



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ

Особенности перевода комиксов (на материале комикса Брайана Ли О'Мэлли «Скотт
Пилигрим и его прекрасная маленькая жизнь»)

Выпускная квалификационная работа
по направлению 450303 Лингвистика

Направленность программы бакалавриата
«Перевод и переводоведение»

Проверка на объем заимствований:

70,07 % авторского текста

Работа рекомендов. к защите
рекомендована/не рекомендована

«17» июня 2019 г. зав.
кафедрой английской филологии
Афанасьева Ольга Юрьевна

Выполнил (а):

Студентка группы ОФ-403-074-4-2
Шипилова Марина Александровна

Научный руководитель:

кандидат филологических наук, доцент
кафедры английского языка и МОАЯ
ЮУрГГПУ
Новикова Вера Павловна

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ.....	7
1.1 Креолизованный текст как лингвовизуальный феномен.....	7
1.2 Комикс как тип креолизованного текста.....	18
1.3 История создания комиксов и правила их построения.....	21
1.4 Особенности перевода комиксов на русский язык.....	26
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I.....	32
ГЛАВА II. АНАЛИЗ ОСОБЕННОСТЕЙ ПЕРЕВОДА НА МАТЕРИАЛЕ КОМИКСА БРАЙАНА ЛИ О'МЭЛЛИ «СКОТТ ПИЛИГРИМ И ЕГО ПРЕКРАСНАЯ МАЛЕНЬКАЯ ЖИЗНЬ».....	33
2.1 Особенности художественного мира комикса.....	33
2.2 Лексико-грамматические особенности.....	35
2.2.1 Передача сленга.....	35
2.2.2 Эвфемизмы в переводе.....	39
2.2.3 Передача особенностей речевого портрета героев.....	43
2.2.4 Особенности перевода комментариев от автора.....	45
2.3 Прагматический аспект перевода.....	48
2.3.1 Перевод имен собственных.....	48
2.3.2 Юмор.....	52
2.3.3 Передача особенностей современной массовой культуры.....	57
2.4 Сохранение особенностей комикса на графическом и фонетическом уровне.....	59
2.4.1 Невербальная составляющая.....	60
2.4.2 Звукоподражания и шумовое наполнение.....	61
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II.....	63
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	66
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК.....	68
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	73

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире креолизованные тексты являются одним из основных способов представления информации, так как позволяют легко выделить основные темы сообщения и быстрее воспринять текст. Комиксы, являясь примером креолизованного текста, быстро набирают популярность в массовой культуре во всем мире. Их тиражи исчисляются сотнями тысяч экземпляров, а возраст целевой аудитории варьируется от детей до пенсионеров. В связи с растущей популярностью комиксов в разных культурах возникает вопрос об их переводе.

Для переводчика важно понимать особенность структуры комикса. Чтобы перевести его, недостаточно знать язык, необходимо также осознавать специфику перевода комикса и обладать определенными знаниями о культурных особенностях, уровне развития индустрии и ее специфике в стране, где он был создан.

Данная работа посвящена особенностям перевода англоязычных комиксов на материала комикса Брайана Ли О'Мэлли «Скотт Пилигрим и его прекрасная маленькая жизнь» и его русскоязычных переводов.

До недавнего времени комиксы не вызывали особого интереса в переводоведении. Даже в работах, изучающих подсферы переводоведения, например, дублирование фильмов, они упоминаются редко. На русском языке не опубликовано практически ни одной серьезной теоретической работы, посвященной этому вопросу, несмотря на то, что во всем мире растет популярность комиксов. Этим обуславливается **актуальность** и **новизна** данной дипломной работы.

Цель исследования – выявить, проанализировать и продемонстрировать на практике черты и особенности, характеризующие процесс перевода комикса.

Для достижения данной цели были поставлены следующие **задачи**:

- 1) рассмотреть креолизованный текст как лингвовизуальный феномен;
- 2) рассмотреть комикс как тип креолизованного текста;
- 3) рассмотреть правила построения комиксов;
- 4) выявить особенности и проблемы перевода комиксов;
- 5) составить рекомендации переводчикам, занимающимся переводом комиксов.

Объектом исследования является креолизованный текст комикса на русском и английском языках.

В качестве **предмета** исследования рассматриваются трансформации при переводе комиксов.

Материалом исследования послужил комикс Брайана Ли О'Мэлли «Скотт Пилигрим и его прекрасная маленькая жизнь».

При проведении исследования в данной дипломной работе были использованы следующие **методы исследования**:

- теоретические: изучение литературы и анализ исследуемой проблемы;
- эмпирические: сравнительно-сопоставительный и стилистический анализ.

Теоретическая значимость выполненной работы заключается в том, что данное исследование вносит определенный вклад в развитие лингвостилистики английского языка, лингвокультурологии, прагмалингвистики и теории дискурса в области структуры, семантики и

прагматики креолизованного сообщения, актуализированного в тексте англоязычного комикса.

Практическая значимость работы состоит в разработке алгоритма перевода текста комикса, результаты работы могут найти применение в практике иллюстрирования текстов, а также во время исследования восприятия текстов комиксов.

Гипотеза исследования: перевод комиксов требует выработки особого алгоритма перевода.

Положения, выносимые на защиту:

1. Наибольшую трудность при переводе комикса представляет сленговая и обценная лексика.

2. Для передачи прагматического эффекта переводчики прибегают к стилистической адаптации, используя различные переводческие трансформации.

3. Различные названия и имена собственные чаще всего переводятся по принципу транскрипции.

4. Переводчики по-разному интерпретируют сленг и обценную лексику, при этом в официальном переводе превалирует модуляция, а в любительском переводе — дословный перевод.

Данная дипломная работа имеет традиционную структуру и состоит из введения, двух глав, заключения, библиографического списка и приложения. Первая глава посвящена теоретическим аспектам исследования. В ней изучается понятие комикса как креолизованного текста, история возникновения и развития комикса, рассматриваются особенности его построения. Вторая глава работы включает практическое исследование структуры и особенностей перевода текста комикса. В

заклучении подводятся итоги по проведенному исследованию, в списке литературы указываются использованные источники.

Данная выпускная квалификационная работа прошла апробацию на межвузовской студенческой научно-практической конференции (16 апреля 2019 года) «Актуальные проблемы в науке: взгляд молодых» в секции «Когнитивные и дискурсивные исследования». Работа вызвала определенный интерес и была удостоена грамоты в номинации «Лучшее представление доклада в презентации», материалы выступления были опубликованы в сборнике.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

В данной главе будут рассмотрены понятия «креолизированный текст» и «комикс», а также их основные особенности, история развития, правила построения и основные стратегии перевода.

1.1 Креолизированный текст как лингвовизуальный феномен

Первоначальное значение слова «креолизация» – «процесс образования новых этнических групп путем смешения кровей нескольких контактирующих этносов» [Чигаев 2010: 24]. Как известно, первоначально креолами (от фр. *créole*; исп. *criollo* и порт. *crioulo*; лат. *creare* - «создавать, возвращать») называли детей смешанных браков испанских и португальских поселенцев и местных жителей, родившихся в Латинской Америке. Позднее креолами стали называть всех потомков европейских переселенцев на территориях колоний в Северной и Южной Америках. Процесс взаимодействия нескольких этносов на одной территории неизбежно ведет к взаимодействию их национальных языков. Отсюда происходит второе, узколингвистическое значение термина: креолизация – «процесс формирования нового языка (смешанного по лексике и грамматике) в результате взаимодействия нескольких языков» [Там же: 24], процесс, следующий за пиджинизацией. Соответственно, креолизированными (креольскими) называют языки, возникшие в результате смешения нескольких языков. Отечественные психолингвисты Ю.А. Сорокин и Е.Ф. Тарасов в 1990 г. предложили термин «креолизированные тексты». По их мнению, это «тексты, фактура которых состоит из двух негомогенных частей: вербальной (речевой) и невербальной (принадлежащей к другим знаковым системам, нежели естественный язык)» [Сорокин, Тарасов 1990: 180-181]. Несколькими десятилетиями ранее Р.О. Якобсон также писал о синкретических сообщениях, основывающихся на комбинации или объединении разных знаковых

систем [Якобсон 1985: 327]. В стремлении дать определение таким образованиям Г.В. Ейгер и В.Л. Юхт выделили моно- и поликодовые тексты. К интересующим нас поликодовым текстам ученые относят «случаи сочетания естественного языкового кода с кодом какой-либо иной семиотической системы (изображение, музыка и т. п.)» [Ейгер 1974: 107]. Термин «поликодовый текст» применяет в своих работах и Л.М. Большаянова, рассматривая в качестве разновидности поликодовых текстов «лингвовизуальный комплекс» — газетный текст, сопровождаемый фотоизображением [Большаянова 1987: 169]. Для обозначения синтеза вербальной и изобразительно-графической знаковых систем А.А. Бернацкая использует похожий термин «изовербальный комплекс» [Бернацкая 1987: 105], а А.В. Михеев именует подобные системы словом «изоверб» [Михеев 1987: 32].

В настоящее время проблемами текста занимаются специалисты в различных областях, т.к. текст исследуется как сложное полифункциональное знаковое образование. При исследовании коммуникации необходимо проводить четкую грань между гомогенными сообщениями, основывающимися на одной семиотической системе, и креолизованными сообщениями, основывающимися на комбинации или объединении разных знаковых систем [Анисимова 1996: 75]. Глубокое научное изучение невозможно без попыток классификации знаковых систем и соответствующих типов сообщений с учетом языка и речевых сообщений.

Развитие коммуникативной лингвистики и лингвистики текста обусловило необходимость в исследовании паралингвистических средств в тексте как основной единицы языковой коммуникации. Креолизованные либо семиотически осложненные тексты стали неотъемлемой частью современной жизни. Они окружают нас повсюду – в общественных местах, дома, на работе, в транспорте – и их значение невозможно недооценивать.

Ими принято считать «тексты, порождаемые в коммуникативных актах» [Бернацкая 2000]. Их также называют поликодовыми [Валгина 1998: 210].

Креолизованный текст - это текст, состоящий из знаков различных систем: вербальной (языковой/речевой) и невербальной (принадлежащей другой знаковой системе, нежели естественный язык) [Ворошилова 2006:180]. В современном обществе наряду с вербальными все чаще используются иконические знаки. Примером использования вербальных и иконических знаков в едином плане текста могут послужить тексты политических плакатов, печатную рекламу, тексты телевидения, комиксы, кинотексты, Web-сайты в интернете и т.п.

Понятие креолизованного текста имеет широкое значение, и в его состав могут входить не только изобразительный, но и «слуховые» (звуки, используемые в устной речи, а также звуковые сигналы, которые производятся с помощью звонка, колокола, свистка, гудка, сирены), «обонятельные» (к примеру, зарегистрированная Патентным ведомством США еще в 1990 г. пряжа с особым ароматом или нашумевшие в Европе теннисные мячики, имеющие «запах свежескошенной травы».) и другие знаки. Современная реклама создается с целью воздействия на все органы чувств человека, поэтому она часто наполнена различными символами и знаками [Гальперин 1981:139]. Картинки и тексты воспринимаются реципиентом зрительно, а на слух действуют не только теле- и радиотрансляции рекламы, но и некоторые особые слуховые образы. К примеру, на одной из парижских улиц у щита, рекламирующего вино, электронный прибор воспроизводил громкий хлопок пробки, извлекаемой из бутылки, и звук наливаемого вина [Школьник, Тарасов 1977:140].

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: 312]. В зависимости от наличия изображения и характера его связи с вербальной частью выделяются три основные группы текстов: тексты с нулевой креолизацией, тексты с частичной креолизацией и тексты с полной креолизацией. [Протченко 2008:394]

В текстах с нулевой креолизацией изображение не несет в себе никакого значения и какой-либо информации, поэтому изображение может быть и не представлено. Типичными примерами являются бегущая строка и строчные рекламные объявления в печатных изданиях.

В текстах с частичной креолизацией вербальные и иконические элементы независимы друг от друга, изобразительный элемент всего лишь сопровождает вербальную часть. В рекламе лекарственных средств визуальный компонент изображает упаковку, что в этом случае помогает отличить его от других препаратов.

В текстах с полной креолизацией наблюдается слияние компонентов, вербальный элемент полностью зависит от изобразительного ряда, изображение является обязательным элементом текста. Иконический элемент может быть представлен иллюстрациями (фотографиями, рисунками), формулами, схемами, таблицами, символическими изображениями и т.д. Комикс является ярким примером данного текста,

так как вербальный и невербальный компонент связаны друг с другом и сопровождают друг друга.

О.В. Пойманова предлагает различать креолизованные (видеовербальные тексты) по целому ряду признаков, распространяющихся как на письменные, так и на устные тексты:

По гетерогенности:

- нулевая степень (только вербальный или только иконический текст);
- ненулевая степень (сочетание вербальных и изобразительных компонентов).

По характеру иконического компонента:

- статичный (например, реклама в журнале, плакат);
- двухмерный (видеовербальный текст в книге, кино и др.);
- трехмерный (видеовербальный текст в театральной пьесе).

По характеру вербального компонента:

- устный, включающий либо живую речь, либо запись этой речи с помощью специальных технических средств;
- письменный, представленный рукописным или печатным вариантами, печатный же вариант может быть статичным или динамичным (например, бегущая строка в рекламном тексте);
- включающий знаки одного естественного языка;
- включающий знаки нескольких естественных языков.

По соотношению объема информации, переданной различными знаками, и по роли изображения:

- репетиционные (изображение в основном повторяет вербальный текст, полного повторения быть не может из-за специфики знаков той или иной знаковой системы);
- аддитивные (изображение несет в себе значительную дополнительную информацию);
- выделительные (изображение «подчеркивает» какой-то аспект вербальной информации, которая по своему объему значительно превосходит иконическую);
- аппозитивные (содержание, переданное картинкой, вступает в противоречие с вербальной информацией, на основе этого часто возникает комический эффект);
- интегративные (изображение встроено в вербальный текст или вербальный текст дополняет изображение в интересах совместной передачи информации);
- изобразительно-центрические (изображение играет главную роль, вербальная часть лишь поясняет и конкретизирует его).

По характеру связей, объединяющих вербальный и изобразительный компоненты:

- эксплицитно выраженные;
- эксплицитно невыраженные (имплицитные связи) [Пойманова 1997: 57].

Чем более абстрактен и менее реалистичен рисунок, тем более он приближен к тексту, и соответственно, тем сложнее его воспринимать. И наоборот, чем проще и прямолинейнее текст, тем более он по скорости и легкости восприятия напоминает изображение [McCloud 1993: 49].

В целом изобразительный ряд в виде художественно-образных,

декоративных, познавательных иллюстраций и вербальный компонент создают единый целостный компонент креолизованного текста как объекта вербальной и визуальной коммуникации. Белова Т.М отмечает, что благодаря взаимодействию вербальных и невербальных компонентов креолизованного текста, автор способен не только передать свой идейный замысел, достигнуть комического эффекта, но и добиться выражения этнокультурных стереотипов [Белова 2015: 133].

Мир креолизованных текстов очень разнообразен. Он охватывает тексты газетно-публицистические, научно-технические, тексты-инструкции, иллюстрированные художественные тексты, тексты рекламы, афиши, комиксы, плакаты, листовки и др. Роль креолизованных текстов стремительно возрастает по мере «эскалации изображения», знаменующей собой качественно новый процесс развития речевой коммуникации, отвечающий потребностям современного общества [Дмитриева 1962: 12].

Одной из важнейших текстовых категорий является категория модальности. Применительно к тексту понятие «модальность» до сих пор не получило своего общепризнанного толкования и его границы в лингвистической литературе остаются достаточно расплывчатыми. Обычно под модальностью понимается текстовая категория, выражающая отношение говорящего к сообщаемому, его оценку содержания речи. В.В. Виноградов отмечает, что каждое предложение включает в себя модальное значение в качестве существенного конструктивного признака, то есть содержит в себе указание на отношение к действительности [Виноградов 1975: 55]. И. Р. Гальперин отождествляет текстовую модальность с субъективно-оценочной характеристикой предмета речи в тексте. При этом к текстам, обладающим модальностью, исследователь относит поэтические, публицистические тексты. Научные тексты, напротив, характеризуются бесстрастностью, логичностью, аргументированностью, их рассматривают, как тексты с нулевой модальностью.

Более правомерным является расширенное толкование модальности как категории, включающей самые разные виды квалификации сообщаемого, в том числе наряду с субъективной (эмоциональной, положительной, отрицательной и др.) объективную (логическую, интеллектуальную и др.) оценку содержания текста. Текстовая модальность при этом проявляется по-разному: в одних текстах доминирует или является единственно возможной объективная оценочность (прежде всего в научных, деловых текстах), в других, напротив, превалирует личностная, индивидуальная оценочность (особенно в художественных, рекламных, политических текстах).

Текстовая модальность может касаться как отдельных отрезков текста, так и всего текста в целом. Реализация текстовой модальности происходит при помощи арсенала языковых средств, используемых в тексте: грамматических, лексических, фразеологических, интонационных, стилистических. В паралингвистически активных текстах значительную долю модальной информации несут невербальные средства. По словам Г. П. Немеца: «Известные лингвистической науке так называемые традиционные средства модальности в процессе языкового развития, обогащения человеческого общества все новыми формами как языка, так и неязыковыми (экстралингвистическими и паралингвистическими) возможностями, значительно расширяют свои границы...». Извлечение модального компонента смысла креолизованного текста, определение его «модального ключа» происходит на основе восприятия информации, заключенной в вербальных и невербальных знаках познающей ее языковой личностью. Особую роль при этом играют фоновые знания, мироощущение, эмоции, желания реципиента.

Роль иконических средств в модальной характеристике креолизованного текста нельзя считать однозначной. Так, одни иконические знаки могут выступать в качестве самостоятельного носителя

определенной модальности, например побудительной (в предупреждающих, запрещающих дорожных знаках). Субъективная оценочность в значительной степени присуща картинам. Небезынтересной в данном отношении представляется точка зрения А.К. Варга, считающего, что в живописи могут быть выделены нарративные и аргументирующие картины [Varga 1990: 231]. В то время как задача первых заключается в том, чтобы рассказать адресату о тех или иных событиях, показать их в развитии (в рамках одной или серии картин), задача вторых заключается в том, чтобы убедить адресата в чем-либо. При этом изображение выступает в качестве аффективного, эмоционального аргумента, выражающего широчайший спектр авторских оценок, нередко определить границу между нарративными и аргументирующими картинами бывает трудно. Личная оценочность ярко проявляется в таких жанрах живописи, как карикатура, шарж (отрицание, ирония, насмешка и др.).

В большинстве же случаев иконические средства в силу своей расплывчатости, меньшей определенности своей семантики по сравнению с вербальными средствами «нуждаются в дополнительном знании, то есть, в конечном счете, в помощи слова» [Елина 2009: 35]. При этом в креолизованном тексте как преимущественно коллективно-авторском тексте происходит «согласование» коммуникативных компетенций нескольких авторов — автора вербальной части текста, художника-оформителя, редактора и др., коррекция их оценок содержания текста. В зависимости от невербального контекста один и тот же иконический знак может приобретать разную модальность. К примеру, изображение знаменитой церкви Покрова на Нерли служит для научно познавательных целей в «Истории русского искусства», способствует выражению объективной оценки содержания текста, в молитвенном тексте этот же знак создает модальность прекрасного (возвышенного отношения к передаваемой информации), в рекламных целях с помощью данного

изображения выражается побудительная модальность текста. Модальная информация между частями креолизованного текста может распределяться по-разному: в то время как в одних текстах основными носителями оценочной информации являются вербальные средства, а иконические средства лишь «поддерживают» последние, в других текстах модальность задается иконическими средствами, передающими экспрессию, эмоциональный заряд текста (например, фотохроника, репортаж с места событий и т.д.).

Положительная оценочность одного компонента (вербального/ иконического) «перекрывается» и уходит на задний план благодаря отрицательной оценочности другого компонента (иконического/вербального). Возникающий в результате этого диссонанс создает эффект «обманутого ожидания», что используется в комических и сатирических целях. Соединение, слияние модальных ключей вербальных и иконических средств в креолизованном тексте определяют его модальность в целом, обуславливают особенности его воздействия на адресата.

С позиции участников коммуникации, креолизованный текст не отличается от вербального текста, поскольку ему присущи те же текстовые категории, основными из которых являются целостность и связность. Целостность представляет собой единство текста, его способность существовать в коммуникации, как внутренне, так и внешне организованное целое. Связность заключается в содержательной и формальной связи частей текста. Обе категории связаны друг с другом и взаимообуславливают друг друга. Изображение, являясь важнейшим компонентом креолизованного текста, так же как и текст, обладает функциональной значимостью. Средства визуальной коммуникации способствуют реализации основных функций изображения: аттрактивной, информативной, экспрессивной и эстетической [Нефедова 2010: 8]. У.

Айснер справедливо отмечает, что текст зачастую является частью изображения, передавая настроение говорящего или служа поддержкой сообщению, передаваемому изображением [Eisner 1985: 103].

Целостность креолизованного текста задается коммуникативно-когнитивной установкой адресанта (автора текста, его «соавторов» в лице художника, фотографа, редактора и др.), единой темой, раскрываемой вербальными, иконическими и другими паралингвистическими средствами. В речевом общении креолизованный текст представляется сложным текстовым образованием, в котором вербальные и иконические элементы образуют одно визуальное, структурное, смысловое и функциональное целое, способствующее комплексному воздействию на адресата.

Роль вербальных и иконических средств в реализации замысла автора является неоднозначной. Б. Карлаварис предлагает различать четыре типа иллюстраций в тексте:

1) доминирующую иллюстрацию, основополагающую текст - играет ведущую роль в раскрытии темы, образуя как бы «информационную основу» текста;

2) равноценную иллюстрацию, используемую в текстах, где определенная часть информации передается через иконические средства;

3) сопровождающую иллюстрацию, являющейся в тексте дополнением, пояснением вербальной части;

4) декоративную иллюстрацию, которая является украшением текста, служит для эстетических целей общения - информационная значимость относительно невелика, и ей отводится второстепенная роль в содержательной структуре текста. [Karlavaris 1984: 76]. Связность креолизованного текста проявляется в тесном взаимодействии вербальных

и иконических компонентов, оно обнаруживается на разных уровнях: содержательном, содержательно-языковом, содержательно-композиционном.

1.2 Комикс как тип креолизованного текста

В современном мире комикс стал неотъемлемой частью массовой культуры и приобрел популярность у самых разных возрастных и социальных групп. Несмотря на это, не все исследователи признают значимость комикса как лингвокультурного феномена. Так в статье «Комикс как тип видеовербального дискурса» А.В. Анищенко приводит мысль о том, что комикс «часто подвергается критике и вызывает пренебрежительное отношение», при этом автор справедливо считает невозможным для современного общества отрицать растущую роль любых типов видеовербальных дискурсов, к которым в том числе относится комикс [Анищенко 2009: 116]. Мнения, подобные тому, что оспаривает А.В. Анищенко, отчасти обусловили отсутствие большого количества теоретических работ, посвященных вопросам изучения и определения комикса.

В лингвистике существует большое количество определений понятия комикса. Первоначально это были короткие рисованные истории комического, сатирического или политического характера «для взрослых» и публиковались они на страницах воскресных газет [Харитонов 2005: 62]. В статье «Комикс в переводе» (Comics in Translation) К. Кайндл называет предполагаемые причины отсутствия четко сформулированного определения понятия комикс в научном мире. Автор считает, что многообразие жанров — от юмористических, приключенческих, научнофантастических комиксов до ужастиков и обучающих комиксов, широта целевой аудитории, охватывающей самые разные возрастные и социальные категории, а также множество форматов публикации (газеты,

журналы комиксов, Интернет) обусловили возникновение трудностей при попытках дать исчерпывающее определение понятию комикса [Kaindl 2010: 36].

Комикс – небольшая, наполненная иллюстрациями книжка легкого, обычно приключенческого содержания, а также серия рисунков с соответствующими подписями [Ожегов 1997: 387].

Скотт МакКлауд, автор книги «Суть комикса» (англ. Understanding comics), предлагает краткое определение - «последовательные изображения», и более полное — «смежные рисунки и другие изображения в смысловой последовательности». В.В. Ерофеев обозначил комикс как единство повествовательного текста и визуального действия [Ерофеев 1996:432].

Согласно Р. Харвею комикс – повествование в форме изображений, которые сопровождаются словами (часто вставленными с 15 зону рисунка), дополняющими его и наоборот [Harvey 2001: 76]. Клаус Кайндл считает комикс «формой повествования, состоящей по меньшей мере из двух картинок»[Kaindl 1999: 264].

С точки зрения лингвистики комикс (от англ. comic – смешной) – особый вид повествования, креолизованный текст которого представляет собой последовательность кадров, содержащих, кроме рисунка, вербальное произведение, передающее преимущественно диалог персонажей и заключенное в особую рамку. Рисунок и заключенный в него вербальный текст образуют органическое смысловое единство. [Сонин 1999: 111]

Под вербальными компонентами понимается весь буквенный текст в рамках комикса. Здесь выделяется два подвида: речь персонажей и авторская речь (включая титры, заголовки, авторское резюме, комментарии ко всему комиксу или к отдельным эпизодам). [Козлов 2002: 183] Речь персонажей помещена в специальное пространство, так

называемое словесное «облачко», которому в исследованиях комиксов соответствует термин «филактер» [Celotti 2008: 38]. Поскольку с точки зрения вербальной составляющей комикс характеризуется лаконичностью и простотой, внутри него заключена укороченная прямая речь, реплика, сказанная персонажем комикса.

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 участвующую в создании экспрессивности и эмотивности комикса, а также создающую анимацию графической части. [Там же: 183]

Главной особенностью комикса как креолизованного текста является его актуальность в условиях современной компьютер-ориентированной коммуникации, общения через текст в рамке, важной частью которого является многообразие пиктографических элементов общения. В креолизованных текстах изображение и вербальный компонент воспринимаются взаимосвязано и в случае комикса, часто предполагают творческий подход к интерпретации авторского сообщения. В таком случае уместно говорить о формировании новой семиотической системы, в которой вербальный и невербальный компонент не только находятся во взаимодействии, но и служат созданию особых единиц специфического идеографического кода. Благодаря формированию такого кода, комикс как особый тип текста близок своим кадрированием, ритмом и языком духу нашего времени. [Сонин 1996: 56].

Таким образом, креолизованный текст является сложным текстовым образованием, в котором вербальные и невербальные элементы образуют одно визуальное, структурное, смысловое и функциональное целое,

направленное на комплексное прагматическое воздействие на реципиента. Указанные выше особенности позволяют считать комиксы текстами с полной креолизацией, то есть текстами, между вербальной и изобразительной частью которых установлены синсемантические отношения: изображение и вербальный комментарий баллона находятся в отношениях взаимосвязи, взаимодополняя и взаимодействуя друг друга. При этом отмечается уникальность комикса как семантически осложненного текста в условиях современности.

1.3 История создания комиксов и правила их построения

История комиксов восходит к древним временам, когда зарождались первые образцы наскальной живописи, где наряду с сюжетами из реальной жизни появились герои, воплотившиеся в образы древних богов.

Хронология развития комикса весьма продолжительна. Первые комиксы, найденные в Европе, описывают завоевание Англии норманнами в 1066г. Картинка и текст на них уже объединены. В конце XVIII в. появляются политические карикатуры, гравюры Уильяма Хогарта, представлявшие собой серию картин, складывающихся в историю. Однако основные этапы развития комикса относят к XIX и XX вв., тогда как именно в этот промежуток времени и произошел качественный скачок в развитии жанра, чему во многом способствовало развитие печати и печатной техники.

Е.В. Харитонов в своей работе «Девятое искусство. Историко-критический обзор фантастического комикса», говоря о происхождении комиксов, указывает, что подлинным отцом газетного комикса является английский карикатурист, офортист и живописец Томас Роулэндсон (1756-1827). Его серия о приключениях доктора Синтаксиса – «Путешествие доктора Синтаксиса в поисках живописного» – публиковалась в газетах в 1812 - 1821 гг. и является хронологически первым образцом настоящей

графической прозы. Однако в этом жанре начинает работать швейцарский педагог, график и новеллист Родольф Тепфер. Тепфер преподавал в пансионе и, чтобы ученики лучше запомнили материал, разработал литературу в эстампах – забавные рассказы с картинками и текстом. В 1814 году японский мастер цветной ксилографии Кацусика Хокусай создал первую серию работ, названных им «мангой» (японские комиксы).

1894 считается самым важным годом для истории комиксов, когда Р.Ф. Аутколт создает на страницах газет Нью-Йорка серию комиксов «Желтый малыш» (Yellow Kid) [Zanettin 2008:1]. Это был один из первых полностью цветных комиксов, с диалогами в баллонах

Настоящий комиксный бум начался в США на рубеже 1920-1930-х годов и был спровоцирован эпохой Великой Депрессии. В XX веке комикс стал одним из популярных жанров массовой культуры. К этому времени комиксы утратили комичность, за которую получили название. Основным жанром комиксов стали приключения: боевики, детективы, ужасы, фантастика, истории о супергероях.[Kovacs 2010: 267]

В конце прошлого века большую популярность приобрели азиатские жанры комикса: японская манга и, менее известные, китайская маньхуа и корейская манхва.

В начале XXI века комиксы получили новое воплощение за счет новых компьютерных технологий, используемых при раскрашивании комиксов, а также целого ряда талантливых художников, таких как Эшли Вуд, Тодд Макфарлейн, Сэм Кит, Паоло Ривера, Грег Капулло, Умберто Рамос, Джузеппе Камунколи и др. Комиксы стали не только рисовать карандашом, но и писать маслом, а также комбинировать первое и второе в сочетании с графическими цифровыми технологиями.

Комиксы легко вызывают у нас широкий спектр эмоций, будь то смех, грусть, интрига или восторг. Создание комикса предполагает

следование определенным правилам их построения. В настоящее время в интернете можно найти множество советов касательно техник рисования и правильного расположения кадров комикса. Ниже представлены основные моменты, на которые следует обратить внимание при создании комикса:

1. Раскадровка

Рассказ нужно начинать со знакомства зрителя с окружением, поскольку начальные кадры задают тон и настроение повествования. Поэтому желательно, чтобы первая панель была достаточно большой, развернутой и хорошо демонстрирующей место действия.

2. Панорамный вид - не единственный способ начать историю. Используя цепочки кадров, связанных единой идеей, можно добиться атмосферности при минимальной подаче информации.

Количество и размер панелей зависит от событий и важности происходящего: чем больше размер панели – тем большее значение в сюжете играет эта сцена. Форма панелей зависит от временных рамок: без формы кадр находится «вне времени» (что бывает удобно для подчеркивания заднего плана). Кроме того, всегда стоит учитывать место для «пузырей» с мыслями или диалогами. Необходимо оставлять немного свободного пространства вокруг персонажей, иначе картинка будет выглядеть загромождённой. Изображение в длинном кадре воспринимается как происходящее в течение длительного времени. Такие формы панелей в комиксах подходят как для очень медленных действий, так и для большого количества действий.

Например, в один кадр можно внести события, произошедшие в разное время по своей очерёдности, слева направо.

Короткие, но высокие панели означают быстрые действия - такое композиционное решение очень часто используется при боевых сценах, но

вполне подходит и для диалогов при небольших объёмах текста. Но все же действие и событие имеют разное значение для сюжета, поэтому подобные панели не стоит использовать для передачи значимых моментов.

В комиксе не рекомендуется превышать лимит в 6 кадров на страницу, большее количество допустимо только при наличии незначительных эпизодов. Если теснить по десятку панелей на страницу, история будет мелкой и зритель не будет в ней заинтересован. Каким бы эпичным ни был рассказ, реципиенту может быть сложно воспринимать информацию, когда на листе слишком много действия и сюжета.

Направление повествования ведётся слева направо - это направление взгляда главного героя, направление его движения. Персонаж находится в левой части изображения, если приходит, и справа, если покидает место действия. Препятствия же смотрят налево и находятся справа. Это простые правила, которые сильно облегчают восприятие комикса. Если читатель японец, то направление движения зеркально, справа налево.

Одна из самых распространенных ошибок - это сохранение одного и того же плана на каждом кадре. Один и тот же ракурс утомляет читателя, «камера» должна менять свое положение - это добавляет динамики даже в самые скучные моменты. Необходимо варьировать ракурсы, планы, позволять персонажам совершать действия и менять положение во время диалогов.

Важно помнить о правилах построения планов:

Дальний план - для показа места действия. Персонажи в таком случае выглядят очень маленькими.

Общий план - когда видно всего персонажа. Такая композиция тоже подходит для показа места действия.

Средний план используется, когда взаимодействуют двое или

несколько человек. Вариант - вид героя по пояс.

Крупный план - когда показана лишь голова персонажа. Применяется также для выведения объекта из фона.

Макро план - когда показана отдельная деталь. Данный план создан для экстремальных ситуаций.

Заканчивать страницу принято «крюком», т.е. причиной перелистнуть страницу, это может быть вопрос без ответа или незавершенное действие. Последняя панель на странице должна заставить зрителя задаться вопросом: «Что будет дальше?» Повод может быть совершенно мелким: это неважно для истории, но важно для удержания внимания зрителя. Грамотное использование крюка заставит читателя прочитать комикс залпом, что усилит эффект от прочитанного.

3. Также важным пунктом в правилах построения комиксов является композиция.

Композиция - это умение управлять вниманием зрителя, составлять объекты и выстраивать планы изображения так, чтобы взгляд мог скользить по картинке, задевая ключевые элементы. Проще говоря, это способность правильно расставлять предметы в кадре так, чтобы зритель почувствовал целостность картины. Композиция должна состоять из фона и «пятен». Если, прищурившись посмотреть на любую работу художника с правильной композицией, то можно увидеть темные отделы на светлом фоне или наоборот, светлые отделы на темном фоне. Это и есть «пятна» - один или несколько элементов разного размера, не повторяющие форму панели или друг друга. Такая композиция считается успешной и будет комфортна для восприятия.

Иногда используется правило золотого сечения, благодаря которому удается выстраивать идеальные для восприятия человеческим глазом

пропорции.

Визуальный центр изображения находится выше геометрического. Это связано с тем, как люди смотрят на мир: снизу вверх. Визуальный центр - это то, куда зритель должен направить свое внимание. Обычно это лицо говорящего или какое-то действие. Если картинка чуть приподнята, зрителю будет комфортнее воспринимать её. В этом правиле есть исключения: когда кадр намеренно нужно опустить (например, при взгляде «сверху»).

1.4 Особенности перевода комиксов на русский язык

В современной научной литературе понятие перевода трактуется как «средство обеспечить возможность общения (коммуникации) между людьми, говорящими на разных языках» [Комиссаров 1990:253]. Другими словами, идеальный перевод это тот перевод, который несет в себе идею оригинала, не потерявший стилистическую окраску, но в то же время адаптированный для восприятия на языке перевода. Перевод литературного произведения, как и комикса, связан в первую очередь с работой с текстом: это и поиск лексических соответствий, и лексико-грамматические трансформации, и структурные преобразования. Однако в литературных произведениях отсутствуют неперебиваемые элементы, и нет ограничений рамками и рисунками. Неперебиваемые элементы – это часть неизменяемого дискурса, которая должна оставаться нетронутой в любом издании на любом языке. Для комиксов это изображения, раскадровки и художественный стиль. Они создают контекст для истории, который рассматривает переводчик [Jankowski 2012:170].

Одной из отличительных особенностей вербальной составляющей креолизованного текста является проблема адекватного перевода, которая «стоит особенно остро, прежде всего по той причине, что значения вербального и иконического (изобразительного) компонентов не просто

складываются, а тесно переплетаются между собой» [Анисимова 2003: 2]. Процесс перевода креолизованного текста, таким образом, подразумевает создание нового текста, который должен быть эквивалентен первому, содержать итог декодирования визуального ряда и анализ содержания непрямого варианта, т.е. прецедентные, метафорические, специфические социокультурные данные и другие парадигмы как текстового, так и иконического плана. По степени переводимости креолизованные тексты могут быть разделены на три основные группы:

1. Переводимые в полном объеме

- иконический компонент перевода соответствует оригиналу
- вербальный компонент перевода соответствует оригиналу

2. Частично переводимые:

- иконический компонент адресатом не понимается, текст понимается частично
- иконический компонент и текст адресатом понимается частично
- иконический компонент понимается частично, текст не понимается

3. Переводимые со значительными трудностями и необходимостью использования значительных пояснений

Находясь на пересечении различных наук, перевод комиксов долгое время нельзя было отнести ни к одной из них, и он разрозненно рассматривался в рамках таких дисциплин как лингвистика, литературоведение, теория коммуникации, семиотика и педагогика. До 1990х гг. комиксам отводилась лишь периферийная позиция в переводоведении, а лингвистические публикации, касающиеся проблемы перевода комиксов, делали акцент лишь на узких аспектах языка комиксов,

таких как каламбуры, звукоподражания и перевод имен собственных.

Перевод комиксов часто рассматривается как тип «ограниченного перевода». Этот термин, первоначально примененный К. Титфордом для перевода субтитров, часто используется в отношении перевода комиксов, песен, рекламы и любого типа аудиовизуального или мультимедийного перевода, от субтитров и дублирования фильмов до программного обеспечения и локализации веб-сайтов. Несмотря на то, что «ограниченный перевод» обращает внимание на семиотичность и взаимозависимость слов и изображений в комиксе, основной акцент делается на переводе текстового компонента комикса. Слова рассматриваются как подчиненные изображениям элементы, а невербальные компоненты комикса обсуждаются только в той мере, в какой они представляют ограничения для перевода текстового материала. Такой подход ограничивает сферу исследования лингвистическим анализом, что недопустимо в случае креолизованного текста. При публикации комикса в переводе, авторы изменяют не только исходный язык текста, но также вносят изменения на графическом уровне — от опущения некоторых панелей и даже страниц, до ретуши и перерисовки части или целого графического компонента с целью соблюдения культурных и этических конвенций. По этим причинам перевод комикса подразумевает коллективное авторство, совместную работу переводчика, редактора, корректора, художников. При переводе комиксов следует учитывать культурную привязку невербальных знаков комикса. Так в англоязычной культуре баллоны в форме облака означают мысли персонажа, а в азиатской культуре — текст, произнесенный шепотом.

Существуют две общепринятые стратегии адаптации перевода комикса: форенизация и доместикация. Форенизация или аутентичный перевод — это переводческая стратегия, обеспечивающая сохранение элементов исходного языка и формы оригинального произведения,

зачастую в ущерб целевому языку и культуре, в целях передачи национальных культурных и языковых особенностей авторского текста. При таком подходе главной переводческой стратегией выступает материальное заимствование, включающее транскрипцию и транслитерацию. При этом графический компонент комикса остается практически или полностью нетронутым. Стратегия форенизации характерна для стран с устоявшейся культурой чтения комиксов и аудиторией, способной оценить художественную ценность оригинального комикса. Сторонниками этой стратегии были В. Беньямин, М. Хайдеггер, Л. Венути [Раренко 2011: 250].

Доместикация, наоборот, представляет собой «этноцентрическое редуцирование оригинального текста в соответствии с культурными ценностями языка перевода» [Rota 2008:86]. При применении стратегии доместикации комикс публикуется в характерном для страны формате и сопровождается значительными изменениями исходных элементов текста, сокращениями и опущениями фреймов и страниц, заменой графической формы названий и междометных единиц. Для осуществления данной стратегии переводчики применяют «культурную трансплантацию» - прием «замены имен на языке оригинала именами на языке перевода, которые не являются буквальными эквивалентами первых, но имеют схожие культурные коннотации» [Bassnett 1991: 56] и прием опущения имени собственного с последующей передачей смысловых компонентов другими средствами (именем нарицательным) [Там же: 58].

В последние годы перевод комиксов стал гораздо проще благодаря электронным графическим программам. Теперь проблему распределения текста в баллонах комикса достаточно легко решить, автоматически подстраивая размер и стиль шрифта. В зависимости от своих качеств шрифты подразделяются на шрифты с рациональными и шрифты с эмоциональными свойствами [Гумбольдт 1984: 397]. Последняя группа

шрифтов, выполненных свободно от руки и отличающихся художественностью, призвана усилить эмоциональность текста. Так, орнаментальное начертание букв вызывает ощущение легкости, изящества; наклонное — создает ощущение напряженности, тревоги. Эстетическая функция шрифта реализуется в художественной выразительности текста, его образности, воздействии на эстетические чувства адресата [Сорокин 1990: 320].

Для перевода комиксов применимы многие правила, характерные для перевода художественного текста. В книге «Переводоведение» (*Translation Studies*) С. Баснетт приводит шесть правил перевода, первоначально сформулированных Х. Беллок. Согласно этим правилам: 1) переводчик должен рассматривать текст как целостную единицу, а не как совокупность слов и предложений; 2) переводчик должен переводить идиому идиомой и принимать во внимание культурные особенности языка-источника и целевого языка; 3) переводчик должен передавать тот же смысл и учитывать особенности и возможности языка-источника и целевого языка, для того чтобы обеспечить произведение того же эффекта в целевом языке; 4) переводчику следует избегать «ложных друзей» (слов и словосочетаний, схожих по звучанию в обоих языках, но имеющих разное значение); 5) переводчик не должен бояться вносить существенные изменения в текст, если он считает это необходимым; 6) переводчик не должен прибавлять к переводу стилистических черт, отсутствующих в тексте оригинала. Все эти правила справедливы для перевода комикса, разве что кроме правила 5), которое невозможно выполнить вследствие ограниченного пространства баллона, в котором располагается текст. Языки отличаются друг от друга грамматическими структурами, в том числе, структурой слов. Задача переводчика заключается в умении подобрать слово-эквивалент, емкое по объему, но краткое по написанию [Братчикова 2013].

При переводе следует сохранять особенности функционального стиля речи персонажа. Что касается имен собственных, следует отметить необходимость придерживаться устоявшегося перевода имен собственных популярных персонажей и в то же время желательность передачи значения, которое несет имя, при переводе «говорящих» имен.

Проблема перевода комиксов на русский язык связана в первую очередь с недостаточно развитой культурой чтения комиксов в России. На данный момент любительский перевод по-прежнему по своим масштабам значительно превосходит профессиональный, что отражается на качестве перевода и трудностях в выявлении закономерностей перевода комиксов на русский язык.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I

Комикс – особый вид повествования, креолизованный текст которого представляет собой последовательность кадров, содержащих, кроме рисунка, вербальное произведение, передающее преимущественно диалог персонажей и заключенное в особую рамку. Рисунок и заключенный в него вербальный текст образуют органическое смысловое единство.

Популярность комикса достигается благодаря комбинации выразительного рисунка и минимального текстового сопровождения, простоты и общедоступности языка чувств и переживаний героев с увлекательным содержанием. Комиксы доступны и понятны всем, они ориентируются на понятный всем визуальный язык. Они создают зрительный образ, который вводит читателя в атмосферу действия так, как не смогли бы сделать одни лишь слова.

Одной из отличительных особенностей вербальной составляющей креолизованного текста комикса является проблема адекватного перевода. Процесс перевода комикса, таким образом, подразумевает создание нового текста, который должен быть эквивалентен первому, содержать итог декодирования визуального ряда и анализ содержания непрямого варианта, т.е. прецедентные, метафорические, специфические социокультурные данные и другие парадигмы как текстового, так и иконического плана.

ГЛАВА II. АНАЛИЗ ОСОБЕННОСТЕЙ ПЕРЕВОДА НА МАТЕРИАЛЕ КОМИКСА БРАЙАНА ЛИ О'МЭЛЛИ «СКОТТ ПИЛИГРИМ И ЕГО ПРЕКРАСНАЯ МАЛЕНЬКАЯ ЖИЗНЬ»

«Скотт Пилигрим» (Scott Pilgrim) — шеститомная серия комиксов, созданная Брайаном Ли О'Мэлли и изданная Портлендским филиалом издательства «Oni Press» в период с августа 2004 года (первый том) по 20 июля 2010 года (шестой том). Серия повествует о жизни 23-летнего канадца Скотта Пилигрима: лентяя и любителя видеоигр, играющего в музыкальной группе на бас-гитаре и живущего в квартире у своего друга-гея в Торонто. Ему нравится недавно переехавшая в его город американка Рамона Флауэрс (Ramona Flowers), но для того, чтобы завоевать её сердце, ему нужно победить семерых «злых бывших» Рамоны.

Комикс был выпущен в двух изданиях: чёрно-белое с авторскими рисунками и цветное. В данной работе будут рассмотрены оба варианта перевода:

Вариант №1 от (чёрно-белый): <http://unicomics.ru/comics/online/scott-pilgrim-1> (UniComics)

Вариант №2(цветной): <https://com-x.life/readcomix/201/334.html> (OniPress)

Для анализа приёмов перевода выбран первый том истории Скотта Пилигрима.

2.1. Особенности художественного мира комикса

«Скотт Пилигрим» - современная серия комиксов, посвящённая подросткам начала XXI века. Главному герою 23 года, однако культура миллениалов подразумевает инфантильность поколения даже в том

возрасте, который полвека назад не считался отроческим. Скотт и его друзья – Уолс Уоллес, Стивен Стилз, Ким, Найвз Чау, Рамона – настоящие подростки, всё ещё пытающиеся найти себя в этой жизни. Их мысли наивны, а поведение не отличается серьёзностью.

Действие комикса происходит в Торонто, при этом само пространство предстаёт аутентичным мирком с небольшим количеством локаций и действующих лиц. В этом маленьком мирке укрупняются Скотт и его попытки наладить личную жизнь. Любовь к Рамоне и сражения за даму сердца с её бывшими парнями становятся центральными в сюжете. Кажется, что Скотт самый обычный парень с самыми обычными подростковыми переживаниями. Вместе с друзьями он создал музыкальную группу, и ребята не мечтают о мировой славе, а просто занимаются любимым делом. Автор комикса не наделяет своих героев выдающимся интеллектом, суперспособностями или амбициями. Он в ничем не выдающуюся жизнь тинэйджера помещает фантастические эпизоды – сражение с бывшими парнями Рамоны, превращающее Скотта в файтера; подпространственные магистрали – необычные дороги, по которым Рамона доставляет людям товары из интернет магазинов. Волшебные события смешиваются с обычной жизнью, но ни у кого не вызывают удивления – ведь жизнь подростков такой и является!

Сам мир комикса соответствует реалиям, и любой современный канадец или американец может узнать в нём себя. Отсылки к поп-культуре, современные выражения и сленг, эвфемизация тем лгбт-сообществ и вечных подростковые проблем первой любви, полового созревания, отношения с друзьями и т.п. требуют особого внимания переводчика при работе с комиксом. Поколение комикса – это тинэйджеры XXI века, это культура миллениалов, а, значит, их сленг, юмор, интересы – всё это переводчики должны учитывать, берясь за обработку современного материала.

Для анализа и оценки качества перевода комикса нами был выстроен следующий механизм, по своей структуре моделирующий этапы деятельности переводчика в процессе работы над переводом и позволяющий всесторонне рассмотреть и проанализировать перевод как результат:

1) Путем применения переводческих трансформаций и сравнения нетрансформированного варианта с трансформированными делается вывод о верности выбора уровня эквивалентности для перевода;

2) Оценка с позиции семантической адекватности проводится при помощи метода компонентного анализа, выделяются ключевые семы предложения оригинала и перевода и проводится сопоставление;

3) Выявляются использованные автором оригинала художественные средства и приемы, рассматривается, какие из них сохранены в переводе, либо изменены и компенсированы/некомпенсированы;

4) Оценивается сохранение общего воздействия предложения перевода и уместности всех произведенных переводчиком трансформаций с учетом более широкого контекста.

2.2 Лексико-грамматические особенности

2.2.1 Передача сленга

Скотт и его друзья – герои-подростки, потому их речь, согласно возрасту и интеллектуальным способностям, а также короткому формату комикса, приближена к современному разговорному английскому. Их речь полна молодёжного сленга и отсылкам к современности, что создаёт одну из главных проблем для переводчиков.

Слова или выражения в речи героев взяты из современного мира. К примеру, вступать в отношения звучит как «make out» или «go out», внешний вид – «outfit». Злобный бывший Рамоны Мэтью Пател

действительно выглядит злобно в костюме пирата. Скотт насмешливо спрашивает, что не так с его «прикидом» (outfit), на что противник отвечает: «P...Pirates are in this year!», используя современное выражение «in this year», то есть «в этом сезоне» или «в моде».

Друзья осуждают Скотта за связь с семнадцатилетней девочкой. Ким спрашивает его: «How old are you now Scott, like 28?» Слово like в данном контексте имеет сленговый оттенок: «что-то вроде», «типа». На самом деле герою 23, но автор прибегает к гиперболе, чтобы показать насмешливо-негативное отношение персонажей к этому факту. В первом переводе использована грамматическая замена: «Скотт, тебе сколько лет? Все 28» При этом сохранилось намеренное преувеличение. Во втором варианте перевода: «Скотт, тебе уже сколько лет? Типа 28» сохранился сленговый характер выражения, при этом за счёт компенсации в результате употребления дополнительного слова «уже» восстановлен смысловой посыл. На что Скотт самодовольно отвечает: «I am not playing your little games, kids», что составляет фразеологический оборот с игрой слов на тему возраста. Это трудно переводимый случай, при котором оба переводчика не воспользовались приёмами перевода фразеологизмов и идиом, а сохранили ответ, приближенный к оригиналу, потому при переводе в обоих вариантах вся «соль» данного ответа теряется: «Нет уж, детки, я в ваши игры не играю» или «Я не участвую в ваших играх, ребятки». Ким парирует Скотту: « So, you have been out of high school for like, 13 years, and...» В обоих вариантах переведено как: «Ну, ты же закончил школу лет 13 назад, и...» Очередной случай двойственности фразы, при котором «out of» отсылает по смыслу больше к «вылетел из» чем «закончил», однако не обозначает этого напрямую, но вновь смысловая двойственность теряется при переводе.

Отдельной кастой в мире Скотта является музыкальная группа, у которой, как и у любой замкнутой группировки, сформирован свой

жаргон. В оригинале один из музыкантов перед началом говорит: «Okey, let`s star with Launchpad Mcquack». Launchpad Mcquack это персонаж «Утиных историй», любимого диснеевского мультфильма поколения 90-х. В случае перевода №2 отсылка в названии песни учитывается, и герой произносит: «Ладно, для начала «Зигзаг Маккряк»». Но двойственность высказывания заключается в том, что в оригинале комикса имя Launchpad Mcquack не взято в кавычки, что не соответствует правилам оформления названий. В другом варианте переводчик отнёс это к жаргонному выражению, а не обозначению конкретной песни: «Ладно, стартуем с космодрома маккряк». Сохранились слова оригинальной речи, но в семантическом плане переводчик свёл выражение не к обозначению песни, а к обозначению зачина, такой особой фразы, несущий почти ритуальный смысл для музыкальной группы. После репетиции Стивен обращается к Ким, задававшей ритм на барабанах: «Man, that was way too fast». Стивен определённым образом обращается к Ким – «man», хотя она девушка. Такое обращение является скорее гендерно-нейтральным, поскольку существует в рамках дружественных, «братских» отношений между участниками группы. При переводе это обращение не учитывается: «Как-то было слишком быстро». Вследствие чего утрачивается характеристика связи между персонажами. Связь определённно брутальная, поскольку Ким отвечает ему в агрессивной манере: «Oh, boo-hoo, pussy boy». Ирония в вариантах перевода сохраняется, а вот хлесткое оскорбление заменяется более мягким вариантом «какие мы нежные» или «заплачь ещё». Поскольку текст комиксов креолизованный, сленговые выражения в английском языке нередко по своим смыслово-синтаксическим характеристикам напоминают русские выражения разговорной речи. К примеру, выражение «Don`t you whatever me» переводится как «Не надо мне твоих «да ладно» », что похоже на логику построения английского выражения.

Когда Скотт говорит, что его новая девушка китайка, его друг отвечает: «That is wicked!» с явной интонацией восхищения, и несмотря на то, что «wicked» имеет скорее негативную окраску, посыл этого выражения в речи героя противоположный. Речевые портреты персонажей соответствуют тинэйджерам, потому чаще всего подобные восклицания переводятся как «офигеть». «That is so awesome» встречается в переводе либо «как здоровски», либо «как клёво», и другие подобные сленговые словечки.

Оригинальная речь героев также содержит неформальные, сленговые выражения. К примеру, фраза о герое фильма «На игле» в оригинале звучит: «...He was freaking out and all worried». К неформальному выражению вроде «freaking out» подбирается сленговый аналог на русском. Переводчик прибегает к яркой, экспрессивной лексике: «Его в фильме всего колбасило и стремало».

Когда Скотт впервые видит Рамону, проезжающую в подпространственной магистрали, он тут же влюбляется в неё. Их небольшой диалог звучит как:

Scott: Oh God, I am so alone!

Ramona: Oh, shut up! You are not alone. You are just having some idiotic dream.

Scott: I am dreaming? Can we make out, then?

Последняя фраза Скотта в обоих переводах звучит как: «Я сплю? Может, тогда поцелуемся?» Хотя выражение «make out» буквально не несёт такой смысловой нагрузки, но перевод сложился в связи с контекстом взаимоотношений Скотта и Рамоны и его влюбленности в неё с первого взгляда.

Стоит отметить, что автор, изображая один культурный слой, придаёт ему многоголосье. Язык с использованием сленга многообразен, у каждого персонажа свои словечки и выражения. Одно и то же по смыслу

выражение звучит по-разному в зависимости от того, кто его произносит. Найвз говорит «has a crush», а Кома говорит «got the hots». При переводе учитывается это многообразие сленговой культуры: «втюрился», «запал».

Таким образом, удалось установить, что ввиду тематики комикса сленговые выражения значительно преобладают над выражениями нейтральной лексики, при этом преобладающей стратегией при переводе сленговых слов и выражений является подбор функционального эквивалента. Следует отметить, что в большинстве случаев утраты стилистического и прагматического эффектов не наблюдается.

2.2.2 Эвфемизмы в переводе

Друзья Скотта обсуждают школьницу, возлюбленную своего друга. Уоллес спрашивает: «Is she hot?» Что буквально переводится как: «Она горячая?». Вопрос с явным сексуальным подтекстом недопустим, если речь идёт о несовершеннолетней девушке, потому авторы переводов прибегают к разным методам. Автор первой версии оставляет: «Да? И как она?», прибегая к генерализации, отменив уточняющую характеристику в виде «горячая». В переводе №2 видим членение предложения с генерализацией: «Да? И как она? Ничего?». «Ничего» в данном случае является определением, как и «горячая», но не несёт в себе столь яркой характеристики.

То же касается вопросов, связанных с сексуальной связью. В английском варианте он звучит как: «Yeah, like, did you guys do it yet?» В английском языке выражение «do it» нередко является эвфемизмом. Подобные выражения, обходящие слово «секс», есть и в русском варианте, и одно из них применено в варианте перевода №2: «Да, типа вы уже этим занимались?» В переводе №1 неточность вопроса усилена: «Да, вы уже типа того или что?»

Друзей Скотта удивляет его связь с несовершеннолетней, и Ким с одной стороны завуалировано, с другой с явным саркастическим посылом, спрашивает у Скотта: «Are you evil, or are you really happy?» Главный герой понимает подтекст, потому переспрашивает: «What, like, do I have ulterior motives, or something? Are you asking me, if I am a **user**?» Выделенное шрифтом слово раскрывает смысл вопроса Ким, хотя что она, что Скотт, объясняются не прямо. Эту же манеру сохраняют переводчики, пытаюсь сохранить смысл. Касаясь вопроса Ким, перевод №2 семантически более схож с оригиналом: «Ты козёл или ты правда счастлив?» В переводе №1 «evil» - «чудовище». В обоих случаях использована грамматическая замена прилагательного на существительные, однако «козёл» по смысловой нагрузке ближе к тому, что имеет в виду Ким, чем «чудовище». Также звучит и вопрос Скотта: «Ты имеешь в виду, не хочу ли я её **использовать**?» Та же грамматическая замена существительного на глагол по смыслу оказывается вернее и точнее, чем в варианте №1: «Ты хочешь знать, не потребитель ли я?» Экспрессивная реакция Скотта на вопрос Ким передана с помощью членения фразы, чередования планов и шрифтового выделения. Сначала идёт средний план Скотта, переглядывающегося со Стивеном, диалог на этой иллюстрации отсутствует. Затем тот же план и слова Скотта: «I am offended, Kim». Следом – крупный план Скота: «**HURT**, Kim». Одна мысль разделена на два кадра с финальным укрупнением персонажа, и таким образом передан саркастический характер сцены. В одном случае переводчик сохраняет логику автора комикса – то же членение, та же работа со шрифтами, конкретизация при переводе «hurt» как «ранен». Во втором случае переводчик усиливает сарказм героя, используя выделенный шрифт на среднем плане: «Ким, я **обижен**» и на крупном: «Мне **больно**, Ким!» Добавляется восклицательный знак, которого нет в оригинале, для усиления экспрессии и работа со шрифтом.

Нетрадиционная сексуальная ориентация является запретной темой в русскоязычном пространстве. Большая часть диалогов Уоллеса Уэлса с остальными персонажами выстраивается на обыгрывании темы гомосексуализма, что в русских вариантах подвергается изменениям. К примеру, когда Скотт сообщает Уоллесу о своей появившейся девушке, Уоллес, как бы ревнуя, произносит двусмысленную хлесткую фразу: «You are totally my bitch forever, Scott». При переводе пришлось воспользоваться лексико-семантическими заменами. В версии №1 сохраняется игра с любовными предпочтениями персонажа, при этом понижается «температура» фразы при замене её наиболее романтично-обобщённым: «Ты мой навеки, Скотт!» В версии №2 переводчик прибегает к модуляции, убирая и смысл, и эмоциональную окраску оригинального выражения: «Ты у меня, Скотт, в долгу по жизни».

Представляя своего друга Найвз, Скотт говорит о нём «cool gay». Это игра слов, поскольку в английском языке существует распространённое выражение «cool guy», что означает «клёвый парень». Когда Скотт говорит «cool guy», он, очевидно, использует эту двойственность, чтобы иронизировать о друге. В русском переводе передать игру слов представляется невозможным, поэтому переводчики используют компенсацию: «Это мой клёвый голубой сосед». При этом, в английском варианте Найвз улавливает смысл и продолжает развивать тему: «Хочешь, я скажу тебе, кто в моём классе тоже гей?» (do you want to know who in my class is gay?) В переводе не использовано слово «гей», а, исходя из логики диалога, заменено на «голубой».

В «Скотте Пилигриме» бранная лексика всегда заменяется при переводе менее резкими выражениями. Сестра Скотта разгневана на него из-за его связи с несовершеннолетней. Скотт спрашивает, откуда Стэйси узнала о его девушке. Та отмечает, что ей всё рассказал Уоллес, на что Скотт выпаливает: «That gossipy bitch!» Переводчики заменяют

высказывание на несущее негативный окрас, но не столь грубое: «вот болтливый гадёныш!» или «вот трепло!». «Болтливый» и «трепло» являются смысловыми эквивалентами «gossip», а ругательное «bitch» либо убрано, либо заменено на менее ругательное «гадёныш». Оскорбление «you suck» при переводе звучит слишком грубо. Переводчик использует модуляцию вместо бранного слова: «Ну и кто ты после этого?»

Вообще, персонажи комикса не воплощают из себя этического идеала. Они часто ругаются, и выражения с бранными словами, вроде «bitch», при переводе подвергаются трансформациям. Скотт первый раз привёл Найвз на репетицию их музыкальной группы. Перед тем, как зайти к друзьям, Скотт просит Найвз «быть хорошей девочкой», то есть вести себя особенным образом. Эту сцену застаёт его друг и спрашивает: «What the hell are you making this poor girl say, Scott?» При переводе часть с ругательством намеренно опускается, остаётся только «Скотт, зачем ты мучаешь эту бедную девочку?» (модуляция) и «Что ты заставляешь эту бедную девочку говорить, Скотт?» (генерализация).

В комиксе также присутствуют постироничные шутки, ходовые среди современного поколения тинэйджеров. Такими, к примеру, являются так называемые «шутки про маму», оригинал которых появился в англоязычной культуре и перешёл в русскоязычные социальные сети. Это шутка-оскорбление оппонента, автор упоминает её в речи героев во время поединка Скотта с бывшим парнем Рамоны. Между ними разворачивается как физическая, так и словесная драка:

Scott: C`mon man, dish! Got any embarrassing stories?

Pirate: Y... Your mom is an embarrassing story.

Согласно сложившейся форме данной шутки, она прямо переводится на русский язык: «Твоя мама – позорная история». Постирония – это

всегда проблемы этики. На самом деле в подобных шутках принято говорить не «мама», а «мамка» для усиления уничижительного аспекта, но по этическим соображениям переводчики не используют такой вариант.

Оказавшись дома у Рамоны, молодые люди решили согреться под одеялом на её кровати. Неожиданно Рамона меняет решение и говорит, что хочет просто полежать в обнимку. Скотт говорит ей: «Yeah and i... I mean I didn't want to have sex». На что Рамона отвечает: «Yeah, right». В первом варианте перевода слово «секс» опущено в речи Скотта: «Да, и я... Знаешь, я и не хотел», поскольку картинка лежащих под одеялом целующихся подростков и без того довольно красноречива. В ответе Рамоны слышатся саркастические нотки, которые переданы в обоих вариантах при использовании замены: «Ну конечно» или «ага, как же».

Указанные наблюдения позволяют сделать вывод о том, что эвфемистическая лексика, наряду со сленговой, является наиболее частотной и представляет определенные трудности для переводчика. При этом наблюдается тенденция смягчения перевода, сглаживания острых углов при затрагивании запретных для русскоязычного пространства тем.

2.2.3 Передача особенностей речевого портрета героев

Главные герои, строго говоря, не блещут интеллектом, чего не скрывают как автор, так и переводчики. Это выражается в том, как строится их речь. Предложения чаще всего односложные с использованием многоточия в конце – свидетельства о неспособности выразить законченную мысль. Данная особенность речи героев передана в переводе. К примеру, Стэйси, сестра Скотта, спрашивает его, зачем он связался со школьницей. Скотт отвечает ей: «I... I don't know. It's just nice. You know? It's just simple». Его реплика несёт в себе мало смысла, она показывает, насколько герой сам запутался в своих мыслях и чувствах. Возникает необходимость воспользоваться компенсацией: «Я...Я не знаю.

С ней хорошо, понимаешь? Всё так просто». В варианте перевода №2 за счёт компенсации фраза Скотта встраивается в ход диалога, хотя в оригинале в неё вложен иной смысл.

Единственная реплика Скотта, которая состоит больше, чем из одного предложения, звучит в момент их разговора с Рамоной, когда она доставляет ему домой посылку, заказную в интернете. Он пытается пригласить её на свидание, при этом слова никак не хотят складываться в связную мысль. Предложения разбиваются многоточиями (эта пунктуационная особенность учитывается при переводе) и выражениями-паразитами: «Can we go out something? Or I mean... I mean can we maybe just hang out? I lived there forever, I mean... You are new in town, I mean... there are....» . При переводе учитывается пунктуационное построение предложения, а все неопределённые выражения Скотта не так однообразны, как в оригинале. Переводчики прибегают к заменам: «в смысле...», «может, мы типа ...ну сходим куда-нибудь?»

Разговорная речь не подразумевает соответствия строгим правилам английского языка. К примеру, вопрос может задаваться благодаря интонации, а не синтаксической структуре: «You feel ok?» В русском языке нет строгих правил построения вопросительных предложений, потому переводчики следуют логике английского варианта: «Тебе норм?». Для речи персонажей характерны краткие, неразвёрнутые предложения, в силу стремления автора приблизиться к разговорной речи подростков и показать их неглубокий внутренний мир. Представляя Найвз своего друга Стива, Скотт говорит о нём: «He`s the talent». В данном случае необходима экспликация, но и она не превышает по количеству слов оригинала, соответствуя заданной лаконичности фразы: «У него талант» в одном варианте и «Он наша звезда» в другом.

Герои иногда пропускают артикли, не следуют правилам использования глаголов в разных английских временах – всё это в английском варианте отображает общий фон и разговорной речи, и безграмотности героев. В переводе №2 переводчик прибегает к методу компенсации, снабжая речь главного героя неправильными словами: «ихний», «красившее» и т.д. в тех местах, где английская речь этого не предполагает. Но за счёт этого компенсируется невозможность в русском языке передать неграмотное построение предложений.

Автор украшает речь героев игрой слов и разными интересными речевыми оборотами. К примеру, Найвз говорит об одном из учеников: «Bobby is kind of fobby». Речь идет о парне из Кореи, чью личную жизнь обсуждает женская часть класса. В одном случае переводчик следует синтаксическому построению и сохраняет рифму: «Боб такой сноб». Смысл оригинальной фразы неопределённый, потому при переводе важнее передать форму, чем следовать семантической составляющей. В другом варианте переводчик решил следовать за содержанием и воспользовался смысловым развитием: «К тому же, Боб ещё здесь не освоился».

Сохранение исходного облика фраз персонажей в переводе позволяет осуществить функцию речевой характеристики героев. При переводе учитывается пунктуационное построение предложений, а сохранение стилистического и прагматического эффекта достигается за счет компенсации.

2.2.4 Особенности перевода комментариев от автора

Характеристика персонажей складывается не только из речевого портрета. В комиксе присутствует и сам автор, описывающий своих героев краткими характеристиками. В визуальном плане такая экспозиция напоминает досье: как только появляется новый герой, рядом возникает его имя и краткая, напрямую от автора, его характеристика. В английском

эта характеристика обозначена словом «rating». В переводе подобрано слово «статус» - оно совпадает со словом «rating» по принадлежности к сфере социальных сетей и их законов и более распространено в русскоязычной среде социальных сетей, чем слово «rating».

К примеру, про Скотта указано «awesome», что переведено как «потрясный», «неотразим». Про сестру Скотта, Стэйси Пилигрим, автор пишет: «T» for teen («teen» в разговорном английском сокращённо от «teenager»). Такая характеристика является отсылкой к серии комиксов «V» for vendetta. Оба переводчика учли отсылку и воспользовались компенсацией: «T – детям от тринадцати», заменив «teen» не на «подросток», а на слово, начинающееся с той же буквы, что указана в начале.

На странице появляются сразу два героя: Найвз и её подруга Тамара. У каждой указано: «Knives, totally crazy» и «Tamara, totally scared». При описании их «статуса» автор использует параллелизм, чтобы сопоставить настроения одной героини с другой. Для перевода этого момента сохранён параллелизм, выбраны одинаковые формы глаголов (настоящее время единственное число) со сленговым оттенком: «Найвз, шизеет» и «Тамара, стремится».

Первый разговор Скотта и Рамоны в реальности состоялся на вечеринке у Джулии. Он не задался, поскольку Скотт спросил у Рамоны, не спит ли он, а она не поняла его вопрос и посчитала юношу странным. После неудачного разговора они разошлись, и следует своеобразная ремарка от автора: «And then he stalked her until she left the party». В варианте №1 фраза переведена дословно, в значении «stalked» - преследовать. «Stalking» явление, относящееся к проявлению нездорового интереса одного человека к другому, автор иронично описывает этой ремаркой поведение Скотта. В переводе №2 выбрано не совсем

подходящее по смыслу, но точно описывающее состояние Скота «таскался».

Скот узнал, что Рамона работает доставщицей в одном интернет магазине. Он заказывает на их сайте вещь, ожидая, что она ему привезёт посылку. Так и происходит, и Скотт, встретив её на пороге, пытается договориться о свидании. Рамона соглашается, и он тут же выражает свои эмоции: «Yes! Certainly! Ramona Flowers! Awesome!» Рамона озадачена такой реакцией, она отвечает: «So yeah... eight o'clock?» И на следующем кадре следует титр: «SO YEAN». Автор сразу перемещает читателя на свидание, переключаясь с речью героев. Ироничный автор использует параллелизм, но в переводе №2 этот приём не учитывается. Переводчик сделал акцент на смене места действия и времени, поскольку в комиксе эти переходы от одной сцены к другой резки, часто не комментируются. К примеру, первые несколько кадров – Скотт репетирует, думая о Рамоне, вторые несколько кадров – Скотт оказался во сне и встретил там разъезжающую на роликах возлюбленную, следующие несколько кадров – он уже идёт с друзьями на вечеринку, и вся цепочка кадров не сопровождается смысловыми переходами или комментариями автора. Потому переводчикам приходится компенсировать утраченные переходы, чтобы читатель не запутался в повествовании. Так и в этом варианте, Рамона отвечает ему: «Ну, значит... в восемь?». А комментарий автора к следующей сцене переведён как: «Ну и вот», говоря о наступившем моменте встречи.

Когда, после тяжелейшего сражения между Скоттом и злобным бывшим Рамоны Мэттью Пателом, Скотт и Рамона, наконец, соединяются в сладком поцелуе, автор комикса на картинке с их поцелуем рисует стрелочку, указывающую в бок, на которой написано «studio audience». Это заигрывание с читателем удачно переведено в варианте №2. Надпись гласит «зрительный зал», тем самым автор как бы выставляет читателя из

кадра, чтобы тот не смотрел на целующихся влюблённых. В варианте №1 надпись переведена как «живая аудитория», что менее сопоставимо с авторской игрой.

Таким образом, комментарии от автора не являются частотными для текста комикса и представляют определенные трудности для переводчика, при этом для сохранения прагматического эффекта при переводе чаще всего используется компенсация.

2.3 Прагматический аспект перевода

2.3.1 Перевод имен собственных

Следующий проблемный момент – это перевод имён героев. Имя главного героя Scott Pilgrim переведено по частям: первая согласно принципу транскрипции, вторая – согласно переводу «pilgrim» на русский. «Pilgrim» в переводе с английского означает «странник», что говорит о некой неприкаянности персонажа, его вечных скитаниях в духовном смысле, отсылая к жанру путешествия и других известный путешественников (Одиссей, Робинзон, Гулливер и др). Русскоязычный вариант «пилигрим» совпадает в смысловом значении с английским аналогом, потому при переводе не утратилась важная часть художественного образа главного героя. Метафорический образ пилигрима также передаёт мистическую составляющую этого понятия – странник, оторванный от дома, пришедший из другого мира. Это согласовано с фантастическими событиями, которые происходят в судьбе Скотта.

Имя его друга Wallace Wells выстроено за счёт звукописи. Повторение звуков, обозначающих одинаковые согласные, идущие в одном порядке (w-l-s), создают ощущение замкнутости героя, его однобокости. Таким же приёмом пользовались и русские авторы, давая повторяющееся имя (к примеру, Акакий Акакиевич в «Шинели» Н.В, Гоголя), они обозначали узость героя, его малосодержательность. В то же

время, слово wells имеет своё значение. Наиболее распространено употребление слова well в значении «хорошо», но как что-то неопределённое, усреднённый вариант. Из этих двух характеристик переводчики выбирают транскрибированный вариант отображения имени героя, обозначая звукопись и не включая семантическое поле.

Тот же приём использован с персонажем Stephen Stills. Причём Скотт и другие герои называют его имя всегда полностью: Стивен Стилз, делая акцент на повторяющемся сочетании звуков «сти».

Имя семнадцатилетней девушки Скотта Найвз Чау переведено через транскрипцию от английского Knives Chau. Из-за такого перевода потерян смысл имени героини как «нож», «оружие». Во второй части Найвз, вооружённая ножом, безуспешно напала на возлюбленную Скотта – таким образом, автор комиксов, наделив героиню подобным именем, указывает на двойственность её образа. С одной стороны, она невинная школьница, с другой стороны, готова убить из-за ревности. Эта ирония, двойственность, игра с персонажем и его сюжетной линией теряются при переводе.

Рамона Флауэрс, загадочная возлюбленная Скотта, чьё имя в переводе от английского flower означает «цветок». Автор отображает её красоту, необычайность, из-за которой в Рамону влюбляются многие герои, но в переводе слово «цветок» не остаётся.

В случае с персонажем Кимберли Пайн, подругой Скотта, принцип транскрипции оказался кстати, поскольку «pine» в переводе означает «сосна», и имя «Ким Сосна» звучало бы нелепо. Общий для всех имён принцип транскрипции избавляет переводчиков от поиска семантически схожих фамилий.

Некоторые имена героев, звучащие в комиксе, более выразительны. К примеру, имя солиста музыкальной группы «Crash and Boys» звучит и в

названии группы – Crash. Его переводят согласно транскрипции, а не семантике (Крэш). В его группе есть комический персонаж – восьмилетняя девочка-барабанщица, которую зовут Trasha. Используется тот же принцип, что и с другими именами, и в русских вариантах имя пишется как Трэша.

Мир комикса состоит из нескольких пространств: реального – сам Торонто, его знаменитые местечки (Публичная библиотека Торонто или «The Rockit» - место встречи андеграундных музыкальных групп), пиццерии, учебные заведения, и над-реального – «сны» Скотта, в которых он впервые встречается с Рамоной. Автор назвал другу реальность «subspace highway», что переводится как «подпространственное шоссе». Рамона работает доставщицей и для быстроты и удобства пользуется «подпространственным шоссе», проезжая через сны людей. Она удивлена, что в Канаде никто о таком не слышал, ведь в США даже на таком шоссе высокий трафик. Метафорично объясняется одержимость Скотта Рамоной: «You rollerblade through my head on your way to deliver stuff, so that is why I am obsessed». При переводе для раскрытия метафор использована модуляция: «То есть ты буквально проехала сквозь мою голову и оставила следы. Так вот почему я помешан на тебе». В то же время, Рамона выглядит как самый обычный подросток – со своим стилем, розовыми волосами и юношеским максимализмом. Во время их прогулки она обращает внимание на нашивку на куртке Скотта – буква «X». Это отсылка к серии комиксов «Люди X», истории о людях со сверх-способностями. Для автора, таким образом, любой подросток – это человек со своим миром и уникальными способностями. Хотя персонажи могут вызывать сомнения относительно их моральных качеств и интеллектуального уровня, однако, автор заверяет, что мир подростков не так прост, как кажется, а сочетает в себе противоречащие вещи, но оттого он по-своему прекрасен.

Следуя принципу транскрипции, переведено и название группы «Sex Bob-omb» как «Секс Боб-омб». В английском варианте использовано не только смысловое, но и звуковое обозначение бомбы как взрыва. Из-за схожести произношений и в русском и в английском языках слов «sex» и «bomb» название не утрачивает ни формы, ни смысла, ни звукописи.

Другая группа-антагонист сюжета – «Crash and Boys». Поскольку «Crash» является псевдонимом солиста группировки, то его имя переведено в названии по принципу транскрипции, а «boys» переводится соответственно сленговому стилю речи подростков: «Крэш и пацаны».

Скотт приглашает Найвз прогуляться в «Goodwill» - один из торговых центров Торонто. Поскольку это существующий объект, в обоих вариантах перевода название не переводилось, а записывалось согласно транскрипции – «Гудвилл».

Другая локация, встречающаяся в истории «Скота Пилигрима» это «Toronto Public library. Wychwood branch». Публичная библиотека Торонто довольно знаменита, для переводчиков не составило труда обозначить её. Но в этом названии есть загадочное «wychwood branch», не имеющее отношения к реально существующей библиотеке. «Wychwood» - отсылка к одноимённому бренду, использующую легенды о лесных ведьмах для своей марки. В это отделение приходит Скотт и встречает там Рамону, которую до этого увидел в подпространственном шоссе. Так автор задаёт мистический тон происходящего, однако в вариантах перевода волшебство и загадочность в названии никак не обыгрываются, остаётся только «отделение Вичвуда».

Во время драки Скотта и Мэттью Патела, бывшего парня Рамоны, Ким и Стивен Стилз подбадривают друга разными выкриками. Ким говорит: «Doesn't this guy know that Scott is the best fighter in the province?» В переводе это дословно звучит: «Неужели этот парень не знает, что Скотт

лучший боец в провинции?» Территория Канады состоит из нескольких провинций, а действие происходит в провинциальном округе Онтарио. Но такие географические подробности могут быть неизвестны читателям, а само выражение «лучший боец в провинции» звучит как «лучший парень на деревне». Происходит, таким образом, искажение смысла, потому прямой перевод географического объекта в данном случае неудачен.

Указанные наблюдения позволяют сделать вывод о том, что наиболее распространенной стратегией при переводе имен собственных является транскрипция, однако, так как мы имеем дело с художественным произведением, некоторые имена персонажей говорящие, и при использовании подобного приёма в некоторых случаях происходит утрата смысловой нагрузки, вложенной автором.

2.3.2 Юмор

Комикс, созданный с целью развлечения, не может быть несмешным. Огромное количество каламбуров требуют особого внимания при работе над переводом.

Первая забавная ситуация, случающаяся в комиксе, это рассказ Скотта о том, как они познакомились с Найвз. Это произошло в автобусе, когда Найвз ехала с мамой и неожиданно выронила сумку с книгами из рук, а Скотт бросился ей на помощь. Юмор в том, что Найвз встретила своего будущего парня как раз в тот момент, когда мама говорила ей о том, как важно в её возрасте интересоваться парнями, а дочь отвечала, что ей сейчас не до этого. И сам диалог мамы с дочкой создан юмористично. Семейство Чау прибыло из Китая, и мать говорит по-английски гораздо хуже самой Найвз. Это отражается в её неправильно выстроенной речи: «You are seventeen year old! Time to get interested in boy!» В русском языке подобную «неправильную» речь возможно передать с помощью компенсации: «Ты уже семнадцать лет! Пора интересоваться мальчик!»

Найвз отвечает: «Mom, i`m seriously not interested at all», что звучит очень комично, учитывая, какая встреча сейчас произойдёт.

Известно, что Уоллес гей. Скотт говорит своему другу: « ... yes, I am dating a 17-years-old», имея ввиду очаровательную китайку Найвз, на что Уоллес, не зная подробностей, спрашивает: «Is he cute?». От переводчиков требуется перевести «17-years-old» таким образом, чтобы оставить это слово нейтрально-гендерным, дав возможность для последующей шутки. В обоих вариантах с помощью замены части речи это слово звучит как «семнадцатилетка» и не выражает какого-либо пола.

Найвз, младший по возрасту персонаж, противопоставлен компании «взрослых» друзей Скотта, а её детскость и непосредственность становятся предметом шуток. Скотт привел её в компанию музыкантов. Найвз обращается к Ким: «You play the drums?» При этом Ким сидит за барабанной установкой с палочками в руках. Иллюстрация в данном случае является доминирующей над текстом, раскрывает «информационную основу» неуместности вопроса Найвз. Лицо Ким выражает соответствующую эмоцию и она отвечает: «...Yes...». Сохраняя комизм ситуации, переводчики точно также сохраняют пунктуационное оформление ответа Ким, и вместо «...Да...» переводят её ответ как «...Ага...». При этом использована сатирическая функция шрифта.

Таковыми же детскими, как и сама Найвз, кажутся их «встречания» со Скоттом: поход в пиццерию, примерка одежды в «Гудвилле», танцы в игре «Just Dance». Но, забирая Скотта из дома на очередное свидание, она спрашивает: «Remember how we are hanging out today?» Выражение «hang out» связано с алкогольными вечеринками и их последствиями, потому комично, что Найвз использует его, описывая их встречи. При переводе использовано распространённое образное выражение, точно передающее этот контрапункт: «Ну что, гуляем сегодня?»

В прошлом Скотт встречался с Ким, барабанщицей в его группе. Разрыв с юным музыкантом до сих пор болезнен для девушки, потому она довольно часто сопровождает едкими комментариями Скотта и его личную жизнь. Когда он впервые делится с друзьями рассказом о новой пассии, Ким замечает: «Well, don't you seem pleased as punch». В переводах это выражение не звучит дословно «выглядеть как пунш». В переводе №2 подобран фразеологизм, схожий по функциям с оригинальным выражением (описывает внешний вид): «А морда-то довольная, как у кота». Важно отметить, что лицо Ким на картинке довольно красноречиво и, зная их историю со Скоттом, нетрудно догадаться, какие чувства она испытывает. Сарказм в её словах удачнее всего передаёт перевод №1, в котором использовано предложение с обесценивающим посылом: «А радости-то сколько». Не менее красноречив ответ Скотта: «I don't know what you're talking about». В том же первом варианте перевода продолжается эта игра между бывшими возлюбленными. В переводе слова Скотта звучат по-детски, нарочно наивно: «Ничего не знаю, ничего не слышу». Такой присказкой за счёт модуляции переводчик раскрывает особую связь между этими персонажами.

«Секс Боб-омб» объявляет о своём первом «сейшене» (в переводе от «gigs» - концерт), который состоится ночью. Найвз задаётся вопросом, как же ей сбежать из дома, чтобы увидеть выступление. Скотт говорит, что их посредственное творчество не заслуживает таких усилий с её стороны. На что Ким замечает: «But Scott, she's our **biggest fan**». В переводе №2, чтобы не потерять едкость интонации Ким, применён описательный перевод: «Она же наш **фэн номер один**».

«Секс Боб-омб» готовятся к музыкальному сражению с группой «Крэш и пацаны». Обсуждая своих музыкальных врагов, Скотт говорит про одного: «And that guy Joel on bass? I hate that guy!» Предложение переводится согласно синтаксическому построению английской фразы: «А

этот парень Джоэл на басу? Я ненавижу этого парня!»). Перевод не соответствует лексикону музыкантов, обычно они говорят «на басах», а не «на басу», хотя переводчик придерживается оригинала. Ким иронично подмечает: «Don't you hate **all** buss players?» Слово «all» выделено, поскольку является главным в её ироничном замечании, ведь Скотт сам басист. При переводе удаётся избежать выделения, интонационное ударение расставляется с помощью построения предложения, когда данное слово ставится на первое место в вопросе: «Ты всех басистов терпеть не можешь?» На что Скотт отвечает ей: «Well, I don't hate **myself**, Kim», следуя синтаксической логике её вопроса. Она сохранена и в переводе, где выделенное слово точно так же ставится на первое место: «Ну, себя-то я ведь терплю, Ким».

Главный герой Скотт Пилигрим музыкант в группе. Он находится, как сам говорит, «between two jobs». Перевод точно соответствует рассказу героя о себе: «между двумя работами», хотя вернее было бы сказать, что он не делает ничего. Старшая сестра Стэйси приходит на выступление его группы вместе со своим другом Джимми. Она говорит: «I am always there for my little brother's crappy band's show». Джимми удивляется: «Didn't you say he was like, four years older than you?» В данном диалоге выражение «my little brother» должно при переводе точно отражать каждое слово, но и передавать отношение сестры к своему брату: фактически он старше неё, но она относится к нему, как к младшему. В таком случае переводчик учитывает все слова, чтобы сохранить контекст шутки, но и добавляет уменьшительно-ласкательный суффикс при переводе для передачи отношения: «Ну как же я могу пропустить концерт недогруппы моего маленького братика?»

Рамона приходит на концерт Скотта и застаёт момент, когда Найвз набрасывается на него с поцелуем. Автор иронично использует свой приём досье: «Ramona, rating: Scott is an idiot». Статус и передаёт её мысли, и

характеризует ситуацию, потому переводчик пользуется компенсацией, добавляя указательное местоимение: «Рамона, статус: Скотт, ты идиот».

Уоллес, Стэйси и Джимми сели за столик в ожидании начала концерта. Уоллес спрашивает: «So, what do you think, Jimmy? Do they rock or suck?» На что Джимми отвечает: «They... they haven't started playing yet». Выражение «rock or suck», судя по ответу, подразумевает характеристику относительно музыкантов. Сделать выводы Джимми о них как о группе может, только когда они начнут играть, то есть действовать, потому переводчик применяет замену части речи, используя глаголы. Кроме того, учитывается сленговая особенность и схожесть окончаний этих слов: «Ну, что скажешь Джимми? Они жгут, или сосут?» Уоллес отвечает: «That was a test, Jimmy, and you passed». Стэйси спрашивает у него: «What time did you started drinking today, Walles? like noon?» В неофициальной версии при переводе также выдерживается форма риторического вопроса, при этом за счёт конкретизации усиливается его ироничность: «Я смотрю, ты пить начал с утра, Уоллес?».

«Крэш и пацаны» выходят на сцену, играют первую песню. Она длится ровно 4 секунды. На следующем кадре Стивен, сидящий в гримёрке, комментирует: «These guys are **good**». Выделенное слово «good», конечно, характеризует группу ровно наоборот – а что ещё Стивен может иметь в виду после четырёхсекундной композиции? В обоих вариантах перевода его саркастичный тон не удалось передать. Он говорит либо «эти ребята круты» либо «а они ничего». Настроение Стивена легко понять и по следующим его репликам относительно музыкальных противников. О происходящем на сцене во время их выступления он говорит: «This is a travesty», и тут уже невозможно не передать его истинного отношения: «Что за клоунада».

Свидание Скотта и Рамоны прерывается внезапно начавшимся

сильным снегопадом. Они вынуждены спрятаться в тёплом доме с чашкой согревающего чая. Скотт расстроен, но Рамона отвечает ему: «Oh, come on, I think act of God is a decent excuse for a lousy date». В англоязычном мире выражение «act of God» означает обстоятельства, не зависящие от человека, как-то: стихийные бедствия, погодные происшествия и т.д. Ответ Рамоны забавен не только по тому, что именно она говорит, но и в этом ирония самого автора. Он намеренно вводит неправдоподобно сильный снегопад, чтобы его герои оказались дома, а повествование приобрело более интимный характер, потому «act of God» относится к автору, являющемуся богом собственного выдуманного мира. В варианте перевода №2 эта смысловая игра не отображается: «Я думаю, неудачное свидание можно списать на непредвиденные обстоятельства». Гораздо лучше ситуативный юмор отображён в переводе №1: «Да ладно, по-моему, воля богов достойное оправдание неудачному свиданию». Хотя по-русски это выражение не должно переводиться напрямую, переводчик в варианте №1 сохраняет эту игру слов и смыслов.

Таким образом, удалось установить, что комикс изобилует комичными ситуациями, которые требуют особого внимания при работе над переводом. Для сохранения стилистического и юмористического эффекта оригинального текста переводчики прибегают к различным трансформациям и лексико-грамматическим заменам.

2.3.3 Передача особенностей современной массовой культуры

Поскольку комикс повествует о современности, он сочетает в себе особенности эпохи дигитализации и массовой культуры.

Кульминационной сценой комикса является драка Скотта Пилигрима с бывшем парнем Рамоны. Он атакует группу Скотта с помощью вампирш, Скотт и его команда отвечают ему невидимым оружием и выигрывают битву. Злобный бывший Рамоны, Мэтью Пател, исчезает, а от него

остаются монетки. Рамона спрашивает Скотта: «How much did he leave?». После победы противника, Скотт находит оставшиеся от него монетки. В этом мы видим культуру компьютерных игр, отразившуюся в реалиях комикса, когда за победу врага игрок получает вознаграждение. В обоих вариантах переводчики развили мысль: «Сколько от него осталось?» и «Сколько с него упало?». Оба переводчика добились сохранения прагматического эффекта за счет модуляции.

Автор воссоздаёт и другие особенности современной массовой культуры на страницах комикса. Помимо видеоигр, это клиповая культура мюзиклов, в которой действие членится музыкальными вставками. К этому относятся не только выступления и репетиции, ведь речь идёт о музыкальной группе, но и совсем немusicalные сцены, как, например, драка Скотта и Мэтью Патела, выполненная в жанре мюзикла. Мэтью поддерживает музыкальная команда вампирш-певиц, а на стороне Скотта его группа и друзья. В визуальном плане меняется фон с бытового, изображавшего интерьер музыкального клуба, на внебытовой, изображающий ход волшебной драки. Речь героев также меняется, они устраивают музыкальный баттл и отвечают друг другу в рифму. Музыкальное сражение начинается после того, как Рамона рассказала о их знакомстве с Мэтью. Его мистические способности произвели на неё огромное впечатление, потому она влюбилась без памяти и сражалась вместе с Пателом, побеждая хулиганов. Скотт, которому предстоит драться с Мэтью, не на шутку пугается, услышав о его способностях:

Scott: Dude, wait. .. Mystical powers?

Patel: Y-You`ll pay for this, Flowers!

С этого момента и начинается музыкальная битва, и мы видим, что зачин также написан в стилистике этой сцены, то есть в стихотворной форме. В обоих вариантах перевода начало битвы таково:

Скотт: Погоди-ка... Мистические способности?

Пател: Т-ты заплатишь за это, Флауэрс!

Дословный перевод сохраняет контекст, при этом теряется формальная часть, а вместе с ней и определённая доля смысла, заложенного в эту сцену. Но в дальнейшем, когда началась сама битва, переводчики сохраняют стихотворную форму:

Patel: If you want to fight me, You`re not the brightest.

Scott: You won`t know what hit you in the slightest!

В переводе №2:

Пател: Только полный дурак станет драться со мной!

Скотт: Не успеешь моргнуть, как закончится бой!

В переводе №1:

Пател: Если хочешь со мной биться – умом природа не наградила

Скотт: Ты не поймешь, что тебя поразило!

При переводе меняется стихотворный размер, а для передачи смысловой части использована модуляция. Однако, в данном эпизоде важнее передать саму форму стихотворно-музыкального поединка, чем содержание.

Таким образом, особенности культуры современных подростков и креолизованный язык современного пространства социальных медиа требуют особого внимания при переводе. Было выявлено, что благодаря адекватному выбору трансформаций переводчикам удалось сохранить стилистический эффект и экспрессию оригинала.

2.4 Сохранение особенностей комикса на графическом и фонетическом уровне

Поскольку задача автора комикса – создать мультипликационный фильм в воображении читателя, то для этого используются различные приёмы погружения читателя в атмосферу комикса.

2.4.1 Невербальная составляющая

Прежде всего, это попытка интонирования диалогов, которая совершается за счёт прорисовки эмоциональных состояний героев, использования определённой эмоционально-окрашенной лексики и синтаксические приёмы. Нередко слова, на которых персонаж делает ударение, выделяются жирным шрифтом (смысловыделяющая его функция). Таким образом, читателю становится понятно, какое слово в диалоге играет важную роль. Для перевода подобного приёма переводчики чаще всего прибегают к синтаксическому уподоблению, точно так же оставляя выделенным нужное слово:

Скотт: «Knives Chau. She is **Chinese**». В обоих переводах написано так: «Найвз Чау. Она **китаянка**», где слово «китаянка» выделено, подобно оригиналу.

Экспрессивная функция шрифта направлена на передачу эмоций персонажа. К примеру, Найвз после репетиции говорит Скотту: «You guys are so amazing. Soooooo amazing». Протяжное написание «soooooo» передаёт восхищение Найвз, что сохраняется при переводе за счёт уподобления: «Вы ребята такие классные. Такииииие классные».

Помимо работы с написанием букв, в диалоговых окнах автор может размещать и небуквенные символы. К примеру, когда Найвз видит Скотта, встречающего её после школы, она подбегает к нему с восклицанием: «Нееееееу!» А в окошке под надписью нарисовано сердечко, которое по-подростковому наивно выражает её эмоцию. Переводчики сохраняют всю инфографику, при этом само слово в одном варианте переведено как «Привееееет», а в другом внимание акцентировано на иррациональном,

потому в переводе значится «эээээй».

Сохранение исходного облика фраз и синтаксическое уподобление, которые составляют абсолютное большинство при переводе, позволяют наиболее точно передать эффект оригинального текста и эмоции персонажей.

2.4.2 Звукоподражания и шумовое наполнение

Целый пласт в созданном мире комикса принадлежит звуковому сопровождению, будь то звуки музыки, звуки сопровождения боя, погодные условия, шум улицы. Погружаясь во вселенную комикса, читатель должен не просто представлять движение истории, но и слышать её. Поэтому в задачу переводчика также входит работа с фонетическим уровнем – буквальная передача шумов и музыки комикса.

В сцене первой встречи Найвз и Скотта девушка вместе с мамой ехала в автобусе. Неожиданно все её книги выпали из сумки, и она, раздраженная после разговора с мамой о мальчиках и рассыпавшимися по салону книгами, издаёт что-то нечленораздельное: «Grmb1 snrft smkty». В одном случае переводчик посредством транслитерации передаёт набор звуков: «Грмбл снрфт смкти». Во втором случае использована компенсация со словами, содержащими схожий эмоциональный посыл: «Бурк шмыг хнык».

Звукоподражание может передавать эмоции героев. В сцене, в которой Скотт возвращается от Рамоны, Уоллес настойчиво повторяет другу: «You should break up with your fake high school girlfriend, Scott». При переводе происходит замена прилагательного «fake» и получается неологизм, близкий по смыслу начальному варианту и звучащий в нужном интонационном плане: «Ты должен расстаться со своей недо-девушкой, Скот». Уоллес выводит друга из себя, и Скотт издаёт: «AAAAAAGGGRRRBBGGBBGGLALAAA». В этом случае переводчик

использует сочетание звуков «ырв», вместо «грб», делая звучание более мягким: «АААААЫЫЫПРРРВВРРЫЫААЫААА».

После вечеринки у Джулии, на которой состоялось неудачное знакомство с Рамоной, Скотт просыпается в ужасном настроении под запахи готовящегося бекона. Уоллес подумал, что его друг наверняка испытывает похмелье, потому озаботился завтраком. Скотт напоминает ему, что не пьёт, а его разбитое состояние вызвано иными причинами. В комиксе идут подряд два крупных плана Скотта: на одном он изображён недовольным, только проснувшимся, а на втором – уплетающим бекон. Обе картинки сопровождаются звукоподражательным «Bleh». Оно может означать тяжёлый вздох героя, который он издаёт и как только вспоминает о неудаче с возлюбленной, и как только пробует бекон, приготовленный другом. Его ужасное состояние в обеих ситуациях передано на русском языке звукоподражательным «Бррр».

Найвз настолько восхищена Скоттом и его группой, что готова звонить ему среди ночи и признаваться в любви. Этот неожиданный звонок передан в комиксе таким образом: общий план дома Скотта, поверх которого написано: «Riiiiing». План укрупняется, вводя читателя в спальню героя, при этом размер надписи не меняется. Соотнесение довлеющего «riiiiiing» с укрупняющимся изображением передаёт громкость звонка среди ночной тишины, его неуместность. Переводчики в этом случае сохраняют привлекающий внимание шрифт и используют звукоподражательное «Дзииниинь».

Звукоподражания составляют лишь 7% от общего числа исследуемых примеров, однако они играют важную роль при погружении читателя в атмосферу комикса. При этом в переводе №1 для их передачи в основном используется транслитерация, в то время как второй переводчик подбирает функциональные аналоги, характерные для русского языка.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II

Во второй главе исследования были проанализированы особенности перевода комиксов на материале комикса Брайана Ли О'Мэлли «Скотт Пилигрим и его прекрасная маленькая жизнь». В результате проведенного анализа мы пришли к следующим выводам:

- При переводе имён персонажей переводчики пользуются приёмом транскрипции. Название локаций, встречающихся в комиксе, переведено по тому же принципу.
- Для работы с речевыми портретами персонажей переводчики чаще всего прибегают к грамматическим заменам вкупе с компенсацией.
- В спорных ситуациях, затрагивающих вопросы этики, переводчики неизбежно прибегают к лексико-семантическим трансформациям, сглаживая острые углы, убирая яркую ругательную лексику.

В целом, проблемные места перевода связаны с:

1. Особенности культуры современных подростков, креолизированным языком современного пространства социальных медиа
2. Неоднозначными, запретными в русском пространстве темами, которые затрагиваются или высмеиваются в данном комиксе
3. Юмором, игрой слов, сатиричностью комикса
4. Передачей разных эффектов, поскольку комикс – визуальное искусство

Сленговая и эвфемистическая лексика составляют 39,3% от общего числа примеров (18% и 21,3% соответственно), представляя, таким образом, наибольшую трудность при переводе, при этом преобладающими стратегиями в переводе №1 являются модуляция и дословный перевод с

лексико-грамматическими заменами – по 37,5% случаев. Наиболее редко применяемая лексическая трансформация – генерализация, 4,16% случаев. Для перевода №2 наиболее продуктивной трансформацией является модуляция – 45,8% среди всех примеров сленговой и эвфемистической лексики, при этом на дословный перевод приходится 25% случаев, а наиболее редкой стратегией является компенсация – 8,3% случаев. В подавляющем большинстве отмечается сохранение стилистического и прагматического эффекта при переводе, что свидетельствует о релевантности избранной стратегии.

На основании этих выводов можно составить небольшую памятку для переводчиков, работающих с комиксами:

Подготовительная часть:

1. В основном, комиксы состоят из нескольких частей – либо томов, как «Скотт Пилигрим», либо небольших эпизодов. Для начала стоит узнать главного героя/героев и их основную характеристику (подросток, музыкант и т.п.). Затем прочитать сам комикс.
2. Определить целевую аудиторию комикса (у Скотта Пилигрима 18+). Это определит темы, которые могут затрагиваться при переводе.
3. Определить особенности жанра (комедия, чёрная комедия, сатира, боевик и т.п.)
4. Определить особенности сюжета: историческое время, возраст героев, ключевые моменты сюжета и др. От этого зависит как визуальная часть (к примеру, готический шрифт, особые звуки), так и лексика (использование слов согласно эпохе и характеристике персонажей).

Практическая часть:

5. Определить структуру перевода (работа с речевым портретом, работа с визуальной частью и другие особенности).

6. Начать с персонажей: имена, лексикон, интеллектуальные особенности. При переводе должно быть понятно, как думают эти персонажи, в каком мире они живут, каков их характер, воспитание и т.д.

7. Определить связи между персонажами. Перевод должен ясно показать, в каких отношениях находятся персонажи (к примеру, Ким обижена на Скотта, в этом плане у её персонажа есть «сквозное действие», как бы это назвал Станиславский, потому все её реплики содержат подтекст, который тоже надо учитывать).

8. Определить особенности художественного мира (к примеру, подпространственные магистрали, лексика современных музыкальных групп и др.)

9. Как и любое художественное произведение постмодерна, комиксы содержат отсылки к другим комиксам или художественным явлениям. К примеру, Рамона спрашивает у Скотта про его работу, на что он отвечает ей: «Maybe we can get into it in a later volume», тем самым создаётся отсылка к другой части этого же мира «Скотта Пилигрима». Поскольку переводчики работают уже с готовым материалом, они знают, что речь о работе Скотта пойдёт в третьем томе, потому переводят это предложение так: «Мы вернёмся к этому в третьей главе». Знание и понимание отсылок также существенно влияет на перевод.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе написания дипломной работы нам удалось решить все поставленные цели и задачи, а так же выработать определенный алгоритм перевода текста комикса.

В процессе работы был рассмотрен креолизованный текст в качестве неотъемлемого компонента современной коммуникации. Было рассмотрено несколько определений комикса, среди которых мы выделили одно, наиболее полно отражающее суть данного подвида креолизованного текста.

Популярность комикса обуславливается красочностью, лаконичностью и доступностью для любой целевой аудитории. Языковой спецификой комиксов является то, что любые звуки, эмоции, настроение героев возможно воплотить в графической форме и более красочно передать читателю.

Процесс перевода комиксов может подразумевать использование разных переводческих методов, однако каждая конкретная ситуация требует особого внимания и учета контекста и лингвистического окружения лексической единицы или группы лексических единиц. При переводе важную роль играет контекст, а также эрудиция переводчика, включая фоновые знания, которые помогают обеспечить понимание при общении.

В функционально-стилистическом аспекте язык исследуемого комикса в большей степени представлен лексикой сниженного стилистического тона, способствующей осуществлению развлекательной функции произведения. При переводе таких лексических единиц преобладающей стратегией является подбор функционального эквивалента в русском языке, в подавляющем большинстве случаев позволяющий

сохранить стилистический и прагматический эффект оригинала. При этом наблюдаемый в редких случаях нулевой перевод таких лексических единиц не мотивирован и приводит к стилистическим потерям.

В целом можно сделать вывод, что сфера перевода креолизованных текстов — весьма актуальный вид деятельности ввиду распространения и большой популярности комиксов, а именно от качества перевода зависит восприятие вербальной составляющей русскоязычной аудиторией. При работе с комиксом перевод подвергается различным изменениям, которые были проанализированы в данной работе. Исходя из этого, при переводе креолизованных текстов необходимо применение переводческих трансформаций, так как они позволяют читателю лучше понять произведение или даже создать впечатление, что данный текст был изначально создан на языке перевода, что и является целью переводчика. Сфера перевода комиксов и креолизованных текстов в целом имеет большой потенциал, именно поэтому необходимо проводить дальнейшие исследования в данной области.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Анисимова, Е.Е. О целостности и связности креолизованного текста [Текст] / Е. Е. Анисимова // Филологические науки. – 1996. – №5. – С. 75.
2. Анисимова, Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов) [Текст] / Е. Е. Анисимова. – М.:Academia, 2003. – 10 с.
3. Анищенко, А.В. Комикс как тип видеовербального дискурса [Текст]/ А.В. Анищенко // Вестник Московского государственного лингвистического университета. – 2009. – №559. – С. 116–122.
4. Барт, Р. Мифологии [Текст] / Ролан Барт; пер. с франц. С. Н. Зенкина. — М.: Изд-во им. Сабашниковых, 1996. – 312 с.
5. Белова, Т.М. Комиксы как средство выражения этнокультурных стереотипов [Текст] / Т.М. Белова // Вестник КемГУ. Вып. 2. – Кемерово, 2015. – С. 132–136.
6. Бернацкая, А.А. К проблеме «креолизации» текста: история и современное состояние [Текст] / А. А. Бернацкая // Речевое общение: Специализированный вестник. Вып. 3. – Красноярск, 2000. – С. 104-110.
7. Большаянова, Л.М. Внешняя организация газетного текста поликодового характера [Текст] / Л.М. Большаянова // Типы коммуникации и содержательный аспект языка: сб. науч. тр. – М.: Ин-т языкознания, 1987. – С. 167–172.
8. Валгина, Н.С. Теория текста [Текст] / Н.С. Валгина. – М.: Изд-во МГУП Мир книги, 1998. – 210 с.
9. Виноградов, В.В. Исследования по русской грамматике [Текст] / В.В. Виноградов. – М.: Наука, 1975. – 55 с.
10. Ворошилова, М.Б. Креолизованный текст: аспекты изучения [Текст]/ М. Б. Ворошилова// Политическая лингвистика. – Вып.20. –

Екатеринбург, 2006. – С. 180–189.

11. Гальперин, И.Р. Текст как объект лингвистического исследования [Текст] / И. Р. Гальперин. – М.: Наука, 1981. – 139 с.

12. Гумбольдт, В. Избранные труды по языкознанию [Текст] / В. Гумбольдт. – М.: Прогресс, 1984. – 397 с.

13. Дмитриева, Н.А. Изображение и слово [Текст] /Н.А. Дмитриева. – М.: Искусство, 1962. – 317 с.

14. Ейгер, Г.В., Юхт, В.Л. К построению типологии текстов [Текст] / Г.В. Ейгер, В.Л. Юхт // Лингвистика текста: материалы науч. конф. при МГПИИЯ им. М. Тореца. – М., 1974. – С 24–27.

15. Елина, Е.А. Семиотика рекламы [Текст] / Е. А. Елина. – М.: Изд-во Дашков и Ко, 2009. – 66 с.

16. Ерофеев, В.В. Комикс и комиксовая болезнь. [Текст] / В. В. Ерофеев // В лабиринте проклятых вопросов. М.: Изд-во Союз фотохудожников России, 1996. – С. 430-447.

17. Козлов, Е.В. Комикс как явление лингвокультуры: знак, текст, миф. [Текст] / Е. В. Козлов. – Волгоград: Изд-во ВолГУ, 2002. – 183с.

18. Комиссаров, В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). [Текст] / В. Н. Комиссаров. – М.: Изд-во Высшая школа, 1990. – 253 с.

19. Корнилова, Е.Е., Гордеев, Ю.А. Слово и изображение в рекламе [Текст] / Е.Е Корнилова, Ю.А. Гордеев. – Воронеж: Изд-во Кварта, 2001. – 224 с.

20. Михеев, А.И. О некоторых тайнах взаимодействия изображения и текста [Текст] / А.И. Михеев. – М.: Наука, 1987. – 230 с.

21. Нефедова, Л.А. Когнитивные особенности комикса как креолизованного текста [Текст] / Л.А. Нефёдова // Вестник ЮУрГУ. Серия Лингвистика. Вып.10. – Челябинск, 2010. – С. 4–9.

22. Ожегов, С. И., Шведова, Н. Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений [Текст] / С. И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. – М.: Азбуковник, 1997. – 944 с.
23. Пойманова, О.В. Семантическое пространство видеовербального текста: дис. ... канд. филол. наук [Текст] / О. В. Пойманова. – Москва, 1997. – 237 с.
24. Протченко, А.В. Креолизованный текст как разновидность семиотически осложнённого текста [Текст] / А.В. Протченко. – Самара: Издательство СГПУ, 2008. – 394 с.
25. Раренко, М. Б. Основные понятия англоязычного переводоведения [Текст] / М. Б. Раренко. – М.: ИНИОН РАН, 2011. – 250 с.
26. Сонин, А.Г. Комикс как новая форма художественного повествования [Текст] / А.Г. Сонин // Культура и текст: материалы науч. конф. – Барнаул, 1996. – С. 49-60.
27. Сонин, А.Г. Комикс: психолингвистический анализ [Текст] / А. Г. Сонин. – Барнаул: Изд-во Алтайского госуниверситета, 1999. – 111 с.
28. Сорокин, Ю.А., Тарасов, Е.Ф. Оптимизация речевого воздействия. [Текст] / Ю.А Сорокин, Е.Ф. Тарасов. – М.: Наука, 1990. – 320 с.
29. Сорокин, Ю.А., Тарасов, Е.Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция [Текст] / Ю.А. Сорокин, Е.Ф. Тарасов. – М.: Наука, 1990. – 240 с.
30. Харитонов, Е.В. Девятое Искусство: Зарубежный фантастический комикс [Текст] / Е. В. Харитонов. – М.: Academia, 2005. – 95 с.
31. Чигаев, Д.П. Способы креолизации современного рекламного текста: автореф. дис. ... канд. филол. наук [Текст] / Д. П. Чигаев. – Москва, 2010. – 24 с.
32. Школьник, Л.С., Тарасов Е.Ф. Язык улицы [Текст] / Л.С. Школьник, Е.Ф. Тарасов. – М.: Наука, 1977. – 140 с.

33. Якобсон, Р.О. Язык в отношении к другим системам коммуникации [Текст] / Р.О. Якобсон. – М.: Прогресс, 1985. – 460 с.
34. Bassnett, S. Translation Studies [Текст] / Susan Bassnet. – London: Routledge, 1991. – 176 p.
35. Celotti, N. The Translator of Comics as a Semiotic Investigator [Текст] / Nadine Celotti. – Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. – 73 p.
36. Eisner, E. Theory of Comics and Sequential Art [Текст] / Elliot W. Eisner. – Tamarac: Poorhouse Press, 1985. – 164 p.
37. Harvey, R. Comedy At The Juncture Of Word And Image [Текст] / Robert C. Harvey. – Jackson: University Press of Mississippi, 2001. –136 p.
38. Jankowski, J. Comic book as a separate phenomenon [Текст] / Jakub Jankowski. – Lodz: S.T. Contur, 2012. – 170 p.
39. Kaindl, K. A Framework for the Study of Comics under Translation [Текст] / Klaus Kaindl. – Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 1999. – 296 p.
40. Kaindl, K. Comics In Translation. Handbook of translation studies [Текст] / Klaus Kaindl. – Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2010. – 57 p.
41. Karlavaris, B. Semiotic aspects in illustration of textbooks [Текст] / B. Karlavaris. – Leipzig: Didaktische Typographie, 1984. – 242 p.
42. Kovacs, G. Classics and Comics [Текст] / George Kovacs. – Oxford: Oxford University Press, 2010. – 267 p.
43. McCloud, S. Understanding Comics [Текст] / Scott McCloud. – New York: Harper Paperback, 1993. – 216 p.
44. Rota, V. Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats [Текст] / Valerio Rota. – Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. – 113 p.
45. Varga A.K. Visual Argumentation and Visual Narrativity [Текст] / Aron

Kibédi Varga. – Stuttgart: Wolfgang Harms, 1988. – 376 p.

46. Zanettin, F. Comics in Translation Studies [Текст] / Federico Zanettin. – Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. – 7 p.

Электронные ресурсы

47. Братчикова, Н.С. Скандинавские комиксы на Фестивале науки-2013 [Электронный ресурс]/ Н. С. Братчикова// Режим доступа: http://www.philol.msu.ru/~finugor/events/sd2_013/, 2013, свободный

48. История комиксов: рождение супергероев [Электронный ресурс] / Дилетант. Исторический журнал от 16.11.15 // Режим доступа: <http://diletant.media/articles/26254609>, 2015, свободный.

49. История перевода комиксов [Электронный ресурс] / TransEurope/ Режим доступа: <http://transeurope.ru/publications/istoriya-perevoda-komiksov.html>, 2017, свободный

50. Создание комикса [Электронный ресурс] / Ruscomix magazine. – № 3. – 2012. – С. 4-19 // Режим доступа: <http://mangalectory.ru/lessons/ml410>, 2012, свободный

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Оригинал	Перевод №1 (UniComics)	Перевод №2 (Oni Press)
How old are you now Scott, like 28?	Скотт, тебе сколько лет? Все 28	Скотт, тебе уже сколько лет? Типа 28
I am not playing your little games, kids	Я не участвую в ваших играх, ребятки	Нет уж, детки, я в ваши игры не играю
So, you have been out of high school for like, 13 years, and...	Ты же закончил школу 13 лет назад, так что...	Ну, ты же закончил школу лет 13 назад, и...
Okey, let`s star with Launchpad Mcquack	Ладно, стартуем с космодрома маккряк	Ладно, для начала «Зигзаг Маккряк»
Man, that was way too fast	Мда, что-то было слишком быстро	Как-то ты слишком быстро
Oh, boo-hoo, pussy boy	Ой-ой-ой, какие мы нежные	У-тю-тю, заплачь еще
Don`t you whatever me!!!	Не надо мне твоих «да ладно»!!!	Сам ты пофигу!
That is wicked!	Ух ты, класс!	Офигеть!
That is so awesome	Как клево	Это так здоровски
...He was freaking out and all worried	...он нервничал и паниковал	...его всего колбасило и стремало
I am dreaming? Can we make out, then?	Это сон? Может тогда поцелуемся?	Это сон? Тогда можно тебя поцеловать?
Is she hot?	И как она?	И как она? Ничего?
Yeah, like, did you guys do it yet?	Да, вы уже, типа, «того» или что?	Да, типа вы уже «этим» занимались?
Are you evil, or are you really happy?	Скотт, ты чудовище, или и правда счастлив?	Скотт, ты козёл или ты правда счастлив?

What, like, do I have ulterior motives, or something? Are you asking me, if I am a user ?	В смысле, есть ли у меня какие-то скрытые мотивы, так что ли? Хочешь знать, потребитель ли я?	Типа нет ли у меня каких-нибудь задних мыслей? Ты спрашиваешь, не хочу ли я её использовать ?
I am offended, Kim. HURT , Kim	Я оскорблен, Ким. РАНЕН , Ким.	Ким, я обижен . Мне больно , Ким!
You are totally my bitch forever, Scott	Ты мой навеки, Скотт	Ты у меня, Скотт, в долгу по жизни
That's my cool gay roommate	Это мой клёвый голубой сосед	Это мой клёвый голубой сосед
That gossipy bitch!	Вот болтливый гаденыш!	Вот трепло!
You suck!	Ты дурак!	Кто ты после этого?
What the hell are you making this poor girl say, Scott?	Что ты заставляешь эту бедную девочку говорить, Скотт?	Зачем ты мучаешь эту бедную девочку?
Y... Your mom is an embarrassing story.	Э... Твоя мама – позорная история!	Э... Это твоя мама – позорная история!
Yeah and I... I mean I didn't want to have sex	Да, и я... знаешь, я и не хотел...	Да. И я... знаешь, я не хотел секса.
Yeah, right	Так я тебе и поверила!	Ну да, конечно!
I... I don't know. It's just nice. You know? It's just simple	Я... и сам не знаю. Понимаешь, это так... просто.	Я... Я не знаю. С ней хорошо, понимаешь? Всё так просто
Can we go out something? Or I mean... I mean can we maybe just hang out? I lived there forever, I mean... You are new in town, I mean...	Может, погуляем как-нибудь? В смысле... в смысле, может нам провести время вместе? Я живу тут всю свою жизнь,	Давай встречаться? Или, типа, ну... может, сходим куда-нибудь? Ты новенькая в городе, да? Я тут уже сто лет живу,

	ну, то есть... Ты тут новенькая, как бы...	то есть, как бы, я...
P...pirates are in this year!	П...пираты нынче в моде!	П...пираты сейчас в моде!
He`s the talent	Он наша звезда	У него талант
Bobby is kind of fobby	Бобби еще здесь не освоился	Боб такой сноб
«Т» for teen	«Т» - детям от 13	Т (детям от 13)
Tamara, totally scared	Тамара Состояние: струсила	Тамара Статус: стремится
Knives, totally crazy	Найвз Состояние: спятила	Найвз Статус: шизеет
And then he stalked her until she left the party	И потом он следил за ней до конца вечеринки	А потом он таскался за ней, пока она не ушла с вечеринки
So yeah... eight o`clock? SO YEAN.	Ну так что... в восемь? ТАК ЧТО ВОТ	Ну, значит... в восемь? НУ И ВОТ
Toronto Public library. Wychwood branch	Библиотека Торонто Вичвудское отделение	Публичная библиотека Торонто Вичвудское отделение
You are seventeen year old! Time to get interested in boy!	Тебе семнадцатый год! Пора интересоваться мальчиком!	Ты уже семнадцать лет! Пора интересоваться мальчик!
... yes, I am dating a 17-years-old	Да, я встречаюсь с 17-летней.	Да, я встречаюсь с семнадцатилеткой.
- You play the drums? - ...Yes...	- Ты играешь на барабанах? -...Да...	- Ты играешь на барабанах? -...Ага...
Remember how we are	Помнишь, мы сегодня	Не забыл, что мы

hanging out today?	гуляем?	сегодня гуляем?
Well, don't you seem pleased as punch	А радости-то сколько	А морда-то довольная как у кота
I don't know what you're talking about	Ничего не знаю, ничего не слышу	Не понимаю, о чем это ты
But Scott, she's our biggest fan	Ты что, Скотт, она же наш главный фанат.	Скотт, она же наш фэн номер один.
And that guy Joel on bass? I hate that guy!	А этот чувак Джоэл на басу: ненавижу!	А на басу этот Джоэл! Терпеть его не могу!
Don't you hate all buss players?	Ты же ненавидишь всех басистов?	Ты всех басистов терпеть не можешь?
Well, I don't hate myself , Kim	Разве я ненавижу себя , Ким?	Ну, Ким, себя -то я ведь терплю.
I am always there for my little brother's crappy band's show	А, ты же знаешь, я всегда приду поддержать дурацкую группу своего братишки!	Ооой, ну как же я могу пропустить концерт недогруппы моего маленького братика!
Ramona, rating: Scott is an idiot	Рамона Состояние: Скотт - идиот	Рамона Статус: Скотт, ты debil
So, what do you think, Jimmy? Do they rock or suck?	Ну, как ты считаешь, Джимми? Они жгут или полный отстой?	Что скажешь, Джимми? Они жгут, или сосут?
What time did you started drinking today, Walles? like noon?	Я смотрю ты пить начал с утра, Уоллес?	Уоллес, когда ты сегодня начал пить? Еще утром?
Oh, come on, I think act of God is a decent excuse for a lousy date	Да ладно, по-моему, воля богов достойное оправдание неудачному свиданию	Я думаю, неудачное свидание можно списать на «непредвиденные обстоятельства»

How much did he leave?	Сколько от него осталось?	Сколько с него упало?
- Dude, wait. .. Mystical powers? - Y-You`ll pay for this, Flowers!	- Стой, что за... мистические способности? - Т-ты за это заплатишь, Флауэрс!!	- Погоди-ка... Мистические способности? - Т-ты заплатишь за это, Флауэрс!
Patel: If you want to fight me, You`re not the brightest. Scott: You won`t know what hit you in the slightest!	- Если хочешь со мной биться – умом природа не наградила - Ты не поймешь, что тебя поразило!	- Только полный дурак станет драться со мной - Не успеешь моргнуть, как закончится бой!
Knives Chau. She is Chinese	Найвз Чау. Она китаянка	Найвз Чау. Она китаянка
You guys are so amazing. Soooooo amazing	Ребята, вы такие классные. Такииие классные.	Вы такие клёвые. Ну прям такиииие клёвые!
Heeeeeey!	Привееет!	Ээээй!
Grmb! snrft smkety	Грмбл снрфт чрт	Бурк шмыг хнык
AAAAAAAAAAAAAGBGB GBGBGLALALA	AAAAAAAAAAAAAAGTTP PPBBGGBBGLALAAA	AAAAAAAAAAAAAABYB YPPRBVRRYBYAABYAA AA
Bleh	Брр	Брр
Riiiiing	Дзиинь	Riiiiing