Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)
Факультет иностранных языков
Кафедра английской филологии

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ В ГЭК

Руководитель ООП
канд. филол. наук, доцент
_____ И.Г. Темникова
«10» июня 2020 г.

ДИПЛОМНАЯ РАБОТА

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ГРАФИЧЕСКОГО РОМАНА (НА МАТЕРИАЛЕ РОМАНА А. МУРА “V – FOR VENDETTA”)

по специальности 45.05.01 – Перевод и переводоведение

Пламеневский Никита Максимович

Руководитель ВКР
канд. филол. наук, доцент
_____ А.В. Морева
подпись
«10» июня 2020 г.

Автор работы
студент группы № 19503
_____ Н.М. Пламеневский
подпись

Томск – 2020

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 2
1 Теоретические вопросы изучения комиксов и графических романов 5
1.1 Понятия «комикс» и «графический роман». Краткая история их создания 5
1.2 Комиксы и графическая литература в политике 14
1.3 Классификации комиксов 17
1.4 Вербальные и невербальные компоненты в структуре комикса 21
1.5 Проблемы перевода комиксов и графической литературы 25
1.5.1 Интертекстуальность при переводе 27
1.5.2 Форенизация и доместикация 29
1.6 Выводы по главе 1 30
2 Анализ особенностей перевода на примере графического романа «V – for Vendetta» 32
2.1 Фонетический уровень 33
2.1.1 Ономатопея 33
2.1.2 Междометия и междометные выражения 37
2.1.3 Фонографическая стилизация 41
2.2 Лексический уровень 44
2.2.1 Слова высокого стилистического тона 44
2.2.2 Слова сниженного стилистического тона 47
2.2.3 Лексика на иностранном языке 52
2.3 Синтаксический уровень 54
2.4 Выводы по главе 2 57
ЗАКЛЮЧЕНИЕ 60
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ 62
Список словарей 65
Список источников 66
Приложение 68

ВВЕДЕНИЕ

В наше время графические романы и комиксы занимают большое место в сфере чтения. С каждым годом издают все больше новых графических романов по знаменитым книгам, все больше новых фанатов увлеченно читают и изучают «вселенные», которые были созданы специально для них, чтобы они могли окунуться в мир фантазии и пробыть в нем как можно больше времени. В данной выпускной квалификационной работе предпринимается попытка взглянуть на данный жанр с другого ракурса: не с читательской позиции, а с позиции человека, который делает перевод и локализует для родной культуры популярные комиксы и графические романы – глазами переводчика. Переводчик должен полностью понимать особенности структуры комикса и графического романа, обладать глубокими знаниями о «вселенных», знать культуру страны, в которой комикс был создан, т.е. одного умения переводить здесь недостаточно.

В Россию комиксы вообще пришли в конце 80-х гг. XX в., они считались детской литературой, и взрослая читательская аудитория не видела в данном жанре серьёзных произведений. С каждым годом понятие «для детей» отходит на второй план, во многом благодаря большому количеству изданных и русифицированных графических романов, в которых раскрыты истории с глубоким смыслом и проблематикой взрослой жизни. По-прежнему они издаются в журналах, в которых присутствуют разделенные красочные картинки с малой нагрузкой на чтение и большей на графическую составляющую, и по-прежнему есть люди, убежденные, что комиксы и графические романы существуют для детей.

В России комиксы и графические романы не столь популярны, как в США, Японии и некоторых странах Европы, где они являются значимой частью массовой культуры. Ещё в начале 2000-х гг. издательство комиксов не было прибыльным делом, но с каждым годом положение меняется, во многом благодаря растущей аудитории, заинтересованной в чтении комиксов и графических романов.

Актуальность работы обусловлена востребованностью качественного перевода комиксов и графических романов в связи с увеличивающейся популярностью данного жанра. На сегодняшний момент любительский перевод преобладает над профессиональным, что не может не отражаться на восприятии данного жанра и препятствует изучению закономерностей перевода комиксов и графических романов на русский язык.

Данная работа посвящена изучению особенностей перевода графических романов.

Объектом исследования в данной работе является графический роман как литературный жанр.

Предмет исследования – языковые и графические особенности графического романа и способы их передачи на русском языке.

Целью данной работы является выявление характерных особенностей при переводе графических романов на примере романа А. Мура «V for Vendetta». Цель предполагает решение следующих **задач**:

1) определить содержание понятий «комикс» и «графический роман»;
2) обобщить лингвистические характеристики и основные особенности/трудности перевода текстов данного жанра;
3) провести разноуровневый лингвистический анализ графического романа А. Мура «V for Vendetta», определить функции текста, шрифта и изображений;
4) провести анализ перевода романа А. Мура «V for Vendetta» с английского на русский язык и выявить основные особенности/трудности перевода графического романа.

Теоретической базой исследования являются труды отечественных и зарубежных лингвистов, художников: Е.Е. Анисимова, А.Г. Сонина, Е.В. Козлова, Ф. Занеттин, У. Айснера, С. Макклауда и др.

Основными **методами исследования** являются анализ словарных дефиниций, разноуровневый анализ используемых единиц в оригинале и анализ адекватности подбора русскоязычных эквивалентов в переводе,

контекстуальный анализ, анализ шрифта и изображения, количественный подсчёт.

Материалом исследования служит графический роман А. Мура «V for Vendetta» 1988–1989 года издания и его перевод, вышедший в издательстве «Амфора» (Санкт-Петербург, перевод М. Юнгер) в 2007 г.

Единицами анализа выступили единицы на фонетическом, лексическом уровнях и синтаксическом уровнях графического романа. Корпус составил 100 реплик, содержащих необходимые (108) единицы.

Теоретическая значимость данной работы состоит в том, что результаты вносят вклад в изучение проблемы перевода креолизованного текста на английском языке.

Практическая значимость заключается в том, что результаты исследования могут быть использованы в курсах стилистики и лексикологии английского языка и переводоведения, а также в практике перевода англоязычных комиксов на русский язык.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы, словарей и источников.

1 Теоретические вопросы изучения комиксов и графических романов

1.1 Понятия «комикс» и «графический роман». Краткая история их создания

Задолго до нашего времени, когда люди пытались выжить в суровых условиях на нашей планете, люди научились высекать изображения камнями на поверхностях скал и камней. Изображения охотящихся людей на животных – вот какими были первые графические комиксы [Макклауд, 1993, с. 13]. Пример древнего комикса 1519 года – «кодекс Майя» (рис. 1). В современном мире не все готовы признать комиксы искусством, многие по-прежнему думают, что это веселые детские картинки без смысловой нагрузки.

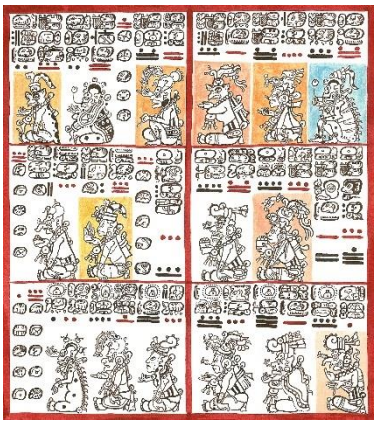


Рис. 1

В наши дни существует упоминание о четырех веселых картинках, которые нарисовал в XII веке буддийский монах Тоб: это юмористическая история о монахах, нарушавших устав. Однако задолго до этого времени, в древнем Египте использовали текст под картинками, что является признаком современного комикса и соответствует определению С. Макклауда: «Иллюстративные и другие изображения, сопоставленные рядом в продуманной последовательности для передачи информации и / или получения эстетического отклика от зрителя» [Там же, с. 9].

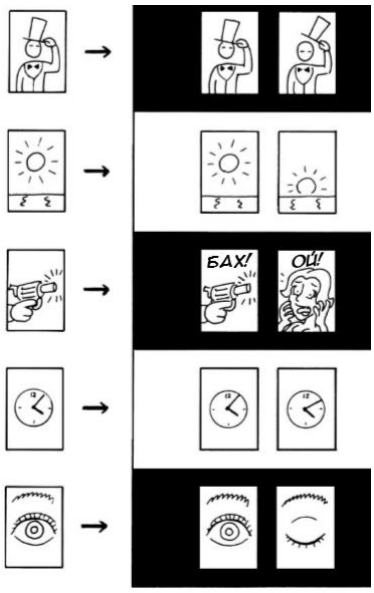


Рис. 2

У. Айснер определяет ***комикс как «последовательное искусство»*** (рис. 2). Взятые картинки по отдельности так и останутся **картинками**. Однако, став частью последовательности, пусть даже

всего из двух картинок, изображение трансформируетсяв нечто большее – в произведение искусства комикса [Цит. по Макклауд, 1993, с. 5].

Макклауд подчеркивает, что это определение абсолютно не зависит от стиля, качества или темы. Ему задали вопрос: «Разве мультфильмы не являются последовательным искусством?». На что был дан ответ: «Полагаю, главное отличие в том, что в анимации последовательность даётся во **времени**, а не сопоставляется в **пространстве**, как в комиксе. Каждый последующий кадр фильма проецируется всегда на одно и то же место – на экран, в то время как кадры комикса занимают различные положения. В комиксе **место** важно так же, как **время** в кино» [Цит. по Макклауд, 1993, с. 9]. Таким образом, У. Айснер дал полное ***определение комикса*** (англ. comics)– иллюстративные и другие изображения, сопоставленные рядом в продуманной последовательности для передачи информации и / или получения эстетического отклика от зрителя.

В российской антропологии, культурологии и социологии комиксам уделяется несущественное внимание. В одной из своих работ А.А. Ильина даёт следующее определение комиксу: «Комикс – это рассказы в картинках, использующие минимум вербальных средств, и при прочтении которых читатель должен ориентироваться на изображения, которые должны быть понятны и нести определенный смысл» [Ильина, 2013, с. 8-10]. Данное определение можно считать весьма упрощенным, так как слово «минимум» является некорректным: за счет картинок и визуальных символов авторы комиксов должны компенсировать воспроизведение звуков, пара, дыма и даже запахов; это все может проявляться не только на картинках, но и в линиях, используемых художником.

Одним из главных мифов в нашей стране является то, что комиксы должны быть смешными. Проблемы, которые затрагивают художники в произведениях, могут быть как политического, так и жизненного характера; с помощью комиксов можно изобразить и рассказать о чем угодно. И. Колгарев, российский комиксист, приводит статистику соотношения юмористических комиксов и других жанров комиксов, которое составляет 20% и 80%,

соответственно [Колгарев, 2010]. Многих смущает слово «комикс», которое в сознании многих людей ассоциируются с юмористическими картинками.

Равноправное положение литературной и графической составляющей комикса привело к тому, что на смену «комиксу» пришел ***«графический роман»***, который в наше время употребляется широко, поскольку термин является нейтральным и может включать в себя разные виды и подвиды комиксов (японскую мангу, американские комиксы, французские «bandedessinée» и итальянские «fumetti»); таким образом, данный термин точнее отражает двойственную графическо-литературную сущность. В СССР комикс считался исключительно детской литературой, но даже в то время существовали аналоги нарисованных историй – «Мурзилка», «Веселые картинки» [Костюхина, 2009]. Необходимо отметить, что «графический роман» и «графическая литература» являются синонимичными понятиями.

Тем не менее, понятие «графический роман» является более употребительным по сравнению с комиксом, поскольку шире отражает суть данного явления, подчеркивая наличие в комиксе как графического, так и литературного начал. Следовательно, можно заключить, что графический роман является самостоятельным видом творчества, объединяющим в себе наглядность рисунков и убедительность литературного искусства. Западные страны со всей серьезностью относятся к комиксам: так, Франция и Бельгия зачислили комикс в реестр официальных искусств, лучшие представители жанра выставляются в Лувре [Костюхина, 2007].

Понятие графического романа тесно связано с понятием комикса. Большинство людей думают, что «графический роман» и «комикс» – это обозначения одного вида искусства. Возникает вопрос, почему графической роман можно назвать комиксом, но далеко не каждый комикс можно обозначить графическим романом. Главным различием между графическим романом и комиксом является тема, которую затрагивает автор в своем произведении, и то, как он преподносит повествование своим читателям. Комикс – понятие слишком

широкое и не всегда позволяет точно охарактеризовать произведение, поэтому был дан термин «графический роман».

Исследователи убеждены, что единого и верного определения не существует. Причиной этому может быть также изменчивость и непостоянность комикса как в жанровой составляющей, так и в художественной, поэтому до сих пор не удалось дать универсальное определение того, что можно назвать комиксом.

Родиной комикса являются США: именно там данный жанр приобрел массовый характер. Комикс появился во времена Великой депрессии XX века в виде врезок в воскресных номерах газет, а первопроходцами стали безработные мультипликаторы, которых нанимали газетные редакторы: они создавали небольшие карикатурные юмористические рисунки с минимальной цветовой палитрой, в которых преобладали теплые оттенки желтого и коричневого цвета. Например, карикатура У. Маккейна «Маленький Сэмми чихает» (рис. 3). Карикатурные истории стали поводом для рождения огромной индустрии.

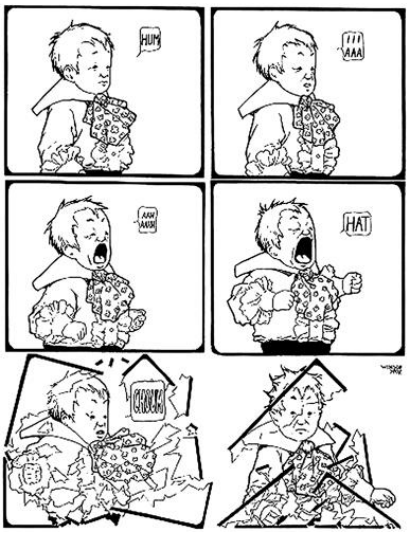


Рис. 3

Первый комикс был издан в 1933 году под названием «The Funny Pictures» в формате 17x26 сантиметров, который на сегодняшний день является золотым стандартом [Вишневская, Фатеев, 2014, с. 96]. В комиксе были детективные расследования Дика Трейси, созданные Ч. Гулдом, а также истории о космических похождениях Б. Роджерса, написанные Ф. Ноланом под названием «Armageddon 2419». Текст и картинки перестали располагаться в хаотичном порядке; квадраты, заключающие в себя картинку и текст, шли слева на право, образовывая связанную нить повествования.

Выделяют четыре исторических века комиксов [Редакция Disima.ru, 2016]:

1. Золотой век (англ. Golden Age of Comic Books);
2. Серебряный век (англ. Silver Age of Comic Books);

3. Бронзовый век (англ. Bronze Age of Comic Books);
4. Современный век.

Период золотого века пришелся на 1830-1950 года XX века. Золотой век, или же «Эпоха героев», стал расцветом комиксов как жанра и приобретения мировой популярности. В этот период был создан один из самых популярных героев комиксов –Супермен (англ. Superman), а также новый жанр – супергеройские комиксы. Впервые образ Супермена был показан в первом номере «Action Comics» 1983 года (рис. 4). Этот номер комикса считается очень редким, всего в мире насчитывается 50 экземпляров, он был продан за 3,2 млн. долларов [Воронина, 2014]. Комикс о Супермене отличается от всех ранее изданных комиксов не только новым героем, но и разнообразием в цветовой палитре. Цветовая гамма была насыщенной, игра контрастов стала выразительнее. Комикс перестал нести концепцию карикатурных персонажей, комический сюжет перерос в серьезные истории о борьбе с внутренней угрозой в виде криминальной преступности, шпионов, радикалов, которые угрожали традиционному американскому укладу [Вишневская, Фатеев, 2014, с. 95-97].

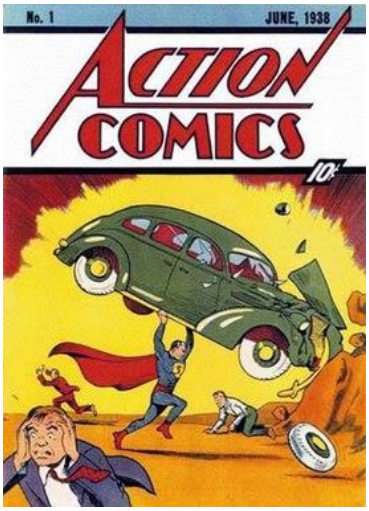


Рис. 4

В 1939 году появляется еще один популярный супергерой – Бэтмен (англ. Batman). Комикс с участием Бэтмена заимствовал черты фильмов нуар. Нуáр — кинематографический термин, применяемый к голливудским криминальным драмам, в которых запечатлена атмосфера пессимизма, недоверия, разочарования и цинизма, характерная для американского общества во время Второй мировой войны и в первые годы холодной войны [CraftKino]. В стилистике комикса преобладают черные и серые тона, используются более четкие и прямые линии для подчеркивания серьёзности истории. Действия комикса происходят в мрачном, туманном, погрязшем в коррупции мегаполисе Готэм. Бэтмен кардинально отличается от Супермена. Его костюм состоит из темных тонов, главной разницей с Суперменом является то, что у него не было

сверхспособностей. Все дела он решал острым умом и боевыми навыками. Он был более близок к образу реального человека, за что и получил такую популярность среди читателей. Всего за период золотого века было придумано около 400 супергероев, таких как Флэш, Чудо-Женщина, Капитан Америка и другие.

Изданные за этот период комиксы имеют общие характеристики и признаки:

Появление образа супергероя наделенного нечеловеческой силой, человека, который берется защищать город от зла в одиночку. В период Золотого века, именно истории о супергероях потеснили другие комиксные жанры, вестерны, юмор и др.

Появление приключенческих, детективных и научно-фантастических мотивов в комиксах. В комиксах стали освящать научные и технические достижения, их влияние на окружающую среду и человека. Например, изобретение ядерного оружия в мире, которое повлияло на создание многих персонажей комиксов, таких как Атомный человек или Атомный Громовержец.

Персонификация зла в злых персонажей. Злодеи, как и супергерои были наделены нечеловеческой силой, зачастую обладали большим интеллектом и очаровательной харизмой. В годы войны в качестве суперзлодеев служили реальные мировые личности, такие как Муссолини, Адольф Гитлер и другие.

Поднятие серьезных социальных проблем и мировых явлений. В комиксах часто отражаются войны, насилие, коррупция, безграничная власть государственных деятелей. В комиксах Золотого века была четкая мораль, показывающая неизбежную победу добра над злом [Редакция Disima.ru, 2016].

В последние годы Золотого века, популярность супергероев пошла на спад. Сюжет перестал привносить новизну, стилистика оставалась нетронутой на протяжении 20 лет. Многие супергерои перестали интересовать читателей, Зеленый Фонарь, Капитан Америка, Флэш утратили свою популярность. В попытке удержать аудиторию, издательские компании начинают привносить

свежие жанры, добавив вестерны, хорроры и научно-фантастические издания [Вишневская, Фатеев, 2014, с. 95-97].

Период с 1956 по 1970 год XX века принято считать Серебряным веком. Новый век начался с появления талантливых людей, среди которых был редактор Д. Шварц и художник К. Инфантино. Два человека, которые кардинально изменили не только образы героев, но и привнесли новые детали в концепцию комиксов. Именно Инфантино и Шварц считаются основателями Серебряного века комиксов. Издатели изменили направление, которое получило название «Новый взгляд». В комиксах начал меняться дизайн персонажей, ввели страницу переписки с читателями, в которой редакция читала и прислушивалась к пожеланиям фанатов, привлекались новые талантливые сценаристы и художники, о заслугах которых никто больше не умалчивал. С этого момента имена создателей стали указывать на первых страницах комиксов.

Стилистическими особенностями комиксов Серебряного века в первую очередь были серьезность повествования и неимоверное стремление к реалистичности в рисунке. Художники пытались прорисовывать максимально детально каждый предмет и героев, в те времена это был кропотливый труд, комиксы раскрашивали маркерами и цветными карандашами. Картинки стали четче, намного чище. Серебряный век часто называют эпохой Возрождения мира комиксов [Гинзбург, 1985, с. 45].

Под руководством величайшего редактора и автора комиксов Стена Ли в 1961 году проявляет себя издательство «Marvel Comics» выпуском нового комикса под названием «Фантастическая четверка» (англ. Fantastic Four). Стен Ли работая совместно с легендой комикс-индустрии Джеком Кирби создают знаменитых персонажей, таких как Человек-паук в серии «Amazing Fantasy», Халк в «Incredible Hulk», Железный человек в серии «Iron Man», Мстители в «The Avengers» и Тор в «Journey Into Misery».

В сериях новых комиксов прослеживается изменение в композиции, рисовке и сюжете. Рисунок стал доминировать над текстом, привнесли разнообразие в построение кадров на страницах, появились рисунки на разворот, а также вступительный и заключительный рисунки на всю страницу. Изменения коснулись многоплановости изображений, они стали более объемными, стали появляться перспективные изображения. Художники стали уделят внимание прорисовке светотеневых моментов, что также добавляет объем изображениям. Например, первая страница первого номера «Фантастической четверки» (рис. 5) в котором наглядно продемонстрированы все особенности индустрии комиксов Серебряного века.

Рис. 5

Закончилась «эпоха Возрождения» в апреле 1970 года, когда человек, начавший ее, Ю. Шварц, передал Зеленого Фонаря — одного из первых персонажей этого века — новой команде в лице Д. О’Нила и Н. Адамса.

Расширение аудитории в сторону взрослой читательской аудитории повлекло за собой новый век. Из-за появления цензуры и кодексов многие компании поменяли свою политику в издании комиксов и стали ориентироваться на совсем маленьких читателей, например, выпуская комиксы о «Волшебнике страны Оз» что в то время стало фатальной ошибкой. Начало Бронзового века принято считать с начала 1970-х годов, когда в выпуске №121-122 комикса «The Amazing Spider-Man» возлюбленная Человека-паука Гвен Стейси гибнет по его вине, когда тот пытается спасти ее от злых рук Зеленого Гоблина. В детском издании такие события просто не могли бы случиться, поэтому именно с этого выпуска считается начало нового века. В новых комиксах присутствовали эстетические категории: прекрасное выступало в роли супергероев с их стремлением сделать мир еще лучше и безопасней. Безобразным же были злодеи, в которых изображали внешние нарушения внутреннего мира. Например, в 1971 году, с главным редактором «Marvel» Стэном Ли связался департамент

здравоохранения и социальных служб США и попросили сделать комикс про злоупотребление наркотиками. Ли согласился и вскоре появилась история, в которой Гарри Озборн, сын Зеленого Гоблина из вселенной Человека-паука, стал наркозависимым. В новом век, множеству комичных ситуаций также противостоят трагические события.

В направлении рисовки, по-прежнему идет развитие тенденции к реалистичности изображений, объемности. Все больше проявляется светотень, а контрастность и переход красок теперь не так видим. Контраст достигается с помощью черного цвета, который контрастирует с остальными цветами. Цветовая гамма становится более разнообразней. Художники стараются изображать больше оттенков цветового спектра и бликов, что также придает объемности и реалистичности изображениям.

В середине 70-ч годов Marvel представляет первых антигероев. В комиксе «Incredible Hulk» художники создали антигероя Росомаху (англ. Wolverine). Читатели впервые увидели героя методы борьбы которого отличаются от «супергеройских». Росомаха не стесняется сквернословить и вести себя вульгарно, но основной чертой героя является его жестокая расправа с противниками, что зачастую привадило к смерти. Этот смелый ход понравится читателям и вскоре появились еще антигерои такие как «Каратель» (англ. The Punisher) и «Призрачный гонщик» (англ. Ghost Rider). Чтобы справиться с конкуренцией DC идет на смелый шаг и выпускает в 1986 году два монументальных графических романа: «Batman — The Dark Knight Returns» Фрэнка Миллера и «Watchmen» Алана Мура и Дейва Гиббонса, что приводит к новой эре в истории комиксов, обобщенно названной Современным веком комиксов [Вишневская, Фатеев, 2014, 98-100 с.].

В Современном веке улучшился процесс книгоиздания, появились новые технологии. С классического подхода, художники начинают осваивать раскрашивание комиксов на компьютере, впоследствии эта технология становится основной. Реализм в комиксах подходит к пику своей популярности, рынок перегружен большим количеством историй о похождениях супергероев в

«реальном мире», и читатели начинают искать мистические и мифологические истории. В историях комиксов произошла смена ориентиров, добавляя вместо научного мистику. В крупных компаниях таких как «DC» начинают открываться дочерние издательства, например, издательство «Vertigo» открытое редактором популярных серий комиксов «Hell Blazer», «Sandman» Кареном Бергером. С этого времени не было никаких ограничений в сюжетах, рисунке и оформлении. Истории перекочевали от супергеройских к магическим и фэнтезийным сериям.

Первоначально комиксы представляли собой лишь феномен массовой культуры как индустрии развлечений, с 1960-х гг. их художественная форма и содержание имеют целостную художественную систему, уникальную в своем роде, а также определенные художественные критерии, но со временем это переросло в массовую индустрию, которая на сегодняшний день имеют огромную аудиторию фанатов.

1.2 Комиксы и графическая литература в политике

США является страной, где комиксы занимают особое место в жизни общества. «Все свою жизнь американец может проводить в кругу одних и тех же героев, может мечтать и строить свою жизнь исходя из жизни героев. С раннего детства комикс – давний друг, который проходит вместе с читателем через войны, кризисы, и персонажи комиксов остаются самым стабильным элементом в жизни американца» [Завьялова, 2009]. Подвиги героев комиксов оказывают реальное влияние на действительность американской жизни. Например, в результате борьбы Супермена с реальной организацией Ку-клус-кланом, так клан потерпел поражение не только в комиксах, но и в реальной жизни. Комикс о Человеке-пауке повлиял на судебную систему США: в этом комиксе появилось устройство, которое в будущем стало использоваться для отслеживания местонахождения преступников, находящихся под домашним арестом [Juddery].

В современном мире комиксы стали частью политического дискурса США. Использование комиксов в политике имеет такие цели, как [Крысько, 2006, с. 352]:

1. популяризация политических деятелей;
2. воздействие на читательскую аудиторию;
3. информирование населения.

Цель обретения популярности политических деятелей (выше цель 1) выражается в том, что посредством комикса они становятся ближе к простым людям, появляясь на обложках всеми любимых изданий комиксов. Барак Обама, сорок четвертый президент США, в ходе предвыборной компании признался, что является давним поклонником комиксов; он даже стал одним из героев популярного комикса о Человека-пауке. Во время избирательного периода Обама был героем двух комиксов: «Presidential Material: Barack Obama» и «Obama: The Comic Book»; после того как он стал президентом, он появился в комиксе «The Amazing Spider-Man». Обама был не единственным президентом, которого изображали на страницах комиксов. Во времена Второй мировой войны тридцать второй президент США Франклин Рузвельт был изображен вместе с супергероями, которые боролись против Гитлера. Можно упомянуть, что в комиксах изображали Джона Кеннеди, Хилари Клинтон и Рональда Рейгана [Manker].

Комиксы освещают жизнь политических деятелей. Состоящий из двух частей комикс «Presidential Material» рассказывает о жизни двух кандидатов на президентский пост Б. Обамы и Д. Маккейна, начиная с юношеских лет и заканчивая предвыборной компанией.

Комикс является мощным инструментом для воздействия на читающего человека (выше цель 2). «Комикс превосходно доносит до сознания людей информацию, он – прекрасный информатор. Другое дело, что это за информация. Пока комиксы насыщают информацией легковесной, развлекательной. Но комиксы способны оказывать влияние на сознание человека, может быть, даже большее, чем литература, хотя это влияние более грубое, прямолинейное» [Арзамасцева, 2002, с. 131].

«Действительно, графический роман может оказывать влияние на читателя, поскольку сочетает в себе словесное и графическое искусство.

Воздействие понимается как социально-психологическая активность, направленная на читателей с целью изменить групповые нормы, общественное мнение, настроение» [Крысько, 2006, с. 352].

В наше время существует два направления развития комиксов: традиционное и мемуарное. Мемуарные комиксы рассчитаны на взрослого читателя, а традиционные комиксы о супергероях в большей степени нацелены на подростковую аудиторию. Создатели комикса «Presidential Material» выбрали второй вариант издания для того, чтобы биография людей, борющихся за президентский пост, была усвоена молодым поколением американцев. Издатель также рассчитывал, что оригинальность и нестандартный подход предоставления материала привлекут взрослую аудиторию. Их ожидания были оправданы, комиксы раскупали в интернет-магазинах до появления на прилавках магазинов [Dobuzinskis].

Резюмируя сказанное, заметим, что посредством комикса политический деятель получает возможность не только информировать о себе электорат, но и оказывать влияние на него, популяризировать свою личность. В первую очередь подростковая аудитория, для которой супергерои являются примером для подражания, принимают точку зрения политических деятелей, превращаясь в их сторонников. В силу возраста и воображения аудитории порой сложно отличить мир действительности от мира фантазий. Таким образом президент становится не только реальной фигурой, но и персонажем комиксов, улучшающий жизнь народа не только в реальной жизни, но и в вымышленном мире. Следовательно, комикс является инструментом, способным воздействовать на читателей, поскольку позволяет политическому деятелю стать действующим лицом произведения.

Комиксы наряду с печатными изданиями и телевидением становятся частью политического дискурса США, поскольку служит интересам политических деятелей. Графический роман является уникальным средством воздействия на аудиторию и повышения собственной популярности среди населения, поэтому видится, что тенденция использования комикса в

политических целях получит свое дальнейшее развитие и сможет привести к частичной политизации графической литературы, где наряду с мифологическими супергероями получат возможность действовать реальные персонажи действительности.

1.3 Классификации комиксов

В искусстве и литературе существуют свои классификации произведений, и комиксы не исключение. В состав структуры комикса входит текстовая часть и изобразительная составляющая. Комикс можно классифицировать по художественным приемам, формату, стилю автора, теме и месту, где комикс был создан.

Комиксы часто классифицируют по объему: классические комиксы всегда имеют размер в 30 страниц, а комикс-стрип (представляет собой ленту из 2-4 кадров) может содержать всего несколько картинок.

Также можно разделить комиксы по формату. Существует два основных формата. Карикатура (англ. Cartoon) – состоит из одного рисунка с текстовым комментарием. Стрип (англ. Comicstrip) – комикс состоит из маленьких блоков и чаще всего публикуется в газетах и журналах.

Если говорить о жанре, то комиксы могут относиться к таким категориям: ужасы, супергерои, юмор. В настоящее время комиксы не ограничиваются перечисленными жанрами, их существует огромное количество.

С начала 60-х годовXX века начали более масштабно исследовать комиксы как особое явление культуры. До этого времени в мире не было серьезных трудов, которые содержали бы множественные сведения о культурном явлении комиксов: наблюдения за визуальным языком, кадрирование, особенности задуманных сценариев, специфика используемой техники рисования, стили. В поле зрения исследователей попала и история создания и развития комикса как жанра современного искусства.

В труде «Комикс и последовательное искусство», написанном У. Айснером, комикс рассматривается не просто как синтез картинок и текста, а их

последовательная демонстрация [Eisner, 1985, p. 164]. Спустя 8 лет после книги У. Айснера, С. Макклауд продолжил развивать данную тему и выпустил книгу под названием «Понимание комикса», в котором досконально, скрупулезно и широко изучает роль комикса в современной живописи [Макклауд, 1993]. Маккалуд демонстрирует, как всего лишь с помощью нескольких штрихов и незначительных деталей можно вызвать в воображении читателей представление о быстром течении времени или, напротив, чувство медленного протекания времени или же вовсе его остановку. С помощью таких незначительных деталей создается возможность не просто передавать последовательность событий, но и вызывать нужное представление об их продолжительности и темпе.

Связь между вербальной и визуальной составляющей в комиксах не всегда бывает равной. В редких случаях в комиксах содержится небольшое количество текста, а иногда текст и вовсе отсутствует. С помощью определенных средств стиля, техники, символов, особенной цветовой палитры читателю дают понять имплицитный смысл комикса или графического романа [Андреас, No 12, с. 48-49].

Существуют категории по читательской аудитории, в частности ее возрасту [Сонин, 1999, с. 111]:

1. Для мальчиков. Обычно это комиксы на военную, фантастическую, приключенческую тематику.
2. Для девочек существует множество комиксов на тему школьных или любовных тем.
3. Молодежные комиксы, средний возраст читателя варьируется в диапазоне от 18 до 25 лет. Для молодежи чаще всего выпускают комиксы на тему любви, секса и взросления.
4. Женские комиксы. Аудиторию составляют бизнес-леди или домохозяйки, давно достигшие совершеннолетия. Истории часто затрагивают обычные повседневные проблемы взрослых.

5. Комиксы для взрослых. Комиксы нацелены на совершеннолетнюю аудиторию. Раскрываются политические, экономические, культурные и исторические истории. В комиксах для взрослых часто иллюстрируют сексуальные отношения и насилие.

Существует классификация по количеству кадров [Сонин, 1999, с. 112]:

1. Длинные комиксы. Длина ничем не ограничена, такие комиксы могут печататься десятками лет.
2. Короткие комиксы. В одном комиксе печатается множество историй, которые занимают объем в несколько страниц.
3. Одиночные комиксы – комиксы, которые состоят из одного кадра.

Территориально можно выделить 4 крупных страны, в которых массово издаются комиксы– это США, Великобритания, континентальная Европа и Восточная Азия. Культура людей, живущих на разных континентах, кардинально отличается, соответственно, комиксы будут отличаться не только в жанре, стиле, тематике, но и по издательской политике.

В США комиксы имеют наиболее разнообразную жанровую и стилистическую классификацию; кроме того, отсюда же идет влияние на всю комикс-индустрию в мире. В каждой европейской стране существует свой формат комикса. Так, в Италии это «bonellianos», представляющие собой черно-белые книги в мягком переплете и объемом в 100 страниц. Во Франции – «bande dessinée» или же просто «BD», их печатают цветными и в альбомном формате с твердым переплетом.

Кардинально отличается от всех других видов комиксов японская «манга». «Манга» читается справа налево, обычно публикуется в ежемесячных или еженедельных журналах и всегда в черно-белом формате. У японцев особая культура комиксов, у них самая богатая жанровая вариация, и существуют даже отели, куда люди заселяются ради того, чтобы в тихой обстановке почитать новенький выпуск своей любимой «манги» [Козлов, 2002, с. 183]. Художники японской «манги» демонстрируют в своих комиксах недостатки общества, жизненные проблемы людей. В комиксах присутствует логический сюжет,

который не выходит за рамки рациональности. Чаще всегоглавным героем «манги» выступает школьник или школьница. В Китае это – «маньхуа», а в Южной Корее – «манхва». Китайские комиксы отличаются своей непредсказуемостью, события быстро разворачиваются и так же внезапно обрываются, действия героев нелогичны, в «маньхуа» нереально предугадать, что произойдет дальше.

В комиксах безграничны художественные приемы. У каждого художника, как и в любой другой сфере искусства, существует свой особый и уникальный стиль. Но в целом можно выделить два главных направления: карикатура и реализм. Авторы, работающие в карикатурном стиле, упрощают анатомию рисунков, но дают безграничную волю в самовыражении по сравнению с реализмом. Многие издатели, начиная с Золотого века (см. предыдущий раздел), стараются как можно реалистичнее рисовать не только героев, но и окружение. Бывают и случаи, когда авторы совмещают два этих стиля. Например, автор может детально изобразить фон и упростить анатомию и детальность героев на картинке.

Комиксы можно классифицировать по использованию художественных инструментов, приемов рисовки и цветовой палитры. Например, контур карандашных набросков чаще всего обводится ручкой, а художники, работающие с цветами, имеют более широкий спектр инструментов. С развитием технологий комиксы все больше рисуют с помощью планшетов на персональных компьютерах, что намного упрощает работу и сокращает время на создание еще одного выпуска всеми любимого комикса.

Можно сделать вывод, что существует огромная вариативность, каждый желающий может найти для себя увлекательный комикс, как по возрасту, так и по жанровым предпочтениям. Сегодня комиксы не ограничиваются однотипностью историй о супергероях и с каждым годом все больше новых жанров появляются в комикс индустрии.

1.4 Вербальные и невербальные компоненты в структуре комикса

Благодаря взаимодействию вербальных и невербальных компонентов комикс сочетает в себе большой объем информации, рассчитанной на максимальную простоту восприятия.

Под ***вербальными компонентами*** понимается буквенный текст, все речевое единство в рамках комикса. Сюда входят речь персонажей и авторская речь (включает в себя титры, заголовки, авторское резюме, комментарии ко всему комиксу или к отдельным эпизодам) (рис. 6) [Козлов, 2002, с. 183]. Речь персонажей помещена в специальное пространство, которое представляет собой «облако», исходящее от головы персонажа и заключающее в себе его реплику. В исследованиях комиксов данное пространство называется филактером (во французском языке у термина «phylactère» есть несколько синонимов – bulle, boule, ballon, которые можно перевести как «шар»). Указанный элемент является самым заметным в связи с его постоянным использованием в качестве идеографического знака в комиксе [Козлов, 2002, с. 183].

Рис. 6

Невербальные компоненты включают в себя графику комикса (последовательность рисунков, каждый из которых обрамлен рамкой и образует кадр) и параграфику, транслирующую большей частью фоновую, дополнительную информацию, выступающую в роли субститута буквенного текста и участвующего в создании экспрессивности и эмотивности комикса, а также создающую анимацию графической части [Козлов, 2002, с. 183]. Пример параграфики на рисунке:

1. Текст разделен на несколько филактеров.
2. Использование знаков препинания в качестве самостоятельного речевого акта.

Графический компонент занимает не меньшую часть сигнификативного пространства комикса, чем вербальный. Широк спектр возможностей, которые предоставляет комикс для взаимодействия вербальных произведений с элементами рисунка внутри кадра или их согласования с общей композицией кадров на странице. Согласно исследованиям А.Г. Сонина, рисунки, являющиеся обязательным элементом комикса, легко справляются с повествованием без текста. А.Г. Сонин выделяет внутренние и внешние средства графики. К внешним средствам он относит изменения движения и поз персонажей, угол зрения рисунка, который как правило задает динамику происходящего. Внутренние средства показывают эмоциональность происходящего, окружающую среду, особенности линий, которые выполняют роль движений объектов внутри кадров [Сонин, 1999, с. 111].

Важно принимать во внимание цветовую гамму, выбранную для иллюстраций в комиксе. Она служит связью с эмоциями читателей. Обращают внимание на значимость цвета в комиксах и указывает, что использование в большей степени синего и зеленого цвета придает рисунку загадочность, теплые цвета используют для неприятных действий, красный цвет – для передачи отрицательных эмоций, злости, а постельные тона – для романтических сцен [Сонин, 1991, с. 111].

Как отмечает Сонин, следует выделить две роли цвета в графических романах: смыслопорождающую и структурирующую роль. Первая заключается в том, что отдельный кадр представляет собой самостоятельную единицу комикса. Если же принимать во внимание более крупные единицы, такие, как разворот, цельные страницы или цельный комикс, имеет место структурирующая функция цвета.

Е.В. Козлов выделяет три функции цвета в комиксах [Козлов, 2002, с. 183]:

1. Эстетическая роль цвета в комиксах заключается в привлечении внимания читателя оригинальностью в выборе цветовой гаммы, в выделении определенных деталей в комиксах. Зачастую манера выбора цветовой палитры для комикса становится авторской изюминкой.

2. Реалистическая функция заключается в том, чтобы передавать цвета как можно ближе к предметам действительности.
3. Символическая функция заключается в передаче цвета в зависимости от философии автора или художественной концепции определенного произведения.

Вследствие многообразия коммуникативных приемов, которые используются в комиксе, реципиент воспринимает вербальную и невербальную составляющие только в их синтезе, благодаря чему формируется целостное сообщение. Так как при восприятии сообщения комикса реципиент задействует лишь одно из пяти чувств – зрение, изображение играет главную роль в реализации эстетической функций. В этой связи остановимся несколько подробнее на роли изображения в комиксах и графической литературе.

Изображение, являясь важнейшим компонентом креолизованного текста, обладает функциональной значимостью. Креолизованный текст – сообщение, заключенное в тексте, может быть представлено вербально (словесный текст) или иконически, т.е. изобразительно – изображение [Яценко, 1999]. Средства визуальной коммуникации способствуют реализации основных функций ***изображения***: аттрактивной, информативной, экспрессивной и эстетической [Нефедова, 2010, с. 4 и далее].

1. ***Аттрактивная функция*** изображения заключается в организации визуального восприятия текста с целью привлечения внимания реципиента. Ю.А. Сорокин и Е.Ф. Тарасов считают аттрактивность свойством привлечения внимания, «сигналом взаимодействия и согласования смысловых и эмоциональных полей коммуникатора и реципиента» [Сорокин, Тарасов, 1990, с. 180]. Изображение является эффективным зрительным возбудителем, притягивая к себе внимание реципиента, оно способно вызвать в нем желание ознакомиться с дальнейшим содержанием произведения.
2. ***Информативная функция*** изображения состоит в возможности передавать точное сообщение автора семантически осложненного текста только во взаимодействии с вербальной составляющей текста. У. Айснер справедливо

отмечает, что текст зачастую является частью изображения, передавая настроение говорящего или служа поддержкой сообщению, передаваемому изображением [Eisner, 1985, p. 164]. При этом авторы комиксов стремятся избегать ситуаций, в которых текст копирует изображение, выстраивая взаимодополняющие гармоничные отношения текста и изображения.

3. ***Экспрессивная функция*** проявляется в передаче изображением эмоционального состояния героя и воздействии в тем самым на реципиента. В комиксе герои всегда изображены утрированно. Так, о задумчивости героя будет свидетельствовать рука на подбородке, гнев будет выражен резким изломом бровей, испуг – широко открытыми глазами и ртом и т. д.
4. ***Эстетическая функция*** изображения заключается в удовлетворении эстетической потребности реципиента посредством наглядных, чувственно воспринимаемых образов. Неслучайно герои комиксов – это всегда привлекательные мускулистые молодые мужчины и женщины, одетые в эффектные латексные костюмы, с позиции эстетики такие образы привлекательны для читателя.

Согласно французскому лингвисту Р. Барту, в семантике изображения, так же как и в семантике слова, можно выделить денотативные и коннотативные значения. Исследователь считает, что иконический комплекс включает два типа означающих: означающие, означаемыми которых являются конкретные предметы, и означающие, означаемыми которых являются абстрактные понятия и идеи. Информацию первого типа Р. Барт называет денотативной, то есть буквальной, понятной реципиенту без специальных знаний. Информация второго типа называется коннотативной. Опираясь на ассоциативные связи, такая информация допускает множество вариантов толкования, а ее понимание предполагает наличие у реципиента различных знаний, включая культурный код, социальные связи, национальную специфику и т. д. [Барт, 1996, с. 235].

Помимо изображения следует уделять внимание графической организации текста комикса с помощью различных шрифтов, являющих собой наглядный пример соединения вербального и невербального компонентов креолизованного

текста, а также являющихся самостоятельной художественной формой. ***Шрифт***, как и изображение, способен нести функциональную нагрузку:

1. ***Аттрактивная функция*** заключается в способности графической организации текста, величины букв, их начертания и т. д. привлекать внимание реципиента. Так, текст, написанный более крупным шрифтом, предназначен для прочтения прежде, чем текст, написанный более мелким шрифтом.
2. ***Смысловыделительная функция*** нацелена на акцентирование наиболее важных по смыслу частей текста. Для выполнения этой функции авторы комиксов прибегают к выделению текста курсивом, жирным шрифтом или создают особый шрифт в зависимости от контекста.
3. ***Экспрессивная функция*** заключается в том, что начертание шрифта может служить источником экспрессии. Интонационно и эмоционально напряженные реплики героев могут маркироваться шрифтом другого размера и формы: крупные и жирные буквы показывают, что реплика произносится громко, дрожащие буквы свидетельствуют о страхе персонажа, а неровное расположение букв – о волнении [Анисимова, 2003, с. 128].

Таким образом, комикс и графический роман – это сложное, структурированное произведение, которое содержит в себе вербальную и визуальную составляющую.

1.5 Проблемы перевода комиксов и графической литературы

В наше время права на перевод комиксов и графических романов получить непросто, и занимает этот процесс довольно длительное время. Эти проблемы связаны с требованиями зарубежных издателей. Приведем пример двух гигантов комикс-индустрии «Marvel» и «DC». Компания «DC» руководствуется правилом: «Одна страна – одно издательство» (В России издательством комиксов «DC» занимается компания «Азбука»), а вот «Marvel» пользуется противоположным правилом, руководствуясь тем, что их комиксы могут

издавать разные компании на территории одной страны. После того как с издательством решены все вопросы о правах и публикации, переводчики получают книгу комиксов или же отсканированный вариант и приступают к переводу. Переводчик анализирует полученный материал, концентрируется на игре слов героев, на именах собственных, неологизмах, звукоподражании, на всем том, что может вызвать проблемы в дальнейшем переводе.

При переводе комикс нуждается в коллективной работе в лице переводчика, художника, корректора и редактора. Самое важное в переводе комиксов – это знание самой «вселенной комикса». Нельзя браться за перевод комикса «Marvel» или «DC», не имея представления о «вселенной». В таком случае могут произойти колоссальные ошибки в переводе, которые повлекут за собой недовольство читателей. В издательстве нужен человек, который будет хорошо разбираться во «вселенной» комикса, некоторые «вселенные» насчитывают сотни выпусков и издаются на протяжении десятилетий, и почти в каждом новом выпуске есть отсылки, поэтому к работе привлекается специалист.

Важной является также задача адаптации комикса для культуры языка перевода. В этом случае нужно решить, как лучше переводить звукоподражание, междометия, специфические выражения героев комикса и т.д. Все это определяется не только работой переводчика, редактора и издателя, но и жанром самого комикса.

Переводчик создает текстовый документ, в который помещает свой перевод и отмечает нумерацию страниц. Это делается для того, чтобы в дальнейшей работе облегчить работу художнику, который продолжит работу с текстом (в комиксе обязательно нужно сохранить стиль шрифта). Но перед тем как попасть в руки художнику, комикс проходит проверку редактора. После работы художника комикс возвращается в руки переводчику для того, чтобы он проверил еще раз текст, но уже вставленный в рамки. Шрифтовик помещает переведенный текст в рамки, подбирает шрифт, близкий к оригинальному, переводчик также может участвовать в этом процессе, что оптимизирует работу и минимизирует время на создание комикса. Перевод и подготовка к публикации

комиксов – это уникальный процесс, и в большинстве случаев он отличается от процесса переводов художественных произведений.

Если суммировать, можно кратко охарактеризовать процесс перевода комикса и графической литературы в целом так: сложный процесс получения прав на перевод, слаженная и трудоемкая работа команды, требования знаний художественной области для переводчика и глубокое познание «вселенной» комикса.

1.5.1 Интертекстуальность при переводе

Интертекстуальность, термин, введенный в 1967 г. теоретиком постструктурализма Юлией Кристевой для обозначения общего свойства текстов, выражающегося в наличии между ними связей, благодаря которым тексты (или их части) могут многими разнообразными способами явно или неявно ссылаться друг на друга.

Феномен интертекстуальности встречается не только в комиксах, но и в художественной литературе вообще, в текстах СМИ, в рекламе и др. Интертекстуальность часто встречается в графических романах, ее используют чаще всего для аллюзии на имя персонажа, названия локации и т.д. Переводчик всегда должен помнить, что в комиксах большая вероятность появления отсылки к прошлым частям произведения. Например, может произойти ситуация, которая отсылает к непереведённой части комикса, тогда у переводчика есть выбор: оставить аллюзию, попытаться объяснить или заменить аллюзию на другую, либо вовсе убрать ее из текста.

Исследовав некоторые графические романы, нами был сделан вывод, что одним из существенных объектов для аллюзий в комиксах является мифология. Однако помимо частичных отсылок существуют примеры комиксов, сюжет которых полностью основан на мифологии, например, серия «Loki Agent of Asgard» [Попов, 2016, с. 14-15].

Это можно подтвердить, основываясь на следующих примерах:

- «The stories we feed on. That we’ve ever fed on, in Ragnarok after Ragnarok»
- «When the fire of Ragnarok comes»…

Так как данный графический роман основан на скандинавской мифологии, в нем очень часто упоминается Рагнарёк — конец света. Согласно древним верованиям, это версия апокалипсиса. В данном комиксе Рагнарёк предстаёт не как естественное течение событий, а как способ удержания людей под контролем богов.

- «The Great Oak is on fire»

В скандинавских сказах упоминается дуб как символ бога Тора, а также как врата из Асгарда в Мидгард (мир людей).

- «‘tis the sound of the thunderer’s hammer»…
- «The great thunderer with is sky-hammer»

В скандинавской мифологии Тор является богом грома и молнии. Мьёльнир — молот бога Тора. Соответственно, через описание оружия, принадлежавшего этому богу, читатель понимает, что речь идет о Торе.

- «The God-King who built the world»…

Óдин является верховным богом в германо-скандинавской мифологии.

«And the trickster, who takes no side and plays no favorite».

«Do tricks. No more evil».

Как в мифологии, так и в комиксе, Локи предстаёт хитроумным и расчетливым богом. Благодаря данному выше описанию читатель видит явную аллюзию на Локи [Попов, 2016, с. 14-15].

На основе вышесказанного, можно сделать небольшой вывод, что интертекстуальность – неотъемлемая часть графического романа. Переводчик не может позволить себе игнорировать аллюзии, так как важна связь в цепочке повествования комикса.

1.5.2 Форенизация и доместикация

На сегодняшний день существует две стратегии адаптации перевода графических романов: доместикация и форенизация.

Форенизация – это переводческая стратегия, которая обеспечивает сохранение оригинальных элементов исходного языка в ущерб языку перевода. Такая стратегия перевода предпринимается для максимальной передачи идентичности культуры и языка оригинала, в комиксах выполняют перевод с помощью приемов транслитерации и транскрипции. Такой стратегии придерживались переводчики В. Беньямин, М. Хайдеггер, Л. Венути [Рапенко, 2011, с. 250]. Если говорить о жанрах комикса и графического романа, есть наблюдения, что этой стратегией преимущественно пользуются в странах, где аудитория уже хорошо знакома с комиксом, вследствие чего она может плохо воспринять изменения в оригинале [Rota, 2008, p. 79-98]. Типичные признаки форенизации – сохранение исходного формата и отсутствие обработанного текста [Ibid.].

«Доместикация – этноцентрическое редуцирование оригинального текста в соответствии с культурными ценностями языка перевода» - данное определение ввел Ф. Шлейермахер [Цит. по Rota, 2008, p. 79-98]. Доместикация означает, что графический роман подвергается изменениям формата, принятого для публикации в стране перевода, может содержать в себе значительные изменения, отходящие от оригинала, включает в себя изменения в тексте посредством сокращения текста, изменения графической составляющий (названия, междометия). Комикс может подвергнуться цензуре в связи с политическими или культурными особенностями страны. Придерживаясь такой стратегии, переводчик использует культурную транслитерацию, применяя замену имен языка оригинала именами языка перевода, они не являются буквальными эквивалентами, но имеют приближенные культурные коннотации.

Несмотря на выбор стратегии для перевода комикса, главной целью переводчика является локализация (локализация – культурная и лингвистическая адаптация для целевой аудитории места, где он будет использоваться).

1.6 Выводы по главе 1

В данной главе мы рассмотрели понятия «комикс» и «графический роман». Выявили, что у этих двух понятий существуют как схожие, так и противоположные черты. Рассмотрели основные и наиболее распространённые классификации комиксов и графических романов. Определили важную специфику и особенности при переводе комиксов. Перевод комиксов – это трудоемкий процесс, который обусловлен множеством нюансов от выбора приема перевода до того, как должен выглядеть шрифт комикса. Кроме того, процесс нуждается в опытных специалистах и слаженной работе команды, в которую входит переводчик, редактор, художник, шрифтовик, которые любят и увлекаются комиксами. Большой проблемой является и тот факт, что очень сложно получить права на перевод, это говорит о том, что такие компании как «DC» и «Marvel» очень трепетно относятся к своему изданию и хотят, чтобы их продукт выходил качественным для огромной аудитории фанатов по всему миру. Комикс – это довольно молодое направление в искусстве, которое подвергается многим изменениям, совершенствуется, модифицирует свою форму, поэтому очень сложно дать единую классификацию комиксов и графических романов.

1. Комикс уместно рассматривать в качестве паралингвистического или креолизованного текста, т. е. текста, в организации которого задействованы элементы вербальной и невербальной семиотических систем, образующих одно визуальное, структурное, смысловое и функциональное целое.

2. Среди особенностей комикса как креолизованного текста выделяется уникальная организация вербальной составляющей в так называемых баллонах, визуализация звуковой составляющей посредством широкого использования звукоподражаний и средств фонографической стилизации, а также

утрированность, динамичность и экспрессивность графической составляющей, играющей важную роль в реализации аттрактивной, информативной, экспрессивной и эстетической функций комикса.

3. Уникальность и многообразие элементов комикса позволяют считать его феноменом современности, находящимся на пересечении таких видов искусства, как литература, изобразительное искусство и кинематограф, и сочетающего в себе черты каждого из них. Этот факт, а также многообразие жанров, широта целевой аудитории и разнообразие форматов публикации обуславливают трудности в построении теоретических положений и формулировке определения понятия «комикс».

4. Для перевода комикса в целом применимы правила, характерные для перевода художественного текста, при этом в мировой практике главными переводческими стратегиями являются стратегии форенизации и доместикации, выбираемые в зависимости от лингвокультурных особенностей целевой страны, для которой осуществляется перевод.

5. Существует проблема перевода комиксов на русский язык, связанная с недостаточно развитой культурой чтения комиксов в России. При этом любительский перевод по своим масштабам значительно превосходит профессиональный, что отражается на качестве перевода и трудностях в выведении закономерностей перевода комиксов на русский язык. На сегодняшний день стратегии перевода лексико-стилистических средств комикса на русский язык находятся в процессе активного формирования.

2 Анализ особенностей перевода на примере графического романа «V – for Vendetta»

В ходе исследования было проанализировано 10 выпусков по 23 страницы графического романа А. Мура «V – for Vendetta», проиллюстрированного Д. Ллойдом. Данный роман представляет особенно интересен своим уникальным подходом к написанию диалогов и сюжета.

Действие романа происходит в антиутопичной Великобритании 80–90-х. годов XX века. Ядерная война уничтожила большую часть мира, запустив глобальную социально-экономическую катастрофу, которая принесла в мир голод и государственный переворот в Великобритании. Избавившись от партии конкурентов, страной стала управлять фашистская партия «Северный огонь» (англ. Norsefire), перестроив общественный строй, превратив страну в «полицейское государство». Главным героем является таинственный анархист-революционер, который называет себя «V». «V», носящий маску Гая Фокса, пытается разрушить тоталитарный режим государства, заручившись поддержкой простого населения. Он начинает жесткую кампанию, целью которой является убийство похитителей «V», а также хочет свергнуть правительство и убедить людей, что они сами вправе распоряжаться своей жизнью.

Перевод комиксов подчиняется в большинстве случаев правилам литературного перевода, но существуют отличия, объяснимые особой структурой комикса, текст помещается в рамки и баллоны, они зависимы друг от друга. Но это не повод для переводчика воспринимать текст как отдельный, текст будет иметь цельную структуру. Писательница и историк Хилари Бэллок выделила пять основных пунктов перевода, которые переводчик не должен нарушать [Цит. по Celotti, 2008, p. 33-49]:

1. Воспринимать текст нужно как единую структуру, ни в коем случае как отдельные фразы или предложения.

2. Не следует увлекаться в использовании стилистических приемов, которые не использовались в тексте оригинала.
3. Избегать ложных друзей переводчика!
4. При переводе, нужно учитывать особенности культуры языка оригинала.
5. Фразеологизм всегда переводится фразеологизмом.

Но в комиксах и графических романах повествование передается не только текстом, но и через рисунки, переводчик соотносит значения действий на рисунке с текстом в рамках и баллонах. Здесь существуют три важных аспекта для перевода: лингвистические, иллюстративные и типографические. В свою очередь лингвистические делятся на подгруппы: звукоподражание, диалог, повествование, заголовки. Иллюстративные знаки – это все визуальные элементы, форма и размер рисунков, особенности стиля художника. Типографические знаки выполняют функцию соединения текста с рисунками, они могут обозначать эмоции и звуки [Kaindl, 1999, p. 263-288].

Еще одной особенностью комиксов является краткость реплик героев комикса, например, прямая речь обычно передается с помощью баллона, в который заключены слова героя, но известно, что объём грамматических структур в разных языках может отличаться. Переводчик в ходе своей работы должен привести такой словесный эквивалент, который будет соответствовать размеру единицы оригинала.

2.1 Фонетический уровень

2.1.1 Ономатопея

Ономатопея – слово, являющееся звукоподражанием, возникшим на основе фонетического уподобления неречевым звукокомплексам [Garcés, 2008, p. 237]. Такие слова встречаются почти во всех видах текста, в комиксах же в силу эмоциональности диалогов ономатопея является весьма частотным явлением: драки, крики, окружающая обстановка, все это должно отображаться

ярко в диалогах. Выделяют в баллонах такие слова обычно в кавычки, а на рисунке изображается какое-то действие.

Существует ряд причин, по которым перевод ономатопов может вызвать проблему. Ономатопея в русском языке используется намного реже, в связи с этим не существует единой сформированной системы перевода с английского языка на русский. Мнения переводчиков разнятся по поводу перевода ономатопов, также перевод зависит от выбранной стратегии. В комиксах звукоподражание не является паратекстом, оно не просто создает атмосферу действиям, но также несет сюжетную нагрузку. «Паратекст – текст, набранный курсивом или иным выделяющимся шрифтом, отделяемый тем самым от основной части произведения» [Комлев, 2006]. В графических романах можно встретить три типа звукоподражания:

1. звукоподражательные слова или выражения;
2. модифицированные звукоподражания;
3. звукоподражания-окказионализмы.

Следует отметить, что при анализе графического романа «V – for Vendetta» было зафиксировано небольшое количество звукоподражаний (14 единиц). В данном романе это компенсируется уникальным способом подробного описания действий с помощью визуальной составляющей (Рис. 1 в Приложении).

Одной из общих характерных стратегий при переводе на русский язык является ***транслитерирование звукоподражаний***:

1	RRRRRR (звук мотора)	РРРРРР
2	Ho-hum (звук сна)	Ху-хум
3	CRRNNCH (звук ломающихся костей от удара)	КРРННЧ
4	FFT (инъекция)	ФФТ

Основной проблемой при переводе транслитерацией на русский язык является возможность утраты прагматического эффекта лексической единицы.

В примере 3 возможен аналог перевода лексической единицы на русский язык, например, звук ломающихся костей от удара можно было перевести как

«ХРУСТЬ». Но переводчик выбрал стратегию перевода единицы транслитерацией, возможно во избежание комического эффекта в сцене.

Пример 4 представляет собой звукоподражание-окказионализм, лексическая единица не имеет эквивалента в русском языке. Зачастую слово подбирается с помощью графической составляющей комикса. Таким образом «FFT» транслитерируется из-за отсутствия эквивалента для звука инъекции.

Анализируя вышеприведенные примеры, можно сделать вывод, что порой в контексте важнее сохранить графическую составляющую слова, чем подбирать аналог в русском языке, который может повлиять на неправильное восприятие сцены.

Ключевой особенностью изображения ономатопов в комиксах является многократное повторение букв. В примерах выше при переводе было сохранено количество знаков исходного языка, это делается для того, чтобы уместить текст в баллоны, сохраняя максимально близкий шрифт к оригиналу.

Существует другой прием для перевода звукоподражаний-окказионализмов, заключающийся в том, что ***переводчик подбирает или придумывает аналог***. Перевод может отличаться от оригинала по количеству знаков и быть более благозвучным и привычным для русскоязычного читателя. В большинстве случаев переводчик старается избегать сложных сочетаний для произнесения, таких как: thc, gh, th, ghk и т.д.:

5	OOUGH… (из примера в Приложении)	Ох.
6	ARGH!	Проклятье!
7	AUGHHH!	Эй!
8	HHUGH…	Оxxxx…

В примерах 5, 6, 7, 8 звукоподражание не передано, вследствие отсутствия эквивалентов в русском языке были подобраны междометия.

Согласно словарным данным,

«**OUGH** – used to express a strong feeling of disgust at something very unpleasant» [Cambridge dictionary];

«**ARGH** – used typically to express frustration, disappointment, anguish, or pain» [Merriam-webster];

«**AUGH** – word used to get a large group's attention» [Urban dictionary].

При переводе следующих звукоподражаний был использован ***устойчивый словарный аналог***:

9	KABOY!	БАБАХ!
10	KPOAW!	БАБАХ!
11	KABOOM!	БУМ!

В примерах 8 и 9 для перевода ономатопов выбран аналог в русском языке:

«**Бабах –** 1. Сильный грохот от выстрела, взрыва, падения чего-л. тяжелого и т.п. как действие. 2. Употр. при обозначении сильного грохота от выстрела, взрыва, падения чего-л. тяжелого и т.п.» [Ефремова, 2000].

Пример 11 является очень распространённым звукоподражанием, который принято переводить аналогом русского языка:

«**Бум –** Употребляется для обозначения сильного короткого звука при ударе в большой колокол, барабан, а также при падении тяжёлого предмет» [Кузнецов, 1998].

В популярных комиксах «DC» и «Marvel» существует тенденция оставлять звукоподражание ***без перевода***:

11	PSHTTT (звук открывающейся креокамеры) (Рис. 2 в Приложении)
12	WHOMP (звук удара о землю) (Рис. 3 в Приложении)
13	RRRIPPPPP (звук рвущейся паутины) (Рис. 4 в Приложении)
14	WOOSH (звук стейка на гриле) (Рис. 5 в Приложении)

Переводчики данных комиксов придерживаются стратегии форенизации и сохраняют оригинальные лексические единицы в русских версиях комиксов. Причиной этому служит то, что комиксы «DC» и «Marvel» выпускаются на протяжении долгого времени и известны читателям, любое малейшее изменение может привести к недовольству давних фанатов, которое может негативно отразиться на рейтинге компаний.

Наш анализ показал, что в исследуемом романе использование звукоподражания составляет малую долю: из 10 выпусков общим объёмом в 230 страниц были найдены звуки выстрела: «BANG» (2 раза), использование смеха «Ha-ha-ha» (8 раз), крик «AAA!» (2 раза), звуки боли «HHUGH» (1 раз) и «OOUGH» (1 раз). Для сравнения с графическим романом А. Мура был выбран популярный комикс «Miles Morales – Spider-Man», один выпуск которого объёмом в 21 страницу содержит 5 звукоподражаний. Во внимание следует принять также год издания графического романа: «V – for Vendetta» был издан в Золотой век эпохи комикс-индустрии. Можно предположить, что в то время создатели комиксов не использовали в обилии звукоподражание и компенсировали это визуальной составляющей.

2.1.2 Междометия и междометные выражения

Междометия – это категория слов, служащих для непосредственного выражения эмоций, чувств, призывов, не называя их [Иванова, 1981, с. 50]. По мнению ученых, междометия являются одной их наиболее спорных частей речи. Некоторые выделяют их в отдельный класс, другие же считают междометия вспомогательной категорией. Самой главной функцией междометий является экспрессивная функция. Именно посредством междометий говорящий выражает эмоциональную настроенность. «Для человека, находящегося в возбужденном, взволнованном состоянии и пытающегося выразить максимум содержания, затратив на это минимум усилий, междометия являются идеальным языковым средством. В.Д. Девкин говорит о существовании «междометного стиля общения» [Болтнева, 2004, с. 70].

При любом акте общения адресант пытается оказывать влияние на адресата, выражая свои чувства. Таким образом можно выделить вторую функцию междометий – прагматическую. В тексте сообщение передается двумя способами: словесным текстом либо изобразительно. Использование

вербальных и невербальных составляющих текста образует новый тип текста, который называется креолизованным текстом.

Перевод междометий для переводчика является непростой задачей. Переводчик может столкнуться с некоторым рядом проблем:

1. проблема несформированности системы междометий в английском и русском языке;
2. различная степень употребления междометий в речи;
3. разная степень наличия междометий;
4. отсутствие фиксированного перевода окказиональных междометий.

По сравнению с английским языком русский язык не является разнообразным и богатым на междометия. Перевод междометий на русский язык осуществляется ***подбором полисемичного аналога***:

1	**Uhhh**… **Heh**. Thanks	**Э-э**… **Ну**… Спасибо
2	Mr. Finch… **Er**… Somebody's gone to tell Mrs. Almond, and, **uh**…	Мистер Финч, **м-м**, к миссис Олмонд уже отправили, **э-э…**
3	**Oh yeah!** Go on then.	**Да!** Пожалуй.

В примерах 1 и 2 фиксируются распространённые междометия со значением контекстуального значения неуверенности, сомнения. При переводе был выбран ***контекстуальный аналог*** русского языка. Для передачи смысла, заложенного автором в данном случае, был применен контекстуальный перевод.

В примере 3 отражен перевод междометного сочетания, которое несет в себе одобрение, используется в разговорной речи: «Oh yeah! – excitement, approval» [Urban dictionary].

В репликах междометия могут также выполнять функцию интенсификатора:

4	**Ahh**… But I see you have already made up your mind. Very well…	**Ах…** Но я вижу, вы не передумаете. Что ж…

В примере 4 междометие усиливает реплику героя, выражая иронию в ситуации, что придает высказыванию саркастичный тон.

Существуют междометия и междометные выражения, производные от имен существительных:

5	**Oh my God**.	Боже мой.
6	**Good Lord!**	Во имя Господа!
7	**Jesus Crist**, no!	Господи нет!

В примерах представлены междометные выражения, которые отражают эмоциональное состояние героя, сильное удивление, злость или волнение.

Пример 5 является производным вариантом перевода, так для русского языка это является характерным междометным выражением. Согласно словарным данным,

«**Oh my God** – used for emphasis or to express emotions such as surprise, anger, or excitement» [Cambridge dictionary].

«**Oh my God** (informal speech) – Боже мой! » [Cambridge dictionary].

Присутствуют также эквиваленты этого междометного выражения в графическом романе, таким образом автор добавляет вариативность и особенность в речи персонажей:

«Oh Jesus (Christ) – an expression of surprise, shock, or anger. Some people might consider this use offensive» [Cambridge dictionary].

Выражение можно перевести двумя способами:

Oh Jesus, what happened?	О... Господи, что здесь случилось?
Oh Jesus, it is true.	О, Боже, это правда.

«**Good Lord!** – An exclamation, such as “My god!” or “No way!” A corrupted religious statement that no longer has any religious ties, like “Oh my God!” » [Urban Dictionary].

«Jesus Christ! – used as an oath or strong expression of disbelief, dismay, awe, disappointment, pain, etc.» [Urban Dictionary].

Использование этих междометий в графическом романе «V – for Vendetta» имеет свою особую роль, так как в романе показывается тоталитарный режим

фашизма, все люди являются верующими, неоднократно встречаются библейские высказывания и молитвы. В особенности, главный герой «V» часто молится во время деяний. В русском языке при переводе используют всего несколько эквивалентов, что свидетельствует о низкой вариативности по сравнению с английским языком.

При анализе перевода была выявлена ошибка: переводчик перевел реплику междометием, что повлекло за собой неправильное понимание всей ситуации, реплика героя становится несуразной:

8	Don’t fancy me. **At all**.	Что я тебе не нравлюсь. **Ох.**

Влюбленная в «V» девушка говорит о своих чувствах и хочет узнать, нравится ли она ему. В примере 8 фразу «At all» перевели неверно. В данном случае правильным вариантом перевода является «Совсем». Этот вариант является наиболее подходящим по смыслу.

Междометия служат для отображения эмоционального состояния героев, таким образом выполняют воздействующую функцию. Они несут незначительную стилистическую нагрузку, являясь средством речевой характеристики персонажей. При анализе графического романа не было зафиксировано нулевого перевода, стилистическая значимость междометий была сохранена. На основе подсчета междометий в первом выпуске можно сделать вывод, что междометия являются частыми в употреблении: в выпуске было зафиксировано 27 междометий, в большей степени они являются однотипными «oh», «uh», «Jesus!» и другие вариации данных междометий. Основной задачей переводчика при переводе междометий и междометных выражений заключается в сохранении прагматического эффекта, такого эффекта можно достигнуть подбором адекватного аналога в языке перевода, либо при отсутствии эквивалента применить подходящий стилистический приемом.

2.1.3 Фонографическая стилизация

Использование фонографической стилизации в тексте представляет собой намеренное искажение графической формы слов с целью художественного воплощения фонетических особенностей речи. Фонографическая стилизация отражает не только репрезентацию диалектов и социолектов, но также показывает отклонения от фонетической нормы (например, персонаж говорит не на своем родном языке (акцент)) или отражение эмоциональных или физических недостатков речи (шепелявость, заикание). «Акцент – невольное искажение звуков какого-л. языка лицом, для которого этот язык не является родным» [Кузнецов, 1998].

В настоящее время фонографическая стилизация является одним из распространённых средств, используемых для более точного представления характеристик персонажа в комиксах. Следует отметить, что в ономатопеи и междометиях есть также признаки фонографической стилизации, которые отражают эмоциональное состояние персонажа.

Примером может послужить пение. В 4-ом выпуске «V» начинает играть на пианино и петь песенку, которая отражает всю суть и ситуацию в стране. Особенностью иллюстрации пения является графическая составляющая, на протяжении всего пения идет нотный стан, по которому можно сыграть мелодию:

1	… but the frozen m**aaa**sk just smiles	Лишь м**аааа**ска улыбается.
2	They say that life’s a g**aaa**me and then they take the board aw**aaaaa**y	Тут есть аз**ааа**рт, но правил нет, внимание – пор**ааа**!

В данном случает перевод песни не отражает полного смысла, присутствует очень много опущений. Так, в примере 1 опущено прилагательное, которое дает главную характеристику персонажа «V». Пример 2 демонстрирует приближенный перевод, который не является корректным.

3	The water-colour in the flooded gallery.	Промытые акварели.

Пример 3 хорошо отражает, что перевод является неполноценным. В английской строчке говорится о том, что все достояния мира, все произведения искусства хранятся в галерее теней. Перевод не несет никакого смысла, читателю непонятно, о чем идет речь.

Чаще всего фонографические средства являются главными компонентами, которые отражают социолекты и просторечие, которые приводят к изменению слов. Передача фонографических средств в переводе представляет наиболее значительную трудность, причиной этому являются фонетические особенности английского языка. Соответственно, перевод эпентез, элизий с английского языка на русский в большей степени является невозможным.

«Элизия – отпадение конечного гласного звука в слове, когда следующее слово начинается с гласного» [Кузнецов, 1998].

«Эпентеза – фонетическое явление, добавление одного или более звуков в слово; согласного или гласного» [Там же]. В ходе анализа были обнаружены такие случаи:

4	I **dunno** must be some **kinda** retard got out of a hospital. Hey you!	Хрен его знает. Небось из психушки смылся придурок. Эй ты!
5	**Atellya** what… A **canna** hear **ya s'good**, why **n'ya giyaself** over by the door	Я те вот че скажу. Че-то я тебя плоха слышу. Ты бы дверь-та открыл, паря?
6	**P'raps** we **ken** work out some compensation for **poorol'** Kipper, eh?	Мож сообразим какунить компенсашку старине Кимперу?
7	A, **et's** a doddle, all a thus money **fur damagin'** some **puir bastud** an **tachin** ap **thur messusez en** the strep-**serrch**	Да ну, фигня. Гребу бабло за лохов убогих, да за то, чтобы делать их телкам личный досмотр.
8	**Wull**, uh, am **gettin'** five **hunnerd** at present…	Ну типа я щас пять сотен имею…

9	**Luke**, **am** no **aggravatin'** the polis	Слушайте, я на пальцейских не какакю.

В данных примерах имеет место стилизация разговорной окраски многих слов, подобраны эквиваленты лексических единиц, компенсирующие понимание особенностей речи говорящего человека. Исходя из оригинальной версии можно сделать вывод, что говорящий человек необразованный, либо английский язык для него не является родным. Поэтому он сокращает слова, не произносит окончаний и совершает ошибки в произношении.

Согласно словарным данным,

«**Dunno** (not standard) – I don't know» [Cambridge dictionary].

«**Canna** (not standard) – I can't. » [Cambridge dictionary]

В данных случаях в электронных словарях отсутствует перевод лексических единиц. Это означает то, что автор графического романа использует свою собственную и оригинальную фонографическую стилизацию (Luke – look, atellya – I am telling you, ya – you, ken – can и т.д.).

В примерах 7, 9 были также обнаружены элизии, варианты передачи окончания -ing.

В полном масштабе отсутствие перевода или компенсации фонографической стилизации влечет стилистические и прагматические потери. Таким образом фонографические средства английского языка компенсируются грамматическими и лексическими элементами русского языка, соответственно стилистически маркированными. В примерах выше нестандартное разговорное произношение героя компенсируется на лексическом уровне.

Графический роман (комикс) – это содержательный креолизованный текст, в котором эмоции, характер, речевая самобытность героев представлены красочно и насыщенно. Воспроизведение прагматической функции фонографической стилизации для переводчика является одной из основных задач при переводе. Непонимание этого или опущение может привести к прагматическим и стилистическим потерям. Сохранение и компенсация фонографической стилизации в графическом романе «V – for Vendetta»

происходит во всех случаях, было найдено 15 примеров, из которых было отобрано 9 наиболее интересных для проведения анализа.

2.2 Лексический уровень

Для графических романов как таковых не бывает рамок в цензуре, так как аудиторию составляют взрослые люди. Переводчик максимально точно и близко должен передать все лексические единицы без потери смысла и окраски предложений. Встречаются сложные понятия, философские размышления; ситуации, воссозданные в графических романах, приближены к жизни взрослых людей и их пониманию. Наш анализ показал, что лексика, используемая в комиксах, очень широка в диапазоне: встречаются слова, относящиеся к разным областям, зависящие от задумки автора и сюжета.

Важным моментом при переводе комиксов являются имена героев. Существует множество разных ***способов перевода имен***, но самым распространённым является метод транскрибирования (передача звуков). Повсеместно используется и метод транслитерации (графическая передача слова) и метод калькирования. Имена главных героев, как правило, переводятся с помощью транслитерации и/или в комбинации с транскрипцией, например: Mr. Karel – мистер Карел, Queen Zara – королева Зара, Mr. Heyer – мистер Хейер, Mr. Etheridge – мистер Этеридж, Mr. Almond – мистер Олмонд, Lewis – Льюис.

2.2.1 Слова высокого стилистического тона

В своей работе Ю.М. Скребнев выделяет следующую градацию лексики по степени возвышенности: «нейтральная», «позитивная» (в работах других ученых это «возвышенный тип»), «негативная» (degraded). Слова высокого стилистического тона представляют из себя архаизмы, официальную лексику, профессионализмы, поэтизмы, книжно-литературную лексику. Слова сниженного стилистического тона – коллоквиализмы, неологизмы, слэнг, вульгарная лексика [Скребнев, 1960, с. 226].

В исследовании были отобраны лексические единицы высокого стилистического тона, которые помечены в словарях как literacy и formal.

Существует множество заблуждений о том, что комиксы и графические романы не могут похвастаться лексическим разнообразием, отчасти это правда. Жанр является массовой культурой, в современном мире комиксы информативны и представляют собой развлекательный формат. В комиксах, как правило, присутствует малое количество текста, зачастую лексические единицы не относятся к высокому стилистическому тону. Но везде есть свои исключения. Рассмотрим некоторые примеры из графического романа «V – for Vendetta».

1	… They **eradicated** some culture more thoroughly than they did other.	Да, эти пласты культуры **искоренялись** особенно тщательно.
2	England **prevails** Mr. Finch.	Англия **превыше всего**, мистер Финч.
3	The people of London are **advised** that the Brixton and Streatham areas are quarantine zones as of today.	**Напоминаем**, жителям Лондона, что в районах Брикстон и Стритхэм продолжается карантин.

В примере 1 и 2 лексические единицы ***переведены эквивалентами*** русского языка, которые относятся к высокому тону. В примере 1 глагол «**eradicate**» со значением полного избавления от чего-либо был переведен на русский язык эквивалентной лексической единицей «**искоренять**», характерным для книжного стиля речи, единица перевода обладает таким же стилистическим эффектом. Во втором примере перевод выполнен с сохранения высокого стиля: «Превыше всего (высок.) — самое главное, самое важное» [Ожегов, 1992].

В примере 3 лексическая единица была заменена эквивалентом, не относящимся к высокому стилю.

Согласно словарным данным,

«**Eradicate** – (formal) to get rid of something completely or destroy something bad» [Cambridge dictionary].

«**Prevail** – (formal) to exist and be accepted among a large number of people, or to get a position of control and influence» [Cambridge dictionary].

«**Advise** – (formal) to give someone official information about something» [Cambridge dictionary].

Следующий пример показывает, что в переводе было подобрано литературное словосочетание:

4	Indeed, I do Mr. Finch, you have expressed such **sentiments** before, that you are still alive is a mark of my respect for you and your craft.	Разумеется, вы уже высказывались **в этом духе**, и то, что вы, несмотря на это живы, - свидетельство моего глубочайшего уважения к вам и вашей работе.

«Sentiment – (formal) a thought, opinion, or idea based on a feeling about a situation, or a way of thinking about something» [Cambridge dictionary].

Отличительной чертой главного героя было то, что он знал историю и ценности, которые были запрещены или уничтожены правительством. Но в своем убежище «V» хранил культурные достояния, музыку, художественную литературу и т.д. В одной из сцен главный герой читал стихотворение Вильяма Блейка «Jerusalem».

5	Bring me my bow of burning gold, Bring me my arrows of desire, Bring me my spear, O clouds **unfold**, Bring me my chariot of fire…	Есть лук желанья золотой, И стрелы страсти у меня. Пусть тучи грозные примчат Мне колесницу из огня.
6	I will **not cease** from mental fight…	Мой дух в борьбе **несокрушим**
7	Nor shall my sword sleep in my hand…	Мой верный меч всегда со мной
8	Till we have built Jerusalem…	Мы возведем Ерусалим…
9	In England’s green and pleasant land.	В зеленой Англии родной

«**Unfold** – (formal) to open or spread out something that has been folded» [Cambridge dictionary].

«**Cease** – (formal) to stop something» [Cambridge dictionary].

В 5 примере лексическая единица была переведена эквивалентом разговорного стиля «примчать», что указывает на утрату высокого стилистического тона в переводе.

В примере 6 фраза «not cease» со значением «не прекращать» переведено на русский язык эквивалентным выражением «несокрушим», характерным для книжного стиля речи.

Строчки стихотворения были переведены советским поэтом С. Маршаком, напечатанным в 1918 году в журнале «Русская мысль». Как вариант, можно было напечатать окончательный перевод первой строфы 1963 года, он является более поэтичным:

10	Bring me my bow of burning gold, Bring me my arrows of desire, Bring me my spear, O clouds unfold, Bring me my chariot of fire…	Где верный меч, копье и щит, Где стрелы молний для меня? Пусть туча грозная примчит Мне колесницу из огня.

Анализ лексики в графическом романе «V – for Vendetta», относящейся к высокому стилистическому тону, позволяет заключить, что такая лексика не является частотной для этого жанра, а скорее исключением, так как в данном графическом романе было найдено 9 примеров. Из данных примеров было переведено 5 примеров эквивалентами, относящимися к высокому стилю, 4 примера литературными эквивалентами.

2.2.2 Слова сниженного стилистического тона

В комиксах и графическим романах преобладает разговорная лексика, сленг. Выбор такой лексики обусловлен большой читательской аудиторией, большинство комиксов выпускают исключительно как развлекательный

контент. Людям нравится не только разглядывать красочные картинки, но и читать диалоги с лексикой, которую многие используют в повседневной жизни. По этой причине большая часть лексики в комиксах относится к сниженному стилистическому тону. Поскольку действие в комиксах (в графических романах) происходит нередко в выдуманных мирах, где обычным делом является использование магии или неизвестных технологий, характерно использование неологизмов или окказионализмов. Ю.М. Скребнев относит такую лексику к сниженному стилистическому тону из-за новизны и неспособности завоевать доверие у языкового сообщества [Скребнев, 1960, с. 226].

В ходе анализа графического романа было обнаружено обширное и разнообразное использование лексики сниженного тона, большинство диалогов принадлежат полицейским. Критерием отнесения к сниженной лексики является словарная помета.

1	**What the hell** happened?	Да что это было?!
2	**What the hell** is that??	Это еще что?!
3	I don’t know who you are or how you got this **bloody** silly **idea** into your bonnet.	Слушайте, я не знаю кто вы такой и кто вам наврал.

Начнем анализ с примеров 1 и 2, в которых представлено одно и то же выражение, имеющее значение удивления, испуга; в русской версии графического романа присутствует ***нулевой перевод*** данных единиц. Таким образом вследствие отсутствия соответствующих стилистических эквивалентов в примерах 1, 2, 3 невозможно в полной мере понять эмоциональное состояние говорящего.

Согласно словарным данным,

«**What the hell** – (informal) said when you suddenly realize that your plan is not important to you and that you will do something else» [Cambridge dictionary].
Но в данных случаях фраза выступает в роли восклицания (interjection).

«**What the hell!** – an exclamation used to emphasize surprise, shock, anger, disgust, etc. In this phrase, "the hell" is used as an intensifier» [Farlex Dictionary of Idioms].

Для полной передачи смысла данных предложений следовало перевести, например: «Какого **черта** здесь произошло?!» или «Что, блин, случилось?!» для примера 1 и «Что это, **черт возьми**!?» или «Что это за **чертовщина**!?» для примера 2. Таким образом при переводе достигается полная эмоциональная составляющая и сразу становится ясно, что человек испуган или находится в шоковом состоянии.

В примере 3 не была передана лексическая единица, которая усиливается прилагательным «bloody», что добавляет вульгарности в речи говорящего.

«**Bloody** – (mainly UK very informal) used to express anger or to emphasize what you are saying in a slightly rude way» [Cambridge dictionary].

Это предложение можно было перевести с сохранением лексической единицы сниженного стилистического тона: «Я не знаю, кто ты, и откуда у тебя эта **дурацкая (безумная, глупая)** идея»

4	**I dunno**. Must be some kinda **retard** got out of a hospital.	**Хрен его знает**. Небось из психушки смылся **придурок**.

В примере 4 фиксируется усечение фразы «I don’t know», которая была переведена на русский язык фразой «хрен его знает», не совпадающей по регистру с оригиналом и являющейся чересчур негативной.

«**Dunno** – do not know» [Collins English Dictionary].

Слово «retard» в этом же примере передается ***переводческим эквивалентом с сохранением сниженного стилистического тона***, используемым в разговорной речи.

«**Retard** – (informal) a foolish or stupid person» [Merriam-Webster].

5	You’ve got the wrong man **chummy**.	Вы не того взяли, **ребята**.
6	Alright **chummy**, alright.	Хорошо **старина**, хорошо.

В примерах 5 и 6 используется одна лексическая единица «chummy», употребляемая для дружелюбного обращения к человеку (в примере 5 человек обращается к «V», в примере 6 обращение к полицейскому напарнику) и переданная разговорными лексическими единицами «ребята» и «старина». Таким образом был сохранен сниженный стилистический тон.

Согласно словарным данным,

«**Chummy** – (informal) quite friendly» [Merriam-Webster].

«**Ребята** – (прост.) приятели, свои люди» [Ожегов, 1992].

«**Старина** – (разг.) обращение к пожилому человек или к давнему знакомому» [Ожегов, 1992].

7	**Damn** queer.	**Чертовски** странно.
8	**Damned** if I know.	**Черт** меня побери, если я знаю.

В примерах 7 и 8 стражи полиции расследуют место преступления, где главный герой «V» расправился с очередной целью. Лексическая единица «damn» используемая в речи для усиления ситуации, когда что-то неизвестно, непонятно, передается устоявшимся эквивалентом русского языка «черт», «чертовски».

«**Damn** – (adj) beyond doubt or question» [Merriam-Webster].

«**Damn** – (noun) a minimum amount or degree» [Merriam-Webster].

9	I have that **fat bastard riding me** all day about this terrorist case, I have…	**Жирный ублюдок** целый день **компостирует мне мозги** из-за террориста, да еще…
10	Don’t move an inch, you **bloody bastard**.	Ни с места, **сволочь**.

В примерах 9 и 10 использована лексическая единица «bastard», которая весьма часто употребляется в данном графическом романе. Она показывает недоброжелательное, пренебрежительное отношение к человеку и передается эквивалентом русского языка с сохранением сниженного стилистического тона.

Согласно словарным данным,

«**Bastard** – (unpleasant) an unpleasant person» [Cambridge dictionary].

«**Сволочь** – (прост. бран.) негодяй, мерзавец» [Ожегов, 1992].

В примере 9 присутствует идиома «ride about (something)», переведенная разговорным выражением «компостирует мозги».

Согласно словарным данным,

«**Ride about** (something) – o nag, pester, or criticize someone about something continually or to an irritating degree» [Farlex Dictionary of Idioms].

«**Компостировать мозги** (разг.) – Лгать, обманывать, разводить демагогию» [Ефремова, 2000].

В примере 10 также замечено опущение при переводе усилительного прилагательного «bloody».

В следующем примере единица «bloody» сохраняется при переводе, и следует заметить, что это единственное предложение, в котором было переведено данное прилагательное:

11	I suppose you think all this is **bloody funny…**	Думаете небось, это **до чертиков смешно**…

В примерах 12, 13, 14 представлены разговорные, сленговые выражения:

12	It's safe to assume she was an accomplice and she **scarpered**…	Думаю, мы смело можем предположить, что она была соучастницей и попросту **смылась**…
13	I'm **knocking off** in a minute but…	Я уже **ухожу**, но…
14	Yeah, phone through down-stairs and ask them to send a squad over **chop-chop**.	Да, позвоните вниз и скажите им **немедленно** отправить группу захвата.

В примере 12 и 13 сленговое слово и фраза, употребляемые в основном в Великобритании, используются для ситуации, в которой нужно сбежать, скрыться, уйти, и переводится разговорным эквивалентом «смыться» и в примере 13 словом с нейтральной (литературной) окраской «уходить»:

«**Scarper** – (UK slang) flee, run away» [Merriam-Webster].

«**Смыться** – (разг.) исчезнуть» [Ожегов, 1992].

«**Knocking off** – (informal) to take a break or stop working for the day» [Farlex Dictionary of Idioms].

Таким образом, в результате анализа лексики графического романа «V – for Vendetta», относящейся к сниженному стилистическому тону, было отмечено её значительное преобладание над лексикой высокого стилистического тона. В нашем материале зафиксировано 20 реплик, в которых использовалась лексика сниженного тона. Преобладающей стратегией при переводе разговорных и сленговых слов и выражений является подбор эквивалента русского языка с близким стилистическим регистром. Следует отметить, что исследуемый графический роман предназначен для взрослой аудитории, поэтому была выбрана стратегия перевода и подбора эквивалентов данной лексики в русском языке. Также было замечено, что в некоторых примерах наблюдается нулевой перевод лексики (примеры 1, 2, 3) или перевод эквивалентом, не относящимся к сниженному тону (пример 13), при этом в большинстве случаев утраты стилистического и прагматического эффектов не наблюдается.

2.2.3 Лексика на иностранном языке

Стилистический потенциал иностранной лексики любого текста, в том числе комикса, достаточно широк, и достигаемый стилистический эффект во многом зависит от описываемой в произведении социокультурной среды, уровня образованности персонажа, произносящего иностранные слова, и многих других аспектов. По этим причинам не представляется возможным с однозначностью соотнести употребляемые иноязычные лексические единицы лишь с одним из указанных выше аспектов. В языке исследуемого романа встречаются, как правило, фонетически неассимилированные иностранные слова, основной функцией которых является отражение речевой самоидентификации персонажа-иностранца.

1	Oh my word! And to think that I doubted for even an instant your	Поразительно! Как только мог я сомневаться в твоей бесконечной

	dazzling loveliness. **Mea Culpa**, my child. **Mea Culpa**.	прелести! **Mea Culpa**, дитя мое. **Mea Culpa**.
2	It's a quotation. A motto… «**Vi veri veniversum vivus vici.** »	Это цитата. Девиз. «**Vi veri veniversum vivus vici.** »
3	**Presto!** The rabbit has returned!	**Presto!** Крольчиха вернулась!
4	**Ave… Atque… Vale…**	**Ave… Atque… Vale…**
5	**La voie… La verité… La vie…**	**La voie… La verité… La vie…**

Обычно в графических романах и комиксах примеры с иностранной лексикой немногочисленны. В нашем материале это всего 5 предложений.

В примере 1 речь произносит священник, поэтому он использует латынь в своей речи, он извиняется перед маленькой девочкой, которую привели для утех.

«**Mea Culpa** – (Latin) used as an acknowledgement of one's fault or error» [Oxford dictionary].

Можно было бы перевести на русский язык «моя вина», но в таком случает теряется речевая характеристика персонажа.

В примере 2 высказывание принадлежит главному герою «V», который объясняет происхождение своего псевдонима. Из этой фразы можно сделать вывод, что «V» является интеллектуальным человеком, он разбирается не только в истории, искусстве, но и в языках.

«**Vi veri veniversum vivus vici / Vi veri universum vivus vici** – [силой] истины я, живущий, покорил вселенную».

В примере 3 главный герой «V» использует итальянское слово «presto» во время фокуса с исчезновением кролика для Иви. Данное слово часто используют фокусники в своих выступлениях.

«**Presto** – said when something appears or happens so quickly or easily that it seems to be magic» [Cambridge dictionary].

В примере 4 «V» прощается с Иви, она держит умирающего героя на коленях.

«**Ave atque vale** – (Latin phrase) I salute you, and goodbye» [Merriam-Webster].

В данном случае можно было перевести на русский язык «прощай», но будет утеряна речевая характеристика героя.

В примере 5 человек был освобожден от заключения, таким образом он возрадовался свободе фразой: «**La voie… La verité… La vie…**», которую можно попытаться перевести как «Путь… Правда… Жизнь…», но, если бы переводчик перевел фразу на русский язык, читатель никогда бы не понял, что человек был французского происхождения, соответственно это привело бы к потере характеристики говорящего.

Сохранение исходного облика слов в переводе позволяет осуществить функцию речевой характеристики персонажа. Опущение иноязычной лексики в переводе приводит к утрате указанной выше функции. Наблюдения позволяют сделать вывод о том, что лексика на иностранном языке не является частотной для языка исследуемого графического романа и может представлять определенные трудности для переводчика.

2.3 Синтаксический уровень

В структуре графических романов неотъемлемой частью является картинка. Изображения являются частью диалогов, находящихся в филактерах (баллонах). Графические романы ограничены пространством кадра, внутри которых располагаются реплики персонажей. Поскольку необходимо размещать в одном кадре героя, задний фон и филактер с текстом, все эти факторы влияют непосредственно на ограничение длины реплик, в результате чего в речи персонажей отсутствуют громоздкие фразы и сложный синтаксис. В графических романах преобладает прямая речь, часто употребляются незаконченные предложения, которые остаются недосказанными по разным причинам. Чаще всего, когда собеседник перебивает или досказывает мысль другого человека:

1	Yeah, you’re right. It’s my first night. You’re my first…	Это и правда мой первый вечер. А вы – мой первый…

	…Customer?	**Клиент?**

Нужно отметить, что в русской локализации графического романа не всегда сохраняется графическая составляющая предложений. В репликах, как в примере 1, где человек досказывает мысль, отсутствует троеточие как в оригинальной версии «…Customer?» и «Клиент?».

Отличительной чертой языка графических романов (комиксов) в области синтаксиса является использование простых предложений, восклицательных и вопросительных предложений. В русской локализации синтаксис полностью выдержан, как в оригинальной версии графического романа.

2	You will be silent Mr.Almond!	Заткнитесь, Мистер Олмонд!
3	W-well, I mean, it's difficult to say. It all happened so quick, didn't it?	Н-ну, в смысле, трудно так сказать, понимаете, все случилось так быстро, правда ведь?
4	Where am I? What happened?... and what am I doing wearing this uniform?	Где это я? Что случилось? ... и почему я в этой форме?
5	Bring her back!	Верни ее!

Также очень часто используются инверсии в предложениях, чаще всего с помощью конструкции «there is», «there are» или сказуемым/вспомогательным глаголом в начале предложения:

6	**…nor have** I anything up my sleeve.	… и в рукавах тоже.
7	**Standing** beside this old Saracen he was, see…	Он стоял рядом со старым «Сарацином» …
8	**There's** mischiefs and malarkies…	Здесь нет причин для недобрых слов.
9	**There's** thrills and chills and girls galore, **there's** sing – songs and surprises!	У нас не бывает свободных мест! У нас кто успеет, тот все и съест!

В примерах нужно отметить, что при переводе на русский язык в некоторых случаях ***инверсия не сохраняется*** (пример 6, 7). В примере 8

допущена ошибка, так как существительные стоят во множественном числе, но используется «There's» вместо грамматически правильного «There are». Возможно, это сделано специально для лучшей рифмы, так как строчка взята из песни, которую поет «V».

Следует отметить также роль шрифта в предложениях, его участие в экспрессивном синтаксисе исследуемого графического романа. Шрифт заменяет эмфатические конструкции, таким образом структура предложений остается простой, но посредством выделения слов указывается на эмоциональность, например, жирным или курсивным шрифтом, подчёркиванием, либо размером шрифта. Сразу следует отметить, что в русской локализации этим пренебрегли и не стали выделять слова, как в оригинале, за исключением нескольких диалогов (пример 14, 15 ниже), таким образом, теряется заложенный автором смысл в репликах героев. Возможно, переводческая компания не стала выделять слова из-за отсутствия дополнительного времени, которое требуется для сравнения и редактирования текста оригинала и перевода.

10	Not with *him* you can't! You make a mistake with *him* and you're dead! ... you or someone ELSE.	Только не с ним. Если имеете дело с ним – одна ошибка, и вы покойник! Вы или кто-то еще.
11	… alright since <u>you</u> took me in, anyway. Christ, I was so <u>lucky</u>. If anybody <u>else</u> had found me nicking food from their dustbin…	По крайней мере, с тех пор, как ты взял меня к себе. Боже, мне так повезло! Если бы кто-то другой нашел меня таскающей еду из помойного ведра…
12	That's what I wish. I wish we were all dead! IT'D BE BETTER!	Вот чего я хочу! Хочу, чтобы всех поубивало! Так было бы лучше!
13	GO?? Jesus Christ, no! Of course, I don't want you to go!	Ушла? Господи, нет! Мне это и в голову не могло прийти!
14	*WHAT ARE YOU DOING WITH MY DOLLS?*	ЧТО ТЫ ДЕЛАЕШЬ С МОИМИ КУКЛАМИ?

15	*NOT MY DOLLS!*	ТОЛЬКО НЕ КУКЛЫ!

Можно сделать вывод, что синтаксический уровень графических романов не является столь разнообразным. Причиной этому служит то, что графические романы сочетают смысл в графической и текстовой составляющей, поэтому предложения в графических романах простые. С целью анализа была подсчитана средняя длина предложения в одном из выпусков романа «V – for Vendetta»: она составила 10,5 слов, тогда как, например, в комиксах о супергероях (комикс о Человеке-пауке) количество слов в предложении составляет около 6.5. Это может значить, что в графических романах представлены более глубокие, проработанные диалоги по сравнению с комиксами о супергероях, которые ориентированы в большей степени на подростковый возраст.

2.4 Выводы по главе 2

Проведенный анализ языковых особенностей графического романа А. Мура «V – for Vendetta» в аспекте их перевода позволяет сделать ряд выводов.

На фонетическом уровне мы сконцентрировались на анализе таких особенностей, как звукоподражания, междометия и фонографическая стилизация. Наблюдаются проблемы, связанные с несформированностью систем звукоподражаний и междометий в обоих языках, различиями в частотности употребления таких лексических единиц в английском и русском языках, а также с наличием звукоподражаний и междометий, не имеющих аналогов в других языках. По этим причинам наиболее распространенными стратегиями при переводе звукоподражаний и междометий графического романа является перевод контекстуальным аналогом, а также нулевой перевод. При этом нулевой перевод может быть оправдан лишь в случаях, когда сохранение традиционного облика графического романа имеет большее значение для читателя, чем прагматический эффект, достигаемый при переводе.

Графическая репрезентация фонетических особенностей разговорной речи, а также нетипичных отклонений от фонетической нормы, связанных с

эмоциональным и физическим состоянием персонажа, играет важную роль в создании прагматического потенциала текста графического романа. Передача фонографических средств в переводе представляет наиболее значительную трудность, причиной этому являются фонетические особенности английского языка. Соответственно, перевод эпентез, элизий с английского языка на русский в большей степени является невозможным. Отсутствие перевода или компенсации фонографической стилизации влечет стилистические и прагматические потери. Фонографические средства английского языка компенсируются грамматическими и лексическими элементами русского языка.

На лексическом уровне мы сконцентрировались на анализе лексики сниженного и возвышенного стилистического тона, а также лексики на иностранном языке. В подавляющем большинстве случаев отмечается сохранение стилистического и прагматического эффекта при переводе. Также следует отметить, что сниженный стилистический тон преобладает над высоким.

Лексика, относящаяся к высокому стилистическому тону, не является типичной для текста графических романов. Несмотря на немногочисленность лексических единиц, относящихся к высокому стилю, они несут значительную стилистическую нагрузку, являясь средством речевой характеристики персонажа и свидетельствуя о его образованности.

Анализ позволил также выявить примеры лексических единиц на латинском и французском языках, основной функцией которых является создание речевого портрета персонажа. Опущение иноязычной лексики в переводе приводит к утрате указанной выше функции.

Синтаксический уровень не является столь разнообразным, так как графические романы состоят не только из текста, но изображений и филактеров, в которых находятся диалоги. В основном используются повествовательные предложения, которые являются краткими вследствие небольшого пространства филактера. В переводе это может послужить проблемой, так как в английском и русском языках существует значительная разница в длине слов, тем самым нужно подбирать переводческие эквиваленты или опускать лексические

единицы, чтобы поместить предложения в оригинальный филактер. Также в русской версии не всегда сохраняется оригинальная графическая составляющая предложений («…Customer?» и «Клиент?»). Предложения с инверсией были переведены без сохранения инверсий на русский язык. Но самым главным замечанием является то, что переводчица М. Юнгер пренебрегла редактированием шрифта, который заменяет эмфатические конструкции в оригинальной версии графического романа, что в переводе приводит к потере эмоциональности в предложениях.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной работе были рассмотрены особенности перевода графического романа А. Мура «V – for Vendetta» на фонетическом, лексическом и синтаксическом уровнях. Графический роман представляет собой сочетание вербальных и невербальных компонентов, являющихся зависимыми и неотъемлемыми друг от друга.

Проанализировав историю графических романов, мы выявили, что их можно классифицировать по читательской аудитории, количеству кадров, по использованию художественных инструментов, приемов рисовки и цветовой палитры. В теоретической части сопоставлены понятия «комикс» и «графический роман», проведена аналогия, сходств и различий двух понятий (главным отличием является тема, которую затрагивает автор в своем произведении, и то, как он преподносит повествование своим читателям).

Для перевода комикса в целом применимы правила, характерные для перевода художественного текста, при этом в мировой практике главными переводческими стратегиями являются стратегии форенизации и доместикации. Самой большой проблемой является получение прав на перевод, поэтому на сегодняшний день любительский перевод преобладает, что отражается на качестве перевода графических романов и комиксов.

Обратившись к анализу романа А. Мура на английском языке «V – for Vendetta», мы проанализировали 108 единиц и сосредоточили внимание на следующих особенностях:

1. на фонетическом уровне – звукоподражания (14 единиц), междометия и междометные выражения (10 единиц), фонографические средства (30 единиц);
2. на лексическом уровне – слова высокого (9 единиц) и сниженного (20 единиц) стилей, лексика на иностранном языке (5 единиц);
3. на синтаксическом уровне – типы предложений по цели высказывания, восклицательные предложения, а также шрифт и его роль в экспрессивном

синтаксисе (заменяет эмфатические конструкции, усиливает эмоциональность реплик, 20 единиц).

Рассмотрев языковые особенности графического романа, мы выявили способы и приемы перевода, которые могут обеспечить адекватный перевод. При этом переводчик, занимающийся данным видом перевода, должен обладать фоновыми знаниями «вселенной графического романа / комикса», иметь представление о художественных приемах, чтобы обеспечить сходное воздействие переводного текста на реципиента.

На основании анализа можно заключить, что подбор эквивалентов и аналогов, транслитерация (в именах героев) могут быть применены к переводу графических романов. Помимо этих способов было установлено, что для перевода графических романов используются такие способы и приемы перевода, как транскрибирование, транслитерация, а также такие переводческие трансформации, как опущение или сохранение.

Перевод графических романов вызывает сложности, которые связаны с особенностями лексических единиц, характерных только для данной языковой культуры (например, слэнг (UK) – «scarper»), или с отсутствием эквивалентов для некоторых лексических единиц (например звукоподражаний «WOOSH», «PSHTTT»), с использованием оригинальной фонографической стилизации, основанной на намеренном допущении разного рода ошибок (грамматических, фонетических – «p’raps», «ken», «thur»).

Графические романы являются относительно новым объектом изучения в российской лингвистике, они требуют большего внимания, так как в России с каждым годом все больше людей начинает читать данный жанр.

В данном исследовании намечены основные направления анализа языковых единиц графического романа в аспекте перевода, однако эта проблема не исчерпана. В качестве перспективы дальнейшего исследования предполагается углубленное рассмотрение способов перевода языковых единиц англоязычного комикса в большем охвате, а также изучение стратегий, применяемых при переводе.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Анисимова Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов): учеб. пособие для студ. фак. иностр. яз. вузов / Е.Е. Анисимова. – М.: Издательский центр «Академия», 2003. – 128 с.
2. Анищенко, А.В. Комикс как тип видеовербального дискурса / А.В. Анищенко // Вестник Московского государственного лингвистического университета. – 2009. – №559. – 116-122 с.
3. Арзамасцева И. Н. Комикс в образовании: есть ли польза для дела? // Народное образование, 2002. – Т. 1322, № 9. – 132-135 с.
4. Вишневская О. Художественный мир комиксов как отражение инновационной формы искусства XX-XXI вв. / О. Вишневская, М. Фатеев // Культурное наследие Сибири, 2015. – №18. – 94-102 с.
5. Гальперин И.Р. Очерки по стилистике английского языка / И.Р. Гальперин – М.: Издательство литературы на иностранных языках, 1958. – 462 с.
6. Гинзбург И.В. Методика работы искусствоведа: Учеб. пособие / И. В. Гинзбург // Л.: Ин-т живописи, скульптуры и архитектуры, 1985. – 78 с.
7. Дикарев В. Нуар в кино [Электронный ресурс] // CRAFTKINO. – URL: http://craftkino.ru/nuar/ (дата обращения: 24.02.2020)
8. Завьялова Д. История комикса [Электронный ресурс]: Электронный журнал «Циркуль» – URL: www.cirkul.info/culture/527 (дата обращения: 20.03.2020)
9. Ильина А.А. Комиксы как объект визуальной социологии / А.А. Ильина // Российское общество: история и современность: сборник научных работ студентов и аспирантов / Рос. гос. проф.-пед. унт. – Екатеринбург, 2013. – №7. – 8-10 с.
10. Козлов Е.В. Комикс как явление лингвокультуры: знак текст миф. / Е.В. Козлов – Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2002. – 183 с.
11. Коларькова А.В. Комикс как передовое направление развития современной фантастической литературы // Филология и литературоведение.

2014. № 5 [Электронный ресурс]. URL: http://philology.snauka.ru/2014/05/815 (дата обращения: 18.04.2020).

12. Колгарев И. Комиксы могут быть серьезными // Газета «До и после Рождества Христова». URL: www.doposle.ru/?id=1618 (дата обращения: 24.03.20).

13. Костюхина М.С. Этот несерьезный комикс [Электронный ресурс] / Электронная версия газеты «Литература». – URL: www.lit.1september.ru/article.php?ID= 200700711 (дата обращения: 24.08.19).

14. Крысько В.Г. Социальная психология: Курс лекций. / В.Г. Крысько – М.: Омега-Л, 2006. – 352 с.

15. Кузнец М.Д. Стилистика английского языка. / М.Д. Кузнец, Ю.М. Скребнев – Л.: Учпедгиз, 1960 – 174 с.

16. Нефедова Л.А. Когнитивные особенности комикса как креолизованного текста / Л.А. Нефёдова – Челябинск: Вестник ЮУрГУ. Серия Лингвистика. Вып.10, 2010. – 4–9 с.

17. Основные понятия англоязычного переводоведения: Терминол. Словарь справочник / под ред. М.Б. Раренко – М.: РАН. ИНИОН., 2011. – 250с. – (Сер.: Теория и история языкознания)

18. Попов А.С. Аллюзии в текстах комиксов как элемент жанра / А.С. Попов, Т.А. Знаменская // Молодой ученый, 2016. – № 7.5. – 14-15 с.

19. Скотт МакКлауд: Понимание комикса. Невидимое искусство [Электронный ресурс]. – URL: http://understanding-comics.ru (дата обращения: 15.11.2019)

20. Сонин А.Г. Комикс: психолингвистический анализ / А.Г. Сонин – Барнаул: Изд-во Алтайского госуниверситета, 1991. – 111 с.

21. Сорокин Ю.А. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция / Ю.А. Сорокин, Е.Ф. Тарасов // Оптимизация речевого воздействия. – М., 1990. – 180-186 с.

22. Столярова Л.Г. Анализ структурных элементов комикса / Л.Г. Столярова – Тула: Известия ТулГУ. Гуманитарные науки, 2010. – 383-388 с.

23. Сычев И. Ю. Герой комикса и герой комикс-культуры // Челябинский гуманитарий. 2011. – №4. – 99-103 с.

24. Усольцева Д.А. Проблема научной классификации художественных произведений в жанре «комикс» / Д.А. Усольцева // Молодой ученый, 2016. – №4.1. – 51-53 с.

25. Цуладзе А. Политическая мифология / А. Цуладзе. – М.: Эксмо. 2003. –384 с.

26. Швецова М.Г. Паралингвистические средства в лингвистике текста // [Электронный ресурс]. – URL: http://www. lingvomaster.ru/files/210.pdf.10. (дата обращения 04.02.2020)

27. Celotti N. The Translator of Comics as a Semiotic Investigator / N. Celotti // Comics in Translation. – Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. –33-49 p.

28. Dobuzinskis A. McCain and Obama comic book biographies hit stands [Электронный ресурс] // Reuters. – URL: http://www.reuters.com/article/politicsNews/idUSTRE4969EQ2008 (дата обращения: 10.01.2020)

29. Eisner W. Theory of Comics and Sequential Art / W. Eisner. – Tamarac, Florida: Poorhouse Press, 1985. – 164 p.

30. Fresnault-Deruelle P. Aspects de la bande dessinée en France // Comics and visual culture. La bande dessinée et la culture visuelle. München; New York; London; Paris, 1986. – 62-77 p.

31. Garcés C.V. Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation of Comic Books. The Case of Comics in Spanish / C.V. Garcés // Comics in Translation. – Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. – 237-250 p.

32. Juddery M. 5 Comic Superheroes Who Made a Real-World Difference [Электронный ресурс] – URL: www.blogs.static.mentalfloss.com/blogs/archives/20794.html (дата обращения: 10.01.2020)

33. Kaindl K. Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation / K. Kaindl // Target. – 1999. – vol.11 – №2. – 263-288 p.

34. McCloud S. Understanding comics / S. McCloud. – N.Y.: Harper Collins Publishers, 1994.

35. Manker R. Barack Obama comic books: “Barack the Barbarian” and “Drafted: One Hundred Days” [Электронный ресурс] // Chicago Tribune. – URL: http://www.chicagotribune.com/news/nationworld/chi-talk-barbarian-04apr04,0,6684937.story (дата обращения: 18.04.2020)

36. Rota V. Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats / V. Rota // Comics in Translation. – Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. – 79-98 p.

37. Wells Z. The Amazing Spider-Man / Z. Wells [ред. Stephen Wacker]. – Marvel, 2009

Список словарей

1. Ефремова Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный. — М.: Русский язык, 2000. [Электронный ресурс]. — URL: www.efremova.info

2. Комлев Н. Г. Словарь иностранных слов —2006. [Электронный ресурс] — URL: https://classes.ru/all-russian/dictionary-russian-foreign2-term-27275.htm

3. Ожегов С.И. Толковый словарь русского языка / С.И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. — 1992. [Электронный ресурс]. — URL: http://ozhegov.info/slovar/

4. Кузнецов С. А. Большой толковый словарь — 1998. [Электронный ресурс]. — URL: https://gufo.me/dict/kuznetsov

5. Новейший философский словарь. Сост. Грицанов А.А. Минск, 1998.

6. Яценко Н. Е. Толковый словарь обществоведческих терминов. – СПб: Лань, 1999.

7. Cambridge Dictionary // [Электронный ресурс]. — URL: https://dictionary.cambridge.org/ru/

8. Disima // [Электронный ресурс]. — URL: https://disima.ru/vse-o-komiksax/zolotoj-vek-komiksov/

9. Longman Dictionary of Contemporary English // [Электронный ресурс]. — URL: https://www.ldoceonline.com

10. Merriam-Webster Dictionary: Search the Merriam-Webster dictionary [Электронный ресурс]. – URL: https://www.merriam-webster.com

11. Oxford Dictionaries: English Dictionary and Thesaurus [Электронный ресурс]. – URL: https://en.oxforddictionaries.com/

12. The Free Dictionary // [Электронный ресурс]. — URL: https://www.thefreedictionary.com

13. Urban Dictionary // [Электронный ресурс]. — URL: https://www.urbandictionary.com

Список источников

1. Moore A. V – for Vendetta [Электронный ресурс] / A. Moore, D. Lloyd // DC Comics, 1988. – №1. – URL: https://readcomiconline.to/Comic/V-for-Vendetta/Issue-1?id=20834

2. Moore A. V – for Vendetta [Электронный ресурс] / A. Moore, D. Lloyd // DC Comics, 1988.– №2 – URL: https://readcomiconline.to/Comic/V-for-Vendetta/Issue-2?id=20836

3. Moore A. V – for Vendetta [Электронный ресурс] / A. Moore, D. Lloyd // DC Comics, 1988. – №3 – URL: https://readcomiconline.to/Comic/V-for-Vendetta/Issue-3?id=20838

4. Moore A. V – for Vendetta [Электронный ресурс] / A. Moore, D. Lloyd // DC Comics, 1988.– №4 – URL: https://readcomiconline.to/Comic/V-for-Vendetta/Issue-4?id=20839

5. Moore A. V – for Vendetta [Электронный ресурс] / A. Moore, D. Lloyd // DC Comics, 1988. – №5 – URL: https://readcomiconline.to/Comic/V-for-Vendetta/Issue-5?id=20840

6. Moore A. V – for Vendetta [Электронный ресурс] / A. Moore, D. Lloyd // DC Comics, 1988.– №6 – URL: https://readcomiconline.to/Comic/V-for-Vendetta/Issue-6?id=20841

7. Moore A. V – for Vendetta [Электронный ресурс] / A. Moore, D. Lloyd // DC Comics, 1989. – №7 – URL: https://readcomiconline.to/Comic/V-for-Vendetta/Issue-7?id=20843

8. Moore A. V – for Vendetta [Электронный ресурс] / A. Moore, D. Lloyd // DC Comics, 1989. – №8 – URL: https://readcomiconline.to/Comic/V-for-Vendetta/Issue-8?id=20844

9. Moore A. V – for Vendetta [Электронный ресурс] / A. Moore, D. Lloyd // DC Comics, 1989. – №9 – URL: https://readcomiconline.to/Comic/V-for-Vendetta/Issue-9?id=20846

10. Moore A. V – for Vendetta [Электронный ресурс] / A. Moore, D. Lloyd // DC Comics, 1989. – №10 – URL: https://readcomiconline.to/Comic/V-for-Vendetta/Issue-10?id=20835

11. Мур A. V – значит вендетта / А. Мур, Д. Ллойд [пер. с анг. М. Юнгер]. – СПб.: Амфора. ТИД Амфора 2007. – 290 с.

Приложение

Рис. 1 Подробное описание с минимальным использованием звукоподражания

Рис. 2

Рис. 5

Рис. 3

Рис. 4

АНТИПЛАГИАТ
ТВОРИТЕ СОБСТВЕННЫМ УМОМ

Отчет о проверке на заимствования №1

Автор: Пламеневский Никита nik.pl@mail.ru / ID: 4343811
Проверяющий: Пламеневский Никита (nik.pl@mail.ru / ID: 4343811)

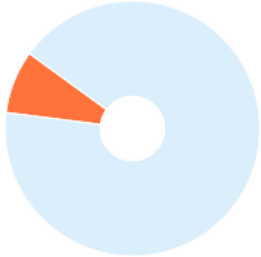
Отчет предоставлен сервисом «Антиплагиат»- http://users.antiplagiat.ru

ИНФОРМАЦИЯ О ДОКУМЕНТЕ

№ документа: 139
Начало загрузки: 16.06.2020 09:07:15
Длительность загрузки: 00:00:04
Имя исходного файла: Пламеневский Н.М. ВКР .pdf
Название документа: ВКР Пламеневский Н.М.
Размер текста: 1 кБ
Символов в тексте: 116743
Слов в тексте: 14796
Число предложений: 1248

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОТЧЕТЕ

Последний готовый отчет (ред.)
Начало проверки: 16.06.2020 09:07:19
Длительность проверки: 00:00:09
Комментарии: не указано
Модули поиска: Модуль поиска Интернет



ЗАИМСТВОВАНИЯ	САМОЦИТИРОВАНИЯ	ЦИТИРОВАНИЯ	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
7,8%	0%	0%	92,2%

Заимствования — доля всех найденных текстовых пересечений, за исключением тех, которые система отнесла к цитированиям, по отношению к общему объему документа.
Самоцитирования — доля фрагментов текста проверяемого документа, совпадающий или почти совпадающий с фрагментом текста источника, автором или соавтором которого является автор проверяемого документа, по отношению к общему объему документа.
Цитирования — доля текстовых пересечений, которые не являются авторскими, но система посчитала их использование корректным, по отношению к общему объему документа. Сюда относятся оформленные по ГОСТу цитаты; общеупотребительные выражения; фрагменты текста, найденные в источниках из коллекций нормативно-правовой документации.
Текстовое пересечение — фрагмент текста проверяемого документа, совпадающий или почти совпадающий с фрагментом текста источника.
Источник — документ, проиндексированный в системе и содержащийся в модуле поиска, по которому проводится проверка.
Оригинальность — доля фрагментов текста проверяемого документа, не обнаруженных ни в одном источнике, по которым шла проверка, по отношению к общему объему документа.
Заимствования, самоцитирования, цитирования и оригинальность являются отдельными показателями и в сумме дают 100%, что соответствует всему тексту проверяемого документа.
Обращаем Ваше внимание, что система находит текстовые пересечения проверяемого документа с проиндексированными в системе текстовыми источниками. При этом система является вспомогательным инструментом, определение корректности и правомерности заимствований или цитирований, а также авторства текстовых фрагментов проверяемого документа остается в компетенции проверяющего.

№	Доля в отчете	Доля в тексте	Источник	Ссылка	Актуален на	Модуль поиска	Блоков в отчете	Блоков в тексте
[01]	2,04%	2,14%	№ 29	http://politlinguist.ru	21 Ноя 2016	Модуль поиска Интернет	21	22
[02]	0,14%	1,58%	Скачать электронную версию	http://moluch.ru	16 Ноя 2016	Модуль поиска Интернет	1	8
[03]	0,14%	1,45%	Анализ структурных элемен...	https://psibook.com	09 Фев 2020	Модуль поиска Интернет	1	11

Еще источников: 17
Еще заимствований: 5,48%