: таких, що походять з традиції (однак збереглися до сьогодні) та нових слів (більшість з яких походить зі спеціалізованого лексикону та сучасного сленгу). Різниця у роках публікації двох словників

є цілком логічною, адже, як зазначає Джованарді, словники такого типу «призначені для середньо-довгострокової перспективи, і тому те, що сьогодні здається новим, не буде таким через двадцять або тридцять років» (Giovanardi, 2024, с.193).

2.2. Лексичні та перекладацькі особливості діалекту.

Хоча словникова традиція римського діалекту дала змогу зафіксувати значну частину лексики, вона не забезпечила повного опису мовної системи. Тому в науковій літературі дедалі більше уваги приділяють опису власне лінгвістичних особливостей. Вони допомагають визначити своєрідність римського діалекту та його відмінність від італійських різновидів, і традиційно поділяють на три основні рівні: фонетичний, морфологічний та лексичний. У цьому дослідженні дані риси в основному базуються на праці Паоло Д'Акілле «Italiano di Roma», оскільки саме дана книга надає найбільш повний та систематизований огляд мовної структури діалекту.

Однією з найхарактерніших рис римського діалекту є його фонетична особливість. Вона вирізняється низкою рис, що відрізняє її від стандартної італійської та інших регіональних видів. За словами Паоло Д'Акілле у Romanesco спостерігається система ослаблення глухих приголосних /p/, /t/, /k/, які між голосними або між голосною та /r/ реалізуються як дзвінки [b], [d], [g] (D'Achille, 2011, с.10). Наприклад:

- Ca[b]elli замість capelli;
- Anda[d]o замість andato;
- Po[g]o замість poso.

Іншою поширеною рисою є реалізація /s/ як [ts] після /n/, /l/, /r/, що спостерігається як у словах, так і в синтагматичних сполуках (pen[ts]o, fal[ts]o, il [ts]indaco). Часто це може призводити до орфографічних помилок. Характерною є також тенденція до подовження /s/ у сполучі /st/, коли /st/

вимовляється як довгий [s:], наприклад *so s[s:]ato* замість *sono stato* (D`Achille, 2011, с.12).

До фонетичних аспектів романського діалекту належать ще такі явища, як (D`Achille, 2011, с.12-15):

1. Консонантні

1.1 Зміна довгих голосних та їх злиття з [i] (*figlio* – f[i]o);

1.2 Спрощення /r:/ у певних позиціях (*arrivare* – a[r]ivare);

1.3 Асиміляція /nd/ на [nn].

2. Фонетично-синтаксичні

2.1 часте усічення (афреза) артиклів: *la casa* - `o casa);

2.2 апокопа інфінітивів (*so`* замість *sono*), у звертаннях, у молодіжному мовленні).

У морфологічному аспекті романського діалекту простежується низка рис, що вирізняють його від стандартної італійської та надають місцевому мовленню особливого колориту. Зокрема, у займенниковій системі характерним є широке використання *te* як суб'єкта і не лише після дієслова або в еліптичних конструкціях (*te che dici?*), а також діалектні риси: *si* як рефлексив першої особи множини (*andiamo a sedersi*), *ci* замість *lo* (*ci sei?* чи *ci fai?*) (D`Achille, 2011, с.16).

На синтаксичному рівні типовим є використання індикатива замість кон'юктива після дієслів думки. Характерною конструкцією є *stare a + infinito* (*sto a lavora`*), що функціонально відповідає у сучасній італійській мові *stare + gerundio*. Регіонально маркованим є використання *che* на початку питання (*che ce l'avresti un biglietto?*) та у риторичних інтерогативах (*che.. a fare?*). До локальних рис належить і використання прийменника *a* у дислокаціях (*a Maria non l'ha vista nessuno; mi vuoi sentire a me?*) та вигуках (*beato a te!*) (D`Achille, 2011, с.18-19).

Лексика та словотворення римського діалекту вирізняється особливою експресивністю та жаргонністю. Наприклад, *fasullo*

«фальшивий», *bufala* «фейк, неправда», *burino* «селяк, грубувата людина», *frocio* та *chessa* «гомосексуальний чоловік» і так далі. До слів, що вважаються виразно локальними, належать, наприклад лексеми пов'язані з позначенням частин тіла, як-от *sarossia* «голова», *sise* або *zinne* «груди», *roscio* «рудоволосий».

Лексичний пласт римського діалекту не обмежується лише жаргонними чи експресивними словами. У книзі «*Italiano di Roma*» підкреслюється те, що для *Romanesco* характерна активна словотвірна динаміка. Наприклад, поширені зменшувальні форми *-etto*, *-ino*, що можуть виражати як ласкавість, так і іронію.

Іншою характерною тенденцією римського діалекту є так званий «кличний» відмінок, тобто «*vocativo*». У роботі «*Il costrutto allocutivo a Nando! In Romanesco: fonologia, morfologia, sintassi, semantica, pragmatica*» детально аналізується синтаксична особливість використання алокутивної частки «а» перед іменником із скороченням його кінцевої частини, наприклад, у формі «а *Fra'!*» (від «а *Franco!*»). На основі досліджень провідних лінгвістів та аналізу спеціалізованих словників, автори праці роблять висновок, що ця мовна особливість ймовірно виникла у період, визначений як «*Romanesco postunitario*», тобто після об'єднання Італії, (відповідно до класифікації Фараоні). Автори наголошують, що ця конструкція є складовою значної кількості «антиіталійських» нововведень у римському діалекті (Loporcaro & Faraoni, 2021, с. 573).

Робота «*Un contributo agli studi sul Romanesco: riletture e nuove acquisizioni*», авторами якої є К. Б'янкі та М. Лудовізі, присвячена аналізу низки фонетичних явищ, притаманних римському діалекту. Зокрема, у центрі уваги дослідження перебувають такі процеси, як анафоне́з (або «*anafonesi*»), який полягає у зміні або ослабленні звуків (Bianchi & Ludovisi, 2023, с. 40); дегеміна́ція («*degeminazione*»), що проявляється у редукції подвоєних приголосних, особливо у прикладах заміни звуків «*rr*» на «*r*», як

у словах «guerra» – «guera» (Bianchi & Ludovisi, 2023, с. 46); а також заміна консонантного кластера «-st-» на «-ss-», що ілюструється на прикладі трансформації слова «questo» у «quesso» (Bianchi & Ludovisi, 2023, с. 48).

Таким чином, різноманітні фонетичні, морфологічні та лексичні особливості Romanesco формують його унікальний мовний колорит. Саме ці риси стають важливими не лише для лінгвістичного аналізу, але й для перекладацької практики, адже вони визначають специфіку відтворення діалекту в іншій мовній системі та ставлять перед перекладачем додаткові завдання.

М.Федерічі наголошує, що процес перекладу регіоналізованих наративів характеризується додатковим рівнем аналізу, головним чином у контексті «сприйняття мотивів використання місцевої говірки, діалекту, популярних або місцевих особливостей мови оригіналу» (Federici, 2017, с.5). Це свідчить про те, що переклад є не лише лінгвістичною операцією, а й культурним актом, який здатен відтворювати національну ідентичність джерела. З огляду на цю специфіку, перекладачі змушені враховувати соціокультурний контекст оригінального тексту та тонко балансувати між відтворенням локальних особливостей і збереженням зрозумілості для цільової аудиторії.

З одного боку, така вимога «обмежує простір для маневру перекладачів» (Federici, 2017, с. 11), оскільки вимагає точності у відтворенні деталей та явищ. Будь-яке спотворення соціальних та культурних деталей може вважатися грубою помилкою. Переклад повинен забезпечувати не лише мовну зрозумілість для реципієнта, а й виступати як достовірна, неспотворена репрезентація оригінального тексту та феноменів, окреслених у ньому. У цьому контексті перекладацький процес має «центральне значення для відображення ідентичностей чи фрагментів ідентичностей» (Federici, 2017, с.11). Це вимагає від перекладача відповідального ставлення

до вибору лінгвістичних засобів, а також глибокого розуміння особливостей обох мовних систем.

З іншого боку, зазначена характеристика відкриває «можливості для творчих рішень» (Federici, 2017, с. 11). В цьому аспекті йдеться конкретно про перекладацькі рішення. Переклад діалекту є особливо складним, оскільки неможливо повністю перейти від одного діалекту до іншого без втрати оригінальної специфіки. Кожен діалект унікальний й не має повного еквівалента у цільовій мові, що ставить перед перекладачем вибір між кількома стратегіями: використанням літературної норми, застосуванням певного діалекту цільової мови або ж комбінуванням обох підходів з метою максимальної передачі колориту і змісту оригіналу.

Висновки до Розділу 2

Даний розділ нам показує, що римський діалект є не маргінальною формою мови, а живою, динамічною та культурно навантаженою частиною сучасного мовного простору Італії. Romanesco формувався під впливом унікальної історичної ролі Риму й нині існує як змішаний код, тісно пов'язаний зі стандартною італійською мовою. Його фонетичні, морфологічні та лексичні риси вирізняють діалект серед інших, надаючи йому особливої експресивності, розмовності та соціальної впізнаваності.

У питанні перекладу діалект було визначено, що передача Romanesco іншою мовою потребує не буквального відтворення, а глибокого врахування його культурних функцій, прагматичних особливостей та соціальної природи. Саме тому переклад римського діалекту розглядається як інтерпретація культурного контексту, а не лише мовна операція.

РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНИЙ АНАЛІЗ КОМІКСІВ ZEROCALCARE

3.1. Аналіз лексичних і синтаксичних особливостей діалекту у коміксах

Для аналізу лексичних та синтаксичних особливостей римського діалекту в коміксах Zerocalcare було сформовано корпус із двох творів автора, доступних у повному форматі. Повнота текстів є обов'язковою умовою для коректного контекстуального аналізу діалектних структур, тому добір матеріалу базується насамперед на можливості отримати повні, не фрагментовані версії коміксів.

До корпусу дослідження увійшли:

- Zerocalcare, «Un polpo alla gola» (2012) – повний текст коміксу.
- Zerocalcare, «Dimentica il mio nome» (2014) – повний текст коміксу.

Обрані комікси були знайдені у повному обсязі на платформі [yumpu.com](https://www.yumpu.com) (Yumpu). У ході попереднього пошуку було встановлено, що інші комікси автора переважно доступні лише частково. Зокрема, у додатку Play Маркет у розділ «Книги» українські користувачі можуть переглядати приблизно до 40 сторінок коміксів Zerocalcare, після чого повний доступ можливий лише за оплати, що робить ці джерела непридатними для цілісного аналізу.

Обидві роботи належать до ключових творів автора, написаних у період, коли сформувався його впізнаваний стиль. Вони вже містять усталені мовні прийоми, що повторюються й у пізніших роботах, тому аналіз цих двох коміксів дозволяє описати типові риси мови Zerocalcare навіть без залучення ширшого корпусу.

Вибір саме цих творів також зумовлений тим, що Zerocalcare активно використовує римський діалект як засіб створення автентичності персонажів та маркер культурної ідентичності. Це дозволяє простежити не лише мовні, а й соціокультурні функції діалектних елементів у коміксі. Аналіз здійснюється за принципом контекстуального лінгвістичного аналізу, що передбачає виокремлення діалектних лексем і синтаксичних конструкцій та визначення їхньої ролі у комунікативній структурі тексту.

Загальний обсяг проаналізованого корпусу становить 430 сторінок («Un polpo alla gola» – 190 с., «Dimentica il mio nome» – 240с.), серед яких було відібрано 62 діалектних фрагмента, що включають окремі слова, стійкі вирази та діалогічні репліки. Це і створює підґрунтя для подальшого аналізу лексичних і синтаксичних особливостей римського діалекту у вибраному корпусі.

Для систематизації відібраного матеріалу було укладено перелік діалектних одиниць, що охоплює лексеми, стійкі вирази та репліки персонажів. З метою забезпечення коректності подальшого аналізу кожен приклад подано із зазначенням відповідника італійською та українською мовами, а також доданий контекст вживання цих елементів діалектних у коміксах. Важливо зазначити, що до переліку включено лише унікальні діалектні слова: якщо певне слово або вираз уже з'являвся в одному коміксі, вони не дублюються у таблиці для другого твору. Такий підхід дозволив уникнути повторів та зосередитися на фактичному різноманітті діалектних форм. Повний список зафіксованих у коміксах «Un polpo alla gola» та «Dimentica il mio nome», подано в Додатку 1 (Таблиця 1 та Таблиця 2).

Аналіз відібраного матеріалу показує, що використання римського діалекту у творчості Zerocalcare зумовлене не лише художнім задумом, але й природними мовними практиками автора. Римський діалект – це не декоративний елемент, а повноцінний механізм творення мовної ідентичності персонажів. Особливість мови автора пов'язана з тим, що

Romanesco для нього не є стилізацією або штучною художньою категорією – це його природний код спілкування. Для мешканців Риму характерний стан фактичної «двомовності», коли Romanesco та стандартна італійська співіснують у межах одного мовного простору та постійно змішуються залежно від ситуації спілкування. Для римлян діалект є настільки ж природним, як італійська, оскільки ним активно користуються у побуті, у жартах та у спонтанному мовленні. Саме це поєднання двох мов у повсякденному мовленні визначає спосіб, у який Zerocalcare вибудовує діалоги та внутрішні монологи персонажів.

Діалект у його коміксах виконує соціальну функцію маркера близькості: він створює ефект «усередненого римського голосу» й формує всередині тексту простір культурних алюзій та «inside jokes», зрозумілих передусім, тим хто знайомий із римським контекстом. Водночас у графічних творах діалектна лексика подана помірковано: комікси містять діалект лише в тій кількості, яка не перешкоджає розуміння читачам з інших регіонів.

З огляду на ці специфічні передумови, римський діалект у коміксах Zerocalcare необхідно аналізувати не лише як набір лексем, а як систему засобів, що вказують на локальну ідентичність, тип комунікації, соціальні ролі та інтенсивність емоцій.

Беручи до уваги наведені особливості ми здійснили аналіз лексичних та стилістичних елементів римського діалекту, представлених у проаналізованому корпусі. Аналіз здійснюється за принципами контекстуальної лінгвістики, що дозволяє інтерпретувати не лише форму діалектних одиниць, але й їх семантичне навантаження, прагматичну функцію та роль у структурі художнього тексту.

Лексичні особливості Romanesco у коміксах Zerocalcare представлені широким набором локальних слів, вигуків та розмовних форм, які створюють автентичний римський колорит. Автор активно використовує діалектні слова як інструмент характеристичної персонажів, передачі

емоційності та комічної стилізації. У коміксі зустрічаються як широко відомі діалектні одиниці, так і більш специфічні лексеми, характерні лише для римського міського середовища. Для того щоб систематизувати лексичний матеріал та виокремити основні групи діалектних одиниць, зафіксованих у коміксах Zerocalcare, було проведено класифікацію за семантичними та функціональними ознаками. Такий підхід дозволяє не лише впорядковувати зібраний матеріал, але й визначити, які саме елементи римського діалекту найчастіше використовуються автором для створення мовної автентичності персонажів. У процесі аналізу всі діалектні форми були розділені на кілька ключових категорій – від вигуків і розмовних форм до фразеологізмів та фонетичних одиниць.

Наведена нижче таблиця 3.1 «Класифікація лексичних одиниць римського діалекту у коміксах Zerocalcare» демонструє основні групи лексики римського діалекту, представлені у вибраному корпусі, а також їхню комунікативну функцію в тексті.

Лексична група	Приклади
Фонетичні та морфологічні варіанти	Er, ar, der, co', annare, vojo dī, so', nun, sape, nissuno, 'sto/'ste, m'/me, uscì, comprà, quer, je, fa', mo'
Емоційні вигук та маркери	Daje, eddaje, ao/ahò, ammazza, anvedi, mica, darsi una svejata, se, ciocca
Соціально-побутові звертання та назви	Regà, a bello de casa, moje, signò, Calcà, ma'
Оцінна та лайлива лексика	Scrocchiazepi, zozzone, cojone, rincojonita, svejo, mortacci tua, sorca
Дії та поведінка	Annaspa, famo, sbroccare, fa', sbragare, fame grattà, strillamo

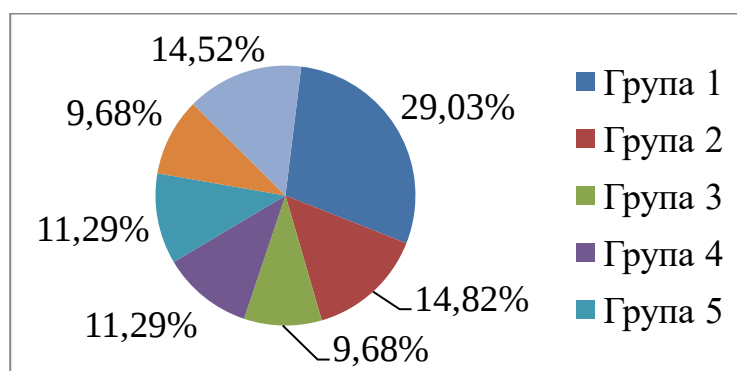
Побутові реалії та предмети	Monnezza, bacarozzi, ceri, botta, piotta, caroccia
Ідіоматичні вирази та сталі конструкції	Non t'aregge, il pijano tutti per il culo, tiettelu pette, je fraga, je spiccia casa, pe davvero, avojo, 'na gianna, mica cazzi

Таблиця 3.1 «Класифікація лексичних одиниць римського діалекту у коміксах Zerocalcare»

(розроблено автором на основі аналізу корпусу)

Для того щоб встановити, які групи діалектних одиниць є найбільш продуктивними у мовленні персонажів, було здійснено частотний аналіз зафіксованих у корпусі коміксів лексичних елементів. Частотний розподіл дозволяє виявити, які саме особливості римського діалекту відіграють провідну роль у формуванні мовної стилістики Zerocalcare та який внесок роблять різні типи діалектних засобів у створення автентичного усного мовлення.

Нижче подано діаграму розподілу основних лексичних груп, що дозволяє наочно продемонструвати переважаючі типи діалектних засобів.



Діаграма 1. Розподіл лексичних груп римського діалекту у коміксах Zerocalcare (розроблено автором на основі аналізу корпусу)

Частковий аналіз демонструє, що найбільшою групою діалектних засобів у коміксах Zerocalcare є фонетичні та морфологічні варіанти, які

становлять 29,03% від загальної кількості. Така тенденція свідчить про домінування структурних характеристик Romanesco як діалект, для якого притаманні редукція, усічення та прощення синтаксично значущих елементів. Автор використовує саме ці ознаки для створення ефекту природності та безпосередності усного мовлення, що характерне для мешканців Риму. Вони формують основу діалектного забарвлення коміксів і є ключовим чинником стилізації.

Другими за частотністю групами є емоційні вигуки з маркерами та ідіоматичні вирази (по 14,52% кожен), що відображає підвищену експресивність римського міського дискурсу. Вигуки на кшталт *daje*, *ao*, *attazza* відіграють роль не лише емоційних реакцій, але й соціальних сигналів, які маркують близькість, іронію, здивування чи роздратування. Їхня велика кількість підкреслює уснорозмовний характер тексту та високу динамічність діалогів. Ідіоматичні ж конструкції (*non t'aregge*, *il pijano tutti per il culo*, *je fraga*, *je spiccìa casa*, *pe davvero*) є маркерами локальної мовної культури й віддзеркалюють соціальні норми та комунікативні стратегії носіїв римського діалекту.

Помітними за представленістю є також групи дієслів та поведінкових конструкцій і оцінної/лайливої лексики (по 11,29% кожна). Дієслівні форми (*annaspa*, *strillamo*) вказують на дієслівно-орієнтовану структуру живої мови та підсилюють динаміку коміксного наративу. Слова й фамільярні форми створюють типову для Риму атмосферу жорсткого гумору (*scrocchiazerpi*, *zozzone*, *cojone*, *rincojonita*, *svejo*).

Найменше представлені групи соціально-побутових звертань і назв та побутових реалій (по 9,68% кожен), однак вони мають своє вагоме функціональне навантаження, адже перша група (*moje*, *signò*, *Calcà*, *ma'*) формує міжособистісні стосунки персонажів, а друга (*bacarozzi*, *ceri*, *botta*) закорінює текст у конкретний міський соціум. Саме ці групи є індикаторами соціального статусу, дистанції та наближеності між комунікантами.

Загалом отримані результати свідчать, що Zerocalcare використовує римський діалект комплексно, комбінуючи структурні, емоційні, поведінкові та культурно марковані елементи. Така інтегральність дозволяє автору створити переконливу, автентичну мовну картину сучасного Рима у жанрі графічного роману.

Окрім лексичних та синтаксичних рис, важливим аспектом функціонування римського діалекту у коміксах Zerocalcare є його стилістичне навантаження. Діалектні елементи не лише позначають локальну ідентичність, але й виконують роль художнього засобу, що формує тональність оповіді, створює комічний ефект та підкреслює емоційність персонажів. Саме стилістичні особливості дозволяють зрозуміти, як автор перетворює мовні одиниці на інструменти художньої виразності.

Першими стилістичними функціями є створення комічного ефекту та емоційної експресивності. Римський діалект, насичений експресивними вигуками (daje, ammazza, ao), лайливими формами (sojone, mortacci tua), а також яскравими ідіоматичними висловами (non t'aregge, je fraga), активно використовується Zerocalcare для побулови гумору. Комічність виникає завдяки поєднанню гіперболізації, контрасту між діалектною фразою та ситуацією, а також завдяки використанню грубуватих, але звичних для римського середовища поєднань. Така стилістична стратегія формує характерний тон наративу – іронічний, самоіронічний і водночас максимально наближений до реального римського спілкування.

Приклад з коміксу «Un polpo alla gola» (Zerocalcare, 2012, с.125):

Оригінал (діалект/італійська)	Переклад українською
– Mentre io sto fermo al palo. Google: bourbellier traduzione italiana Non match found Forse cercavi barbiturici – Fai poco lo spiritoso, Google, <u>mortacci tua.</u>	– Поки я стовбичу на місці. Google: bourbellier переклад італійською Не знайдено відповідності Можливо, ви шукали barbiturici – Не жартуй так, Google, <u>та щоб тебе.</u>

Комічний ефект уривку ґрунтується на зіткненні людської емоційності та машинної нейтральності. Персонаж звертається до Google як до живої істоти, приписуючи йому намір «жартувати» та реагувати на помилку пошуку емоційною діалектною лайкою «mortacci tua». Саме ця невідповідність – сильна римська експресивність, спрямована на безособову технологічну систему – створює ситуацію абсурду.

Приклад з коміксу «Un polpo alla gola» (Zerocalcare, 2012, с.175):

Оригінал (діалект/італійська)	Переклад українською
– <u>Aò ammazza</u> che merda. – Tu fatti i cazzi tuoi.	– <u>О Боже</u>, яке лайно. – Не лізь не в свої справи.

У цьому діалозі ключову стилістичну роль відіграє комбінація вигуків *Aò* та *ammazza*.

- *Aò* – типовий римський сигнал уваги, який одразу створює ефект живої розмови.

- *Ammazza* – підсилювач емоційної оцінки, що у поєднанні з негативною номінацією (*merda*) формує гіперболізовану реакцію.

Разом ці елементи створюють високий рівень експресивності: персонаж не просто констатує «це погано», а вибухає емоційним осудом у характерній для Romanesco формі. Саме ця інтенсивність і робить репліку стилістично виразною та комічною.

Другою стилістичною особливістю є ефект локального колориту, який дозволяє читачу зануритися у конкретний соціальний простір Риму. Діалект тут виступає маркером культурної автентичності та виконує роль «топографічного коду»: через лексеми *monnezza*, *piotta*, *bacarozzi*, *capoccia* автор не просто відтворює побутові сцени, а й створює культурну атмосферу, що відсилає до римських районів, локальних реалій та типових для міста моделей поведінки.

Приклад з коміксу «Dimentica il mio nome» (Zerocalcare, 2014, с.112):

Оригінал (діалект/італійська)	Переклад українською
– Che ne so, sei svenuto e m'hai sbavato tutto il divano. – Guarda, non so di che stai parlando. Piuttosto, dimmi se c'è campo in chiesa. Oh, tolgo la suoneria, ci mancherebbe. Ma sto all'ultima manche, semifinale estone. Se vinco so' <u>sei piotte</u>.	– Та хто його знає, ти знепритомнів і всього дивана мені обслюнявив. – Слухай, я взагалі не розумію, про що ти говориш. Але краще скажи, чи ловить зв'язок у церкві. Та ясно, я вимкну звук, не питання. Але я зараз на останньому раунді – естонський півфінал.

	Якщо виграю, то матиму <u>6 сотень євро</u>
--	---

Уривок демонструє використання слова *piotto* (100 євро) як маркер міської культури. Це не просто позначення грошей, а специфічний римський арготизм, що занурює читача у локальний соціальний простір. Завдяки такій лексемі фінансова ситуація персонажа набуває колориту «внутрішнього жаргону», зрозумілого передусім мешканцям Риму.

Приклад з коміксу «*Dimentica il mio nome*» (Zerocalcare, 2014, с.83):

Оригінал (діалект/італійська)	Переклад українською
– Vabbè non ti distrarre. Stavi dicendo come si passa dal villino in Provenza col maggiordomo all'appartamento in una striscia di cement senza manco la <u>monnezza</u> differenziata.	– Та гаразд, не відволікайся. Ти розповідав, як це перейти від будиночка в Провансі з дворецьким до квартири на бетонній смужці, де навіть роздільного <u>сміття</u> немає.

Тут ключовим є слово *monnezza* («сміття»), яке в римському діалекті позначає не лише побутові відходи, а й цілий пласт міських реалій. Використання цієї лексеми створює ефект локальної атмосфери: читач відчуває конкретний соціальний простір, де навіть відсутність «роздільного сміття» є показником міської буденності і культурної специфіки.

Третьою ключовою стилістичною функцією римського діалекту у коміксах Zerocalcare є створення мовного портрету персонажа. Через вибір діалектичних форм автор окреслює їхній соціальний статус, групову належність та психологічні риси. Лексеми та вигуки стають стилістичними маркерами, які дозволяють читачеві інтуїтивно розпізнати характер героя без додаткових описових деталей.

Приклад з коміксу «Un polpo alla gola» (Zerocalcare, 2012, с.132):

Оригінал (діалект/італійська)	Переклад українською
– Oh, <u>regà</u> c'è Carrado. Scortato dalle guardie.	– О, <u>народ</u> , та це ж Коррадо. Його навіть охорона супроводжує.
– Permesso, lascrima facile.	– Дозволь пройти, плакса.
– Oh Corrado!	– О, Коррадо!
Ti trovo bene.	Ти чудово виглядаєш.
In forma.	В гарній формі.
In gamba.	Молодець, тримаєшся добре.
Robusto.	Креме́зний такий.

Наш головний герой Zero, який вигукує «Oh, regà c'è Carrado», демонструє, як одне слово може окреслити цілий соціальний портрет: персонаж постає як частина молодіжної компанії, що спілкується у простій, розмовній манері, без потреби у додаткових описах. Таким чином *regà* виконує стилістичну функцію швидкої характеристикації, адже вонно не лише позначає адресатів мовлення, а й відтворює соціальний простір Риму, де така форма є невід'ємною складовою живої комунікації.

Приклад з коміксу «Dimentica il mio nome» (Zerocalcare, 2012, с.159):

Оригінал (діалект/італійська)	Переклад українською
– Sei giudicato colpevole di circonvenzione di incarpace: la pena e' l'esilio...	– Тебе визнано винним у введенні недієздатного в оману: покарання – вигнання...
– Oh andiamo! Era un <u>cojone</u> insopportabile!	– Проїхали! Він же був нестерпним <u>ідіотом</u> !

– ... e la riscrittura della storia per farti sembrare un emopiagnone nei secoli dei secoli.	– ... а також переписування історії, щоб ти виглядав сльозливим драматургом на віки вічні.
--	--

У наведеному уривку слово *sojone* виконує стилістичну функцію створення мовного портрета персонажа. Використання цього грубого римського діалектного звертання одразу окреслює мовця як прямолінійного, емоційного та схильного до різких оцінок. Воно не лише передає негативну характеристику іншого героя («нестерпний ідіот»), а й формує образ самого персонажа: людини, що говорить без цензури, у «вуличні» манері, типовій для римського середовища.

Провівши такий аналіз можна підкреслити, що саме лексичні та стилістичні особливості римського діалекту визначають його художню силу у коміксах *Zerocalcare*. Вони не лише надають мові автентичності та локального колориту, а й стають засобом комічності, емоційної експресивності та швидкої характеристики персонажів. Завдяки цьому діалект перетворюється на ключовий інструмент авторської поетики, який формує тональність оповіді та занурює читача у живий соціальний простір Риму.

3.2. Переклад діалектних елементів: труднощі та рішення

Діалектні елементи у коміксах *Zerocalcare* становлять особливий пласт мовної тканини твору, адже вони не лише передають зміст, а й несуть стилістичне навантаження, формують колорит та окреслюють мовні портрети персонажів. Саме тому питання їхнього перекладу виходить за межі суто технічної роботи з текстом і перетворюється на творчий процес, спрямований на збереження автентичності та виразності оригіналу. У цьому контексті важливо простежити, як перекладач може працювати з

діалектними формами аби відтворити їхню функцію у новому мовному середовищі.

У процесі роботи над перекладом коміксів Zerocalcare перші труднощі виникають уже на рівні пошуку точного значення діалектних слів та виразів. Римський діалект часто не має усталених словникових відповідників, а його семантика формується у живому мовному середовищі – у розмовах, жартах, соціальних ситуаціях. Тому перекладач змушений звертатися до різних джерел: онлайн-ресурсів, соціальних мереж (Instagram, Reddit, TikTok), пояснень від носіїв мови, щоб віднайти правильний контекст. Саме тут стає очевидним, що переклад діалектних елементів – це не лише технічна операція, а й постійний пошук балансу між буквальним значенням і культурною функцією вислову.

Другим із ключових викликів у перекладі діалектних елементів є пошук відповідного значення в українській мові. Навіть коли значення слова чи вислову вже зрозуміле, постає питання: яким чином передати його так, щоб зберегти емоційний ефект, стилістичну функцію та природність звучання? Римський діалект часто пропонує багатозначність форми, які можуть виконувати різні функції залежно від контексту: бути жартом, викликом, лайкою чи просто вигуком. Українська мова має свої власні культурні та стилістичні маркери, тому буквальний переклад нерідко виглядає штучно або втрачає експресивність.

Щоб краще проілюструвати перелічені труднощі, наведемо приклади з власного досвіду:

NON T'AREGGE

Це був перший вираз з романського діалекту, що зустрівся при перекладі коміксу Zerocalcare «Un polpo alla gola» (Zerocalcare, 2012). Це афоризм, який важко зрозуміти тим, хто не з Риму, але його часто використовує тутешня молодь, оскільки вислів є універсальним у багатьох ситуаціях. Буквально він означає англійською «it's doesn't hold you», але це

не передає точне значення. Тому на італійському просторі ми знайшли таке визначення: «Non t'aregge» стосується людини, яка не має сміливості щось зробити (RomaToday, 2021). Йдеться про ситуацію, коли потрібно зробити складний вибір або вчинити щось не просте. Це може бути жартівливий виклик, зізнання у коханні чи наприклад спроба екстремального спорту. Тобто на українську мову цей афоризм можна перекласти так: тобі бракує сміливості (найпряміший варіант), ти боягуз/слабак (більш розмовний варіант), ти не відважний (літературний переклад), ти не рішучий (менш емоційно, нейтральний).

Приклад з коміксу «Un polpo alla gola» (Zerocalcare, 2012, с.5):

Оригінал (діалект/італійська)	Переклад українською
Ogni avventura ha la sua parola magica. Quella che fa scattare una molla e scatena una catena di eventi. Per noi, al Voltaire, era sempre la stessa. – <i>Non t'aregge</i>. Sicuro come la morte. –Scommettiamo? «Scommettiamo».	Кожна авантюра має своє чарівне слово. Те, що спрацьовує, як пружина, й запускає низку подій. Для нас, у Вольтаїрі, воно завжди було незмінним. – <i>Ти боягуз</i>. Ще б пак. – Споримо? «Споримо».

У вислові у даному випадку *non t'aregge* йдеться не просто про відсутність сміливості, а й про жартівливе піддражнювання між друзями. Варіанти «ти не рішучий» чи «тобі бракує сміливості» звучать занадто нейтрально й книжно, тоді як «ти боягуз» є коротким, емоційним і природним для української розмовної мови. Саме цей варіант найкраще передає тональність сцени, ритм коміксу та функцію вислову як дружнього виклику.

У коміксі «Un polpo alla gola» (Zerocalcare, 2012) на с.172 також зустрічається ще вислів *se t'aregge*, який буквально означає «якщо ти наважишся» або «якщо вистачить сміливості» і використовується для кидання виклику співрозмовнику:

Оригінал (діалект/італійська)	Переклад українською
– La polizia? Non sei te la polizia?	– Поліція? Хіба ти не з поліції?
– Eddaje chiama la polizia <u>se t'aregge</u> .	– Ну давай, дзвони в поліцію, <u>якщо вистачить сміливості</u> .

Таким чином, обидва вислови передають різні відтінки емоційного тиску чи підбадьорення, що характерно для римського діалекту та допомагає передати живу інтонацію персонажів.

DAJE!

Це слово, яке підкорює на даний момент всю Італію і налічує більше 5 значень. Перед тим як виконувати переклад, ми були переконаними, що будуть використані у коміксах саме ті слова, що майже на межі зникнення, про які навіть не чув простір інтернету, але Мікеле Реч – це унікальний італійський картоніст, що поєднує діалект з «високою» італійською мовою. «Daje!» – це чотири літери, які можуть означати (Pichini, 2015):

1. Дієслово – форма дієслова «dare» (давати): «Non darlo a me, dajelo a lui» – «Не давай це мені, дай йому».
2. Ed + daje:
 - «Будь ласка» ;
 - «Ну давай же!», «Ого, нарешті!» (іноді в поєднанні з лайливим словом для більшої емоційності) ;
 - «Я ж сказав – ні!».
3. Закличне значення, наприклад «Поспішай!», «Давай же!».

4. Стверджувальне значення: «Так, давай», «Ок», «Гаразд».
5. *Agì+daje* – використовується, коли щось повторюється. Наприклад, «*Aridaje, il tuo ex continua a chiamarti!*» – «Ну знову, твій колишній продовжує надзвонювати!».
6. *Daje daje* – вживається, щоб припинити розмову або дію співрозмовника.
7. *Daje de...* – означає «додай чогось», наприклад солі до страви.

У наших коміксах слово *daje* зустрічається у двох формах: проста *daje* та підсилена форма *eddaje*.

1. Daje

- «*Daje!* Chiama!» – «*Так, давай!* Дзвони!» (Zerocalcare, 2012, с.172)
- «Allora che aspettiamo? Andiamo a rovinargli la vita e a regalargli dieci anni in analisi! – *Daje, daje.* – Tu avevi capito, vero? – Certo che ho capito.» – «Ну то чого ми чекаємо? Ходімо зіпсуємо йому життя і «подаруємо» десять років психотерапії! – *Да, давай.* – Ти ж усе зрозумів, так? – Звісно, я зрозумів». (Zerocalcare, 2012, с.11)

У наших випадках персонаж просто хоче висловити згоду, тому обираємо четверте визначення з переліку і перекладаємо, як «Так, давай» або «Гаразд».

2. Eddaje

«*Eddaje chiama la polizia se t`aregge.*» – «Ну давай, дзвони в поліцію, якщо вистачить сміливості.» (Zerocalcare, 2012, с.172)

Цей приклад ми вже розглядали у попередньому аналізі вислову *se t`aregge*, адже обидва елементи з'являються в одній репліці. Тут додатково підсилюється емоційність завдяки формі *eddaje*, яка передає нетерплячість

та закличний тон. Саме тому переклад «ну давай» є найбільш доречним: він зберігає живу інтонацію та відповідає комунікативній функції вислову.

Третьою трудностю у перекладі діалектних елементів є передача культурно маркованих реалій. У таких випадках буквальний переклад не відображає справжнього змісту, адже слово чи вислів позначає не лише предмет або дію, а й цілий пласт соціальних асоціацій, традицій та культурних практик. Проблема полягає в тому, що перекладач має справу не просто з мовною одиницею, а з явищем, яке глибоко вкорінене у життєвий досвід носіїв діалекту.

Рішення полягає у пошуку відповідника, який здатний передати не лише семантику, а й культурну функцію. Це може бути адаптація через використання близьких за змістом реалій у мові перекладу, пояснення у примічках або вибір нейтрального, але зрозумілого для читача варіанта. У будь-якому випадку перекладач мусить «копати глибше» – враховувати соціальний контекст, атмосферу та асоціативний ряд, щоб відтворити автентичність оригіналу у новому мовному середовищі.

Щоб краще проілюструвати перелічені труднощі, наведемо приклад з власного досвіду:

LO ZOZZONE

У коміксі *Zerocalcare* з'являється слово *lo zozzone*. Буквально прикметник *zozzo* означає «брудний», «нечистий», однак у римському мовному просторі він набуває додаткового значення. У даному випадку йдеться не про фізичний бруд, а про *cibo spazzatura* – швидку, жирну й не надто корисну їжу. Водночас у Римі *lo zozzone* має ще глибший культурний підтекст: це назва невеликих нічних фургончиків, де продають паніні та інші стріт-фуд. Такі точки асоціюються з молодіжними компаніями, вечірками та нічним життям.

Трудність перекладу полягає в тому, що буквальний варіант не передає цього культурного шару. Українському читачеві важливо показати,

що lo zozzone – це не просто «нечистий» заклад, а цілий феномен міської культури. Тому можливими відповідниками є «нічна забігайлівка», «стріт-фуд фургончик».



Рис.1 Lo zozzone – нічний кіоск, зображений у коміксі «Dimentica il mio nome»

На рис.1 зображено саме той кіоск, який у коміксі позначає слово *lo zozzone*. Візуальний матеріал став важливим підґрунтям для перекладу, адже він підтверджує про що йдеться насправді. Саме зіставлення тексту й картинки допомагає зрозуміти культурний підтекст цього слова та обрати відповідник, який відтворює атмосферу римського стріт-фуду.

Четвертою складністю є створення перекладу, який би був доречним для сюжету і водночас вписувався у візуальні рамки коміксу – ті самі кружечки, квадратики та інші бабли, де розташований текст. Як зазначає перекладачка Ярослава Стріха в одному своєму інтерв'ю, що майже всі перекладачі коміксів стикаються з тим, що розмір репліки в перекладі мусить приблизно збігатися з оригіналом (Семенік, 2020). У випадку римського діалекту ця проблема посилюється тим, що дуже багато слів

подаються у скороченій, «зламаний» формі: вони короткі, ритмічні й легко поміщаються у бабл. Український переклад, навпаки, часто потребує більше складів і слів, щоб передати той самий зміст. Тому перекладач змушений добирати максимально лаконічний відповідник, іноді змінюючи структуру речення або навіть переосмислювати вислів, аби він звучав природно, передавав настрій персонажа й водночас не виходив за межі візуальної рамки. Ось один з таких прикладів:

VOJO DÌ/SO'

Vojo dì походить від стандартної voglio dire («я хочу сказати»), а so' – від sono («я є»). Вони компактні у діалектній формі, але український переклад потребує більше слів, що створює труднощі з розміщенням у коміксовому баблі.

Приклад з коміксу «Un polpo alla gola» (Zerocalcare, 2012, с.179):

«E te lo vojo dì che so' stato io»

Повний переклад:

«І я хочу сказати тобі, що це був я»

Адаптований переклад (коротший, щоб зберегти ритм і вписати у бабл):

«І я ж кажу, що це був я»

Таким чином, скорочення vojo dì та so' добре ілюструють проблеми: діалектні форми компактні, а переклад розтягується, тому доводиться шукати компроміс між точністю й лаконічністю.

Усі зазначені труднощі демонструють, що переклад римського діалекту в коміксах Zerocalcare є процесом, який виходить далеко за межі буквального відтворення значення. Він вимагає поєднання лінгвістичної обізнаності, культурної інтуїції та творчої адаптації, адже перекладач має працювати одночасно з мовою, візуальним рядом, ритмом репліки та характером персонажів.

Висновки до Розділу 3

Проведений аналіз корпусу з 430 сторінок двох коміксів *Zerocalcare* засвідчує, що римський діалект у графічній прозі автора функціонує як цілісна система мовних засобів, а не як поодинокі стилізації. У межах зібраного матеріалу було ідентифіковано 62 унікальні діалектні фрагменти, що дозволило простежити лексичні та стилістичні механізми формування римського діалекту в сучасному наративі. Отримані дані показали, що провідну роль відіграють фонетичні та морфологічні варіанти (29,03%), які надають реплікам природності й достовірності живого усного мовлення. Значною є також частка емоційних вигуків та локальних ідіом (разом майже 29%), що формують експресивність і римський культурний колорит.

Здійснений аналіз показав, що переклад діалектних елементів у коміксах виявляється не технічною операцією, а творчим процесом, що потребує врахування змісту, стилю, емоцій та культурного підтексту. Римський діалект виконує важливі художні функції, тому перекладач має зберегти його виразність і природність у межах українського мовного простору та формату коміксу. Це робить роботу з римським діалектом багаторівневою, де мовна точність поєднується з адаптацією та інтерпретацією.

ВИСНОВКИ

Метою цього дослідження було з'ясувати особливості функціонування римського діалекту (Romanesco) у коміксах Zerocalcare та визначити принципи й труднощі його відтворення українською мовою. У ході виконання роботи було досягнуто всі поставлені завдання, що дозволяє сформулювати комплексні висновки про мовну, стилістичну та перекладацьку специфіку коміксів автора.

Насамперед встановлено, що римський діалект у творах італійського комісиста має системний, а не декоративний характер. Він вплетений у комунікативну структуру тексту як природний код автора, що зумовлено його власним мовним досвідом та соціальним середовищем Риму. Проведений лінгвістичний аналіз засвідчив, що діалектні елементи у коміксах виконують одразу кілька взаємопов'язаних функцій: створення автентичного міського колориту, репрезентації локальної ідентичності, формування емоційного забарвлення мовлення та характеристики персонажів. Це підтверджує численні приклади, у яких Romanesco виступає маркером молодіжного середовища, дружньої взаємодії, внутрішніх жартів та соціального дистанціювання.

Завдання простежити лексичні й стилістичні особливості діалекту було реалізовано шляхом формування з двох повних коміксів Zerocalcare («Un polpo alla gola», «Dimentica il mio nome»), у межах якого було відібрано 62 діалектні фрагменти. Їх класифікація виявила домінування фонетичних і морфологічних варіантів (29,03%), значну кількість емоційних вигуків та ідіоматичних конструкцій (по 14,53%), а також представленість лайливої, поведінкової та побутової лексики. Такий розподіл дозволяє стверджувати, що ключовою ознакою римського діалекту є його динамічний, експресивний характер, який Zerocalcare відтворює з високою точністю і художньою функціональністю.

Окреме завдання дослідження – виявлення стилістичних функцій діалекту – також було виконане повною мірою. Було встановлено, що римський діалект формує комічний ефект через гіперболу, контраст і грубий гумор; слугує засобом емоційної експресивності; створює топографічно впізнаваний римський контекст; а також виконує роль «швидкого» механізму характеристикації персонажів. Завдяки цьому діалект стає частиною авторської поетики, забезпечуючи коміксу стильову цілісність, ритм і природність діалогів.

Значну увагу у роботі приділено перекладацькому аналізу, що дало змогу розкрити третє поставлене завдання – визначити труднощі та стратегії перекладу діалектних елементів українською мовою. Серед головних труднощів були виявлені:

- відсутність стандартизованих словникових відповідників для багатьох форм римського діалекту;
- необхідність урахування культурних конотацій та соціального контексту;
- передача компактних діалектних форм у межах обмежених комісних баблів.

Практичний аналіз перекладу окремих висловів довів, що найбільш ефективною стратегією є поєднання семантичної точності з функціонально-стилістичним еквівалентом. Інколи переклад вимагав розширення або скорочення репліки, пошуку розмовних українських аналогів чи культурно релевантних реалій. Таким чином, переклад *Romanesco* не можна розглядати як технічну операцію: він є творчою інтерпретацією, що має зберегти емоційний імпульс оригіналу.

Практичною цінністю даного дослідження стало створення авторського міні словника римських діалектних одиниць із їх перекладом українською. Він може бути використаним у навчальних цілях, для

подальших лінгвістичних досліджень або як база для майбутніх перекладачів графічної літератури.

Узагальнюючи все вище зазначене, можна стверджувати, що римський діалект у коміксах Мікеле Реча є ключовим елементом мовної та художньої організації твору. Його аналіз дозволив не лише описати лінгвістичні особливості Romanesco, а й поглибити розуміння сучасних італійських діалектів, їхньої ролі у культурній комунікації та специфіки їх відтворення іншими мовами. Перекладацький аспект роботи продемонстрував, що ефективне відтворення діалекту потребує не просто мовної компетенції, а культурної чутливості, інтерпретаційної гнучкості та творчого мислення. Отримані результати відкривають перспективи для подальших досліджень римського діалекту, коміксної мови та міжкультурної адаптації графічних наративів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. AZQuotes . Top 25 quotes by art spiegelman. Art Spiegelman quotes. Quotes. A-Z Quotes. URL: https://www.azquotes.com/author/13950-Art_Spiegelman (date of access: 22.11.2025).
2. Baetens, J., & Frey, H. (2014). Introduction: The Graphic Novel, a Special Type of Comics. Cambridge: Cambridge University Press, p. 302.
3. Cambridge Dictionary. (2025). Dialect. In Cambridge Dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/dialect> (date of access: 18.09.2025).
4. Chambers, J.K., & Trudgill, P. (1998). Dialectology. Cambridge: Cambridge University Press, 216p.
5. Eisner, W. (1985). Comics & sequential art. Tamarac, Fla : Poorhouse Press, 154 p.
6. Federici, F. M. (2017). Introduction: Dialects, idiolects, sociolects: Translation problems or creative stimuli? Translating Dialects and Languages of Minorities. Challenges and Solutions. New Trends in Translation Studies. Vol. 6, pp. 1–11.
7. Leng, H. (2014). Of Bats and Spiders: The Appeal of Comics to Adult Readers. The GSTF Journal of Law and Social Sciences, (2), p.196–200
8. McCloud, S. (1993). Understanding Comics: The Invisible Art. New York: William Morrow Paperbacks, 224 p.
9. Sabin, R. (1996). Comics, Comix and Graphic Novels: A History of Comic Art. London: Phaidon, 248p.
10. Yumpu. Yumpu digital publishing platform. URL: <https://www.yumpu.com/xx> (date of access: 12.03.2025)
11. Benvenuti, G. (2019). Nuovi realismi e fumetto di realtà. Narrativa, 41, p. 55–65.

12. Bianchi, C., & Ludovisi, M. (2023). Un contributo agli studi sul romanesco: riletture e nuove acquisizioni. *PhiN. Philologie im Netz*, (34), pp. 40–55.
13. D'Achille, P. (2011). Italiano di Roma. *Enciclopedia dell'Italia*, Roma, 35p.
14. D'Amore, E., (2021). Strappare lungo i bordi: «Zerocalcare troppo romano», la risposta del fumettista sull'uso del dialetto. *Tv Fanpage*. URL: <https://tv.fanpage.it/strappare-lungo-i-bordi-zerocalcare-troppo-romano-la-risposta-del-fumettista-sulluso-del-dialetto/> (data di accesso: 20.08.2025).
15. Della Corte, C. (1969). *I fumetti*. Milano: Garzanti, 223 p.
16. Digital, R. (2021). Zerocalcare: chi è il fumettista più amato d'Italia. *ELLE Decor*. URL: <https://www.elledector.com/it/people/a38664785/zerocalcare-chi-e/> (date of access: 20.08.2025).
17. Gioacchino, T. (2021). La via italiana alla fantascienza a fumetti. *Carmilla, Recensioni*. URL: <https://www.carmillaonline.com/2021/04/02/la-via-italiana-alla-fantascienza-a-fumetti-1-2/> (data di accesso: 19.10.2025)
18. Giovanardi, C. (2024). Il Vocabolario del romanesco contemporaneo, una nuova realtà tra i dizionari dialettali. *Quaderni Veneti*, (1), pp. 198–207.
19. Istituto della Enciclopedia Italiana. Treccani. URL: <https://www.treccani.it/> (data di accesso: 28.08.2025).
20. Laricchia, P., & Tarzia, M. (2024). Guida critica alle storie brevi di Zerocalcare. *uBC Fumetti*. URL: <https://surl.li/qjbaxp>. (data di accesso: 20.08.2025).
21. Lega Nerd. (2021). Strappare Lungo i Bordi, intervista a Zerocalcare [Video]. *YouTube*. URL:

- <https://www.youtube.com/watch?v=t5Ak43noLAE> (дата звернення: 20.11.2025).
22. Loporcaro M., & Faraoni V. (2021). Il costrutto allocutivo a Nando! In *romanesco: fonologia, morfologia, sintassi, semantica, pragmatica. Lettere moderne*, pp. 561–600.
 23. Mandolini, N., Vacchelli, A., & Lanslots, I. (2023). Dalla tavola al web: la lingua dei fumetti di Leo Ortolani, *Zerocalcare, Sio e Fumettibrutti*, p. 103–126. (Mandolini, Vacchelli & Lanslots, 2023)
 24. Mandolini, N., Vacchelli, C., & Lanslots, I. (2024). Col fumetto posso fare di tutto. *Life Narratives and the Italian Graphic Novel. Italian Studies*, 79 (4), p. 375–379.
 25. Matt, L. (2010). «Osservazioni sulla lessicografia romanesca». *Studi di lessicografia italiana*, 27, pp. 153–184.
 26. Munteanu, O. (2024). I dialetti italiani e la loro differenza dalla lingua Italiana. *PoliLingua Blog*. URL: <https://www.polilingua.it/blog/post/dialetti-italiani-e-la-loro-differenza-dalla-lingua-Italiana.htm> (data di accesso: 29.09.2025).
 27. Pichini, V., (2015). DAJE! conquista l'Italia: finalmente svelati i 9 significati della parola più usata dai romani. Redazione Radio DeeJay. URL: <https://www.deejay.it/articoli/daje-conquista-litalia-finalmente-svelati-i-9-significati-della-parola-piu-usata-dai-romani/> (date of access: 29.08.2025).
 28. Ranchino, M. A. (2021). Un viaggio nella storia del fumetto italiano. *Almanacco della scienza*. URL: <https://almanacco.cnr.it/articolo/14129/un-viaggio-nella-storia-del-fumetto-italiano> (data di accesso: 19.10.2025)
 29. Rohlfs, G. (1966). *Grammatica storica dell'italiano e dei suoi dialetti*. Milano: Feltrinelli, 624 p.

30. RomaToday. (2021). Nun t'aregge, cosa vuol dire questa espressione romana. RomaToday Cultura. URL: <https://www.romatoday.it/eventi/cultura/nun-t-aregge-significato.html> (data di accesso: 29.08.2025).
31. Stramaglia, A. (2020). Il fumetto prima del fumetto: momenti di storia dei «comics» nel mondo greco-latino. Università di Cassino. Segno e testo, (3), pp. 3–37.
32. Terranova, G. (2021). Chi è Zerocalcare? Biografia, vita privata e dettagli dell'etica «straight edge» del fumettista di Strappare lungo i bordi. Cinematographe.it. URL: <https://www.cinematographe.it/news/chi-e-zerocalcare-biografia-vita-privata-e-dettagli-dell-etica-straight-edge-del-fumettista-di-strappare-lungo-i-bordi/> (дата звернення: 20.11.2025).
33. Zerocalcare. (2012). Un polpo alla gola. Roma: Bao Publishing, 190 p.
34. Zerocalcare. (2014). Dimentico il mio. Roma: Bao Publishing, 240p.
35. Ковалів, Ю. І. (2007) Комікс. Літературознавча енциклопедія (Т. 1: А – Л). Київ, 508 с.
36. Макклауд, С. (2020). Створити комікс (пер. Рідна мова), 272 с.
37. Мильченко, Т., & Татарінова Т. (2020). Особливості сприйняття візуальної книги. Комікси. Манга. Графічний роман. Вісник Книжкової палати, (12), с.10–15.
38. Першина, Л. В., Юмрукуз, А. А., & Жура, К. В. (2023). Комікс як жанр літературного мистецтва. Research Bulletin Series Philological Sciences, (207), с. 201–208.
39. Семенік, О., (2020). Перекладачеві коміксів доведеться вигадувати, з яким звуком меч стинає комусь голову. Korydor. URL: <https://korydor.in.ua/ua/opinions/jaroslava-stricha-pereklady.html> (дата звернення: 28.09.2025).

40. Google Arts & Culture. (2025). Кацусіка Хокусай. URL: <https://artsandculture.google.com/entity/m0bwf4?hl=uk> (дата звернення: 19.10.2025).

ДОДАТКИ

**Таблиця 1. Приклади римського діалекту та їх відповідники
італійською й українською мовами (на матеріалі коміксу Zerocalcare
«Un polpo alla gola»)**

№	Слово/вираз римського діалекту	Італійською	Українською	Приклад вживаності у коміксі
1	Non t'aregge	«Non ti regge», «non ti regge di fare una cosa»	Тобі бракує сміливості. Ти боягуз. Ти слабак.	Non t'aregge.
2	Daje!	«Ok!», «Va bene!»	Ок. Гарзд.	1. Daje, daje. 2. Daje! Chiama!
3	A bello de casa	Tesoro di cara	Дороженький/до роженька моя	Pfff abbellodecasa!
4	Mo'	Ora/adesso	Зараз	Mo' damme la chiave
5	Li pijano tutti per il culo	Prendere per il culo	Насміхатися з когось / обманювати / кепкувати	E se piangono li pijano tutti per il culo?
6	Annaspa	Annaspate	Метушитися / безладно махати руками й ногами / даремно	Quello che annaspa sotto icuscini è Gimmi, il maiale saccante dei tre

			намагатися щось зробити	porcellini, quello con la casa di mattoni ...
7	Mortacci tua	Accidenti a te! / Cavolo! / Ma dai!	Та щоб тебе! / От халепа! / Та ну тебе!	Fai poco lo spiritoso, Google, mortacci tua
8	Regà	Ragazzi	Хлопці / друзі / народ	Oh, regà c'è Carrado.
9	Scrocchiazepi	Magrolino / scheletrico	Худорлявий / шкіра та кістки (розмовний)	Tu – scrocchiazepi.
10	Eddaje	Dai	Ну давай	Eddaje chiama la polizia se t'aregge.
11	Ammazza!	Incredibile! / Wow! / Cavolo!	Неймовірно! / Bay! / О Боже!	– Aò ammazza che merda. – Tu fatti i cazzi tuoi.
12	Mica	1. Affatto / per nulla 2. Non è cosa da poco / non è una cosa di poco conto	1. Зовім не / аж ніяк 2. Це не дрібниця	Vabbè oh, mica ho giurato fedeltà alla fica, una ci prova.
13	Moje	Moglie	Дружина	

14	Er	Il	Артикль «Il» (чоловічий рід)	La moje de proietti er cravattaro
15	Ar	Al	В / до / біля	Su ar Tritone
16	Der	Del	З / від	... co' uno co' più sordi der marito?
17	Co'	Con	З	
18	Annare	Andare	Йти	S'era creduta che era annata via
19	Vojo dì	Voglio dire	Я хочу сказати	E te lo vojo dì che so' stato io
20	so'	sono	Я є	
21	Nun	Non	Не	E te lo vojo di ma nun lo fa sape, nun lo di a nissuno tiettelò pette
22	Sape	Sapere	Знати / дізнатися	
23	Nissuno	Nessuno	Ніхто	
24	Tiettelò pette	Tienietelo per te	Тримай при собі	

**Таблиця 2. Приклади римського діалекту та їх відповідники
італійською й українською мовами (на матеріалі коміксу Zerocalcare
«Dimentica il mio nome»)**

№	Слово/вираз римського діалекту	Італійською	Українською	Приклад вживаності у коміксі
1	Mica cazzi	Non mi interessa / Non me ne importa /	Мені взагалі до лампочки / мені байдуже / мені фіолетово	D'altronde ero il sindaco dello zoo di Roma, mica cazzi
2	Pe' davvero	Per davvero	По- справжньому	Allora sto morendo pe' davvero?
3	Zozzone	1. Sporco 2. Furgone	1. Брудний 2. Лавка/стенд	Eeeeehm non c'erano più carri funebri, quindi la salma la portiamo nel furgone dello zozzone.
4	Je	Gli	Його / їм	Ma sulla prenestina ho rimediato un mimo di strada che faun numero molto toccante. Je famo fa' l'ombrellia.
5	Famo	Facciamo	Ми робимо / ми змушуємо	
6	Fa'	Fare	Робити / виконувати / створювати	
7	'Sto /'ste	Questo/e	Цей/ці	1. A 'sto palazzo ci abita gente strana, too dico.

				2. Ma che cazzo compri 'ste povere piante se non sei capace ad annaffiarle???
8	Darsi una svejata	Darsi una svegliata	Взяти себе в руки / Прокинутись нарешті	Qui tocca che ci diamo una svejata.
9	Sorca	Bella	Гарна	Mm.. ammazza che sorca tu' nonna da giovane.
10	Bacarozzi	Scarafaggi	Таргани	Perchè i buchi se non ci riempi sono un casino, escono fuori i topi, i bacarozzi, lo schifo proprio.
11	'na gianna	Un vento freddo	Холодний вітер	S'è alzata 'na gianna... Torniamo dentro?
12	Sbroccare	Perdere la testa / dare in escandescenze / perdere il controllo, spesso in modo impulsivo	Втратити контроль / вийти з себе	Grazie al cazzo che poi sbrocca

13	Se	Ci	1. Нам / нас / тут / там 2. як маркер, щоб зробити дію емоційнішою	Noi se strillamo per tutto
14	Strillamo	Strilliamo	Ми верещимо / Ми кричимо	
15	Signò	Signora	Пані / дама / леді	A piazza sempione, signò.
16	Monnezza	Spazzatura	Сміття	... senza manco la monnezza differenziata.
17	Je spiccia casa	Non reggere il confronto; Non essere all'altezza	Не дотягує до рівня когось іншого / не витримує порівняння	Però mia nonna diceva che c'erano pure i crucchi e Wikipedia a mi' nonna je spiccia casa.
18	Sbragare	Rompere	Розбити / зламати / поламати	Il suo aiuto è stato prezioso per sbragare la linea maginot.
19	Stacce	Accetta la realtà	Прийми це / змирись із реальністю	Tuo nonno era amico dei nazisti. Stacce.

20	Famme grattà	Fammi grattare (per parti intime)	Дай мені помацати / почухати (по інтимним частинах)	Aò, famme grattà.
21	Piotta	100 euro	100 євро	Se vinco so sei piotte.
22	Je fraga	Se ne fregano	Їм на це начхати	Non verso le nonne, che so morte, sai che je frega a loro.
23	Ao (ahò)	1. Ciao 2. Senti 3. Guarda qui 4. Ma sei scemo?	1. Привіт 2. Слухай 3. Дивись сюди 4. Ти що, дурень?	1. Ao? C'è qualcuno? 2. Ahò, ma che cazzo fai????
24	Anvedi	Guarda un po`	Дивись-но	Non tipo «anvedi sei er più matto» !
25	Cerì	Cerino	Сірник	Tranquillo cerì, mo' si aggiusta tutto.
26	Cojone	Coglione	Дурень / ідіот / тупак	Era un cojone in sopportabile!
27	Calcà	Calcareino	Калька	Scusa Calcà, ma dice un sacco di cazzate.
28	M' / me	mi	мені	A me questo già m'ha rotto il cazzo.
29	Ma'	Mamma	Мама	Ciao ma`.

30	Avojo	Certamente / assolutamente si`/ molto	Звичайно / абсолютно так / дуже	In casa eh, perchè fuori avoja.
31	Svejo	Sveglio	Кмітливий / уважний / дотепний	Naa, non sei mai stato tanto svejo.
32	Rincojonita	Rincoglionita	Дурнувата / збита з пантелику	C'avrai avuto una vita rocambolesca ma su certe cose sei rincojonita proprio, eh...
32	Ciocca	Guarda	Дивись	Se non sei ancora morto ciocca sto video di una carpa che fa i bocchini...
34	Comprà	Comprare	Купувати	Io ci andavo sempre a comprà il fumo da ragazzino.
35	Quer	Quello	Той	Che ha fatto oggi quer cojone?
36	Capoccia	Testa	Голова	Non è una cosa di telefono, è una cosa di capoccia.
37	Botta	Volta	Раз	Non è che uno cresce tutto in una botta.

38	Uscì	Venire	Приходити / доїхати / прибувати	Potevo uscì roscio.
----	------	--------	---------------------------------------	---------------------