



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

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ

Приёмы реализации стратегии лингвокультурной адаптации при переводе
креолизованного текста (на материале комиксов My Little Pony)

Выпускная квалификационная работа по направлению

45.03.02 Лингвистика

Направленность программы бакалавриата

«Перевод и переводоведение»

Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:

90,14 % авторского текста

Работа рекомендуется к защите

рекомендована/не рекомендована

«18» июня 2024г.

зав. кафедрой английской филологии

Афанасьева Ольга Юрьевна

Выполнила:

студентка группы ОФ-403-074-4-2

Шубина Валерия Андреевна

Научный руководитель:

Кандидат филологических наук,

преподаватель

Зиновьева Анастасия Юрьевна

Челябинск
2024 год

СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ.....	2
ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ЛИНГВОКУЛЬТУРНОЙ АДАПТАЦИИ КРЕОЛИЗОВАННЫХ ТЕКСТОВ.....	5
1.1 Понятие креолизованного текста.....	5
1.2 Лингвокультурная адаптация.....	9
1.3 Стратегии лингвокультурной адаптации.....	10
1.4 Онимы в текстах комиксов.....	16
1.2 Междометия в текстах комиксов.....	20
Выводы по 1 главе.....	23
ГЛАВА 2. АНАЛИЗ СТРАТЕГИЙ ЛИНГВОКУЛЬТУРНОЙ АДАПТАЦИИ НА ПРИМЕРЕ СЕРИИ КОМИКСОВ «MY LITTLE PONY».....	25
2.1 Введение в анализ стратегий лингвокультурной адаптации.....	25
2.2 Анализ перевода антропонимов и зоонимов вселенной комиксов «My Little Pony»	26
2.3 Анализ перевода междометий вселенной комиксов «My Little Pony».....	32
Выводы по главе 2.....	42
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	44
СПИСОК ИПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	46
Электронные ресурсы.....	48
Комиксы.....	49

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире всё больше внимания уделяется комиксам – типу креолизованных текстов. Комиксы достаточно прочно вошли в нашу повседневную жизнь, и если раньше мы их могли видеть только в газетных киосках в виде короткого детского журнала, то на момент 2024 года интернет позволяет нам создавать огромное количество комиксов на любые вкусы, предпочтения, с любыми сюжетами, а также читать их в свободное время на любом электронном носителе, будь то компьютер, ноутбук, планшет или телефон. Комиксы стали доступны более широкой аудитории благодаря наличию бесплатных интернет-площадок, на которых можно опубликовать свою работу и получать отклики от читателей.

Актуальность нашего исследования обуславливается непрекращающимся ростом популярности такого типа креолизованного текста, как комиксы. Мы считаем, что изучение лингвокультурной адаптации и анализ преобладающей её стратегии поможет переводчикам прийти к более полному пониманию, как и для чего переводят комиксы. В чем особенности их перевода и тому подобное.

В основе нашего исследования лежит сопоставительный анализ оригинальной серии комиксов «My Little Pony».

Объектом исследования является перевод комиксов от таких групп, как «Dark Room Collaboration» и «Рассвет».

Предметом исследования являются стратегии лингвокультурной адаптации.

Цель работы – выявить преобладающую стратегию лингвокультурной адаптации при переводе комиксов.

Для достижения цели исследования перед нами были поставлены следующие задачи:

1. Рассмотреть понятия креолизованного текста, лингвокультурной адаптации, стратегий лингвокультурной адаптации, антропонимов и междометий.

2. Провести анализ собранных примеров на основе материала дипломной работы в соответствии с выбранной для этого классификацией.

3. Сопоставить полученные результаты и выявить преобладающую стратегию лингвокультурной адаптации при работе с комиксами.

В ходе работы нами использовались такие методы исследования, как сплошная выборка и сравнительно-сопоставительный анализ.

Новизна нашего исследования состоит в том, что мы впервые исследуем вселенную комиксов «My Little Pony» на наличие преобладающей стратегии лингвокультурной адаптации.

Практическая значимость нашей работы заключена в использовании полученных в ходе исследования данных для более точного перевода комиксов с учетом их особенностей.

Положения на защиту:

1. Мы предполагаем, что при переводе онимов переводчики будут стараться сохранить звучание или написание оригинальных имён и названий.

2. В случае с междометиями, которые являются важной частью погружения в атмосферу комикса, переводчики скорее всего будут вынуждены подыскивать подходящие лексические единицы для адаптации оригинала.

Размер работы: 53 страницы, 2 главы, 82 источника.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ЛИНГВОКУЛЬТУРНОЙ АДАПТАЦИИ КРЕОЛИЗОВАННЫХ ТЕКСТОВ

1.1 Понятие креолизованного текста

Для более детального рассмотрения и изучения стратегий лингвокультурной адаптации мы взяли креолизованный текст в виде серии комиксов «My Little Pony», но перед тем, как приступить непосредственно к анализу, к каким стратегиям лингвокультурной адаптации прибегали переводчики в большинстве случаев, нам нужно выяснить, что из себя представляет креолизованный текст.

Е. Е. Анисимова [3] понимает под креолизованными текстами особый лингвовизуальный феномен. То есть такие тексты, в которых вербальные и невербальные компоненты соединяются так, чтобы образовать одно целое как в визуальном, структурном и смысловом, так и в функциональном планах, тем самым обеспечивая комплексное прагматическое воздействие на адресата. Получается, что креолизованный текст – это совокупность вербальных (языковые и речевые) и невербальных (иные знаковые системы) составляющих.

Само понятие креолизованного текста [6] означает любое произведение, в котором одновременно используются как вербальные компоненты, в виде текста (диалоги, различные звуки и т.п.), так и невербальные, в виде изображений. Суть креолизованного текста состоит в том, что при его чтении происходит невольное сопоставление написанного и увиденного. К примеру, когда мы читаем комикс, мы невольно связываем речь персонажей с происходящим вокруг: с тем, нарисованы ли персонажи в движении или стоят неподвижно; с тем, находятся ли рядом с персонажем

междометия, дополняющие рисунок звуком или же действием, чтобы у читателей не оставалось вопросов к происходящему.

Так, на первых страницах исследуемого комикса мы видим, как слова персонажей о ключе («*Полагаю, мы сможем найти нужный...*») подчеркиваются иллюстрацией, на которой отчетливо видно замок и искомый ключ. В дополнение к этому мы видим надпись производимого звука («*щёлк*»), что также позволяет сильнее погрузиться в историю и отчетливее представить, как открывается дверь и как персонажи входят в комнату.

В зависимости от наличия и степени креолизации выделяют три типа текстов [14]:

1. Текст с нулевой креолизацией, в котором изображение может отсутствовать, так как не будет нести в себе какой-либо смысл для читателя. То есть подразумевается, что предполагаемый читатель даже при отсутствии изображений какого-либо вида сможет достаточно полно понять написанный текст.

2. Текст с частичной креолизацией, в котором могут присутствовать схемы, таблицы, отдельные фотографии, прикрепленные для подтверждения какой-либо информации или для ее сообщения. В этом случае подразумевается, что для более точного понимания информации читателю будет удобнее соотнести прочитанное с предоставленными схемами или таблицами, чем пытаться самостоятельно визуализировать полученные данные.

3. Текст с высоким уровнем креолизации, в котором изображения преобладают над текстом. То есть основную информацию читатель считывает непосредственно с представленного изображения, а из текста - уже, как правило, дополнительную информацию. Так, например, в комиксах основную информацию несет, как правильно, изображение: персонажи, их действия, все, что их окружает, а также атмосфера. Текстовые выноски лишь помогают нам, как читателям, понять детали сюжета и мысли героев,

а различные междометия, которые мы встречаем как в выносках, так и просто рядом с персонажами на общем фоне, помогают нам лучше понять настроение той или иной сцены, её атмосферу и какие примерно звуки мы можем представить. Все это помогает нам погрузиться в историю.

Немаловажным будет отметить, что в мире существует огромное количество креолизированных текстов. Мы можем назвать креолизированным текстом технические инструкции, в которых присутствуют схемы, сатирические изображения с надписями или подписями, иллюстрированные журналы с фотографиями, а также полноценные комиксы. В последнем типе креолизованного текста доминанция невербальных частей над вербальными, как правило, проявляется выше.

Некоторые ученые разделяют креолизированные тексты и по их происхождению:

1. Естественные. Например, устное высказывание можно назвать креолизированным текстом, так как в нем присутствуют такие невербальные компоненты, как тембр голоса, громкость и интонация. То есть вместе с информацией, получаемой из самого высказывания, мы можем дополнительно получить информацию о настроении высказывающего, его намерениях и т.п.

2. Искусственные. Например, песня, написанная специально ко дню рождения друга – такой текст будет искусственным и обретет иные невербальные части. К примеру, его можно оформить на фоне в виде фотографии, сам текст можно отредактировать, изменить его шрифт, цвет и иные этапы форматирования – все это будет давать нам дополнительную информацию более или менее успешно.

Универсальность креолизированных текстов подводит нас к теме нашего исследования. С развитием технологий они стали настолько распространены, что сейчас мы не можем себе представить, чтобы кто-нибудь выложил в интернет текст без единой картинки. В каждом журнале, на каждом сайте и даже в книгах возможно найти огромное количество

изображений, которые создавались или подбирались специально для привлечения внимания и для того, чтобы только после одного взгляда на них было понятно, о чем пойдет речь. То есть такие иллюстрации, как правило, призваны передать потенциальному читателю информацию о том, что его ждет в определенной статье, книге или даже в фильме, если речь идёт о постерах.

Таким образом, возвращаясь к теме нашей научной работы, комикс является типом креолизованного текста, который, в свою очередь, представляет собой произведение, основой которого являются изображения. В зависимости от вида комикса и пожеланий автора изображения могут сопровождаться текстом или текстовыми заметками в виде примечаний, междометий и т.п.

У комикса существует своя особая структура расположения объектов на странице. Так, по Л. Г. Столяровой, в комиксе европейского происхождения изображения будут размещены преимущественно слева направо и сверху вниз. Между изображениями обычно присутствует небольшая рамка, тем самым кадры как бы разделяются между собой. В эти кадры в последствии будут помещены персонажи и остальные детали, необходимые для передачи истории, в том числе текстовые выноски.

С текстовых выносок начинаются основные проблемы перевода креолизованных текстов, в частности комиксов, так как они не могут видоизменяться под каждый язык. У переводчика есть чётко обозначенные границы, в которые перевод должен поместиться перевод так, чтобы смысл высказывания не потерялся.

Таким образом, мы понимаем, что для корректного перевода креолизованных текстов важно учитывать их особенности, а именно: ограниченная область для текстовых выносок, а также различные слова и междометия, окружающие основное повествование на протяжении всего комикса.

1.2 Лингвокультурная адаптация

Н. А. Фененко в своей научной статье «Лингвокультурная адаптация текста при переводе: пределы возможного и допустимого» [14] приводит несколько определений термина «адаптация». По её словам, этот термин может означать как конкретный переводческий приём, при котором непривычное заменяется привычным, так и способ достижения равенства коммуникативного эффекта в тексте оригинала и в тексте перевода. Второе значение является более широким и более употребляемым.

По Н. А. Фененко, такую адаптацию можно назвать даже социокультурной, так как при адаптации переводчик стремится передать в том числе национальную окраску той или иной культуры, если она присутствует в произведении.

Лингвокультурная адаптация может ориентироваться как на культуру языка перевода, так и на культуру языка оригинала, в зависимости от выбранной стратегии перевода [12]. Полностью оградиться от той или иной культуры считается практически невозможным и непрактичным, так как тогда оригинал потеряет свою уникальность, а получившийся перевод будет настолько далек от оригинала, что может вызвать разногласия.

При этом важно отметить, что процесс лингвокультурной адаптации текста включает в себя восприятие и понимание оригинального текста, в том числе культурно-маркированных компонентов лексики, которые входят в его состав, а также выбор подходящей стратегии перевода.

К особенностям лингвокультурной адаптации комиксов можно отнести следующее [10]:

1. При переводе следует учитывать размер шрифта, а также плотность и объём текста в целом так, чтобы полученный вариант поместился в выноске и не вылезал за её границы.

2. При переводе следует помнить про слова, которые в оригинале выделяются графически либо жирным шрифтом, либо курсивом. Такие слова или выражения требуют сохранения форматирования. Это нужно для того, чтобы не потерялся исходный смысл, заложенный в целое предложение, будь то логическое ударение, подчеркивание важности персонажа или его/её высказывания, для достижения комического эффекта и так далее.

Таким образом, мы приходим к пониманию, что адаптация какого-либо оригинального текста к другой культуре и перевод его с одного языка на другой могут быть выполнены с использованием той или иной стратегии лингвокультурной адаптации.

1.3 Стратегии лингвокультурной адаптации

При осуществлении переводческой деятельности и при желании создать наиболее адекватную версию конечного текста переводчики склонны выбирать определенную стратегию перевода и придерживаться её. В основном приходится выбирать между двумя противоположными понятиями: дословным, буквальным переводом и вольным переводом. Перейдем к тому, что подразумевается под стратегиями лингвокультурной адаптации.

В своей работе Ларенс Вентути [8] приходит к выводу, что существует две основных стратегии лингвокультурной адаптации: фореизация и доместикация. В последствии появилась так называемая стратегия «золотой середины», которая подразумевает последовательное использование приемов первой и второй стратегий для достижения большей эквивалентности и адекватности.

Выбор стратегии зависит преимущественно от таких факторов [11], как:

1. Межкодовое расхождение, а именно отсутствие в языке перевода подходящих лексических эквивалентов.

2. Ситуационная или культурная неадекватность: в тексте оригинала встречаются такие мысли или идеи, которые отсутствуют в культуре языка перевода и не могут быть в полной мере понятны читателям.

3. Нарушение коммуникационного процесса: для передачи оригинального смысла приходится прибегать к глобальным изменениям в стиле текста из-за необходимости обращения к иной аудитории.

Так, в зависимости от контекста перевода и его конечной цели переводчики могут склоняться как к доместикации, так и к форенизации.

Доместикация – тип переводческого подхода, при котором исходный текст максимально адаптируется к лингвистическим формам и культурным нормам языка, на который осуществляется перевод. Делается это с целью достижения максимального правдоподобия и естественности, при этом переводчик может прибегать к сглаживанию и устранению языковых и содержательных особенностей оригинала.

По мнению самого Венути такой подход является жестоким по отношению к оригинальному тексту, который в процессе доместикации может измениться до такой степени, что даже основной посыл произведения не останется прежним.

Тем временем французский переводчик и теоретик Антуан Берман [6], чьи работы предшествовали исследованиями Венути, не просто высказывался в некотором роде негативно о доместикации как о распространенном явлении среди переводчиков. При этом он выделил двенадцать тенденций, которые способны безвозвратно деформировать оригинальный текст:

1. Рационализация, а именно стремление изменить синтаксический строй текста перевода. В результате изменяется непривычная иностранная пунктуация и порядок слов в предложении.

2. Излишние прояснения, в которых текст не нуждается.

3. Добавления в текст, что приводит к увеличению его объёма и нарушению формы и ритма. Не редко в результате таких действий можно наблюдать, что вместо адекватного перевода весь текст поясняется и разъясняется.

4. Изменение нейтральной или сниженной лексики, необходимой в контексте, на более возвышенную. Зачастую это делается, чтобы текст казался богаче, насыщеннее. Однако имеется тенденция и в противоположную сторону, когда лексика упрощается, насколько это возможно, чтобы читатель имел возможность полностью понять текст перевода.

5. Замена слов и выражений оригинала менее «звучными» и «живыми» эпитетами, что приводит к качественному оскуднению текста.

6. Количественное оскуднение. Под этой тенденцией понимается потеря в тексте перевода лексической вариативности, а именно: глаголы, в оригинале обладающие различной смысловой наполненностью, теряют эту наполненность в тексте перевода. Например, такие глаголы как to look, to stare, to gaze, которые переводятся преимущественно глаголом смотреть.

7. Нарушение ритма всего текста, что может играть немаловажную роль для создания напряженной обстановки или для устрашения читателя.

8. Под этим пунктом следует упомянуть, что переводчик должен внимательно относиться к особым словам и выражениям, которые создают определенную атмосферу произведения. Такие слова и выражения следует переводить соответствующим образом на протяжении всего текста, так как они являются важными элементами, которые определяют весь контекст. Так, например, в романе М. А. Булгакова «Мастер и Маргарита» таким

словом является черт, которого поминают на протяжении всего произведения.

9. Нарушение структуры текста. Берман утверждает, что оригинал текста может обладать своей оригинальной системой, то есть в нем могут использоваться предложения определенного типа или конкретные глагольные времена.

10. Следующая тенденция связана с нарушением системы местных диалектов. Проблема состоит преимущественно в том, что при использовании автором оригинального художественного произведения местных диалектов мы не можем полностью передать их при переводе. Нам приходится идти на уступки и либо заменять диалекты оригинала на различные диалекты, которые существуют в языке перевода, либо подчеркивать такие моменты курсивом и в сноске пояснять читателю, в чем особенность этого элемента текста.

11. Нарушение системы идиом. Данная проблема кроется в наличии оригинальных устойчивых выражений, для которых не всегда возможно подобрать эквивалент или, в наиболее уникальных случаях, даже аналог.

12. Сглаживание наложения языков. В этом пункте речь идет не просто о диалектах, но и в целом о разнообразии языковых форм, которые образуются благодаря богатой культуре.

Всё вышеперечисленное способствует проникновению в текст культуры языка перевода, но может отрицательно сказаться на его качестве, так как приведет к исчезновению каких-то особенностей структуры или семантического смысла.

С другой стороны, форенизация [9] – сохранение и бережное воспроизведение особенностей оригинала, пусть и нарушается легкость читательского восприятия и нарушается конвенция принимающей культуры. То есть мы, как переводчики, намеренно нарушаем привычные каноны языка перевода и привносим в культуру элементы иностранных

реалий. Такой подход помогает окунуть читателя в незнакомую для него среду, тем самым познакомив его с новой культурой.

Теперь перейдем к классификациям стратегий лингвокультурной адаптации по приёмам перевода. Существует множество различных классификаций.

Так, по данным Жан-Поля Вине и Жана Дарбельне, к доместикации мы можем отнести такие приемы перевода, как преобразование, модуляция, эквивалентность и адаптацию, так как каждый из перечисленных приёмов вносит изменения в текст, в его грамматическую структуру, в лексику и иногда даже в стилистику. В то время как к форенизации канадские лингвисты решили отнести заимствование, калькирование и буквальный перевод. То есть те приемы перевода, при которых не происходит изменений как таковых. Структура текста остается без каких-либо больших изменений, мы просто переносим слова из одного языка в другой, рискуя полностью потерять понимаемость текста читателями.

Существуют и более полные классификации. Описание одной из них принадлежит испанскому лингвисту Хавьеру Франко Экселю. К приемам форенизации он относит следующее:

1. Повторение – например, идентичная передача топонимов и иных реалий при наличии одинаковой письменности между языком оригинала и языком перевода, независимо от разницы в произношении.

2. Орфографическая адаптация – повторение, но с использованием транслитерации и транскрипции для передачи реалий с одного языка на другой при отсутствии одинаковой письменности.

3. Лингвистический перевод или внекультурный – использование в переводе устоявшихся эквивалентов без адаптации в более привычные реалии (например, единицы измерения или известные названия каких-либо зданий или мест, по которым сразу будет понятно, что текст иностранный).

4. Маргинальная глосса – замечание, сноска внизу страницу, оставленная переводчиком в результате желания пояснить или раскрыть иноязычное понятие, не нарушая оригинальную структуру текста.

5. Внутритекстовая глосса – пояснение, оставляемое переводчиком прямо в тексте. Обычно целью является нежелание отвлекать читателя от процесса при необходимости объяснить что-либо.

К доместикации же Хавьер Франко Экселю относит такие приемы, как:

1. Синонимия – использование синонимов вместо повторяющейся реалии ради благозвучия и отсутствия нежелательных повторов в тексте.

2. Частичная универсализация – замена слишком специфичной и незнакомой для реципиента реалии каким-то близким аналогом в культуре языка оригинала.

3. Полная универсализация – замена специфичной и незнакомой реалии близким аналогом в культуре языка перевода.

4. Натурализация – адаптация тех или иных реалий оригинала чем-то привычным и знакомым для реципиента (например, адаптация имени *Alice* как *Алиса*).

5. Опускание – решение не переводить ту или иную часть текста, которая кажется переводчику нерелевантной и не принципиально важной для восприятия текста.

6. Ослабление – замена слишком экспрессивной лексики более «слабыми» аналогами.

Таким образом, мы приходим к пониманию, что представляют из себя доместикация и форенизация и примерное распределение приемов перевода на каждую стратегию.

В нашей исследовательской работе мы склоняемся к использованию классификации приемов перевода от испанского ученого, Хавьера Франко Экселя, поскольку именно его классификация кажется наиболее подходящей для анализа таких лексических единиц как антропонимы и

междометия. Почему нами были выбраны именно эти лексические единицы мы разберем подробнее в практической части нашей работы.

1.4 Онимы в текстах комиксов

Онимы, или же имена собственные, – это часть языка, индивидуальные обозначения, данные объектам, которые имеют еще и общие наименования.

Существует несколько отличительных признаков имени собственного, а именно:

1. Имя дается индивидуальному объекту, а не классу объектов, обладающих характерной для всех индивидов этого класса чертой.
2. Мы всегда четко определяем объект при помощи имени собственного, его очертания и иные границы.
3. Однозначной коннотации у имени нет.

Так, имена разделяются на собственные (то есть онимы) и апеллятивы (несобственные имена). Апеллятивы, или имена нарицательные, могут со временем приобретать черты имен собственных, то есть из имени, которое обобщенно называет какой-либо объект, оно постепенно превращается в имя, которое называет четко обозначенное что-либо.

Мы можем рассматривать имя собственное как национальный и социальный знак [1], так как благодаря экстралингвистическим знаниям мы можем определить, при каких условиях имя может существовать в обществе, провести какие-либо культурно-исторические ассоциации, степень известности имени и объекта, который имя обозначает.

Что касается определения, то в своей работе «Теория имен собственных» Алан Гардинер [12] уточнил, что именем собственным является слово или же группа слов, которые отождествляют и выполняют

это назначение исключительно посредством звукового облика слова, независимо от какого-либо значения, которое может быть присуще этому звуку.

Сызранова [12] же в своем учебном пособии по ономастике утверждает, что собственные имена являются языковыми единицами, которые служат для подчеркивания конкретного названия отдельных предметов действительности, вследствие чего выработавшие некоторые особенности в значении, грамматическом оформлении и функционировании.

То есть мы вновь приходим к выводу, что нарицательное имя необходимо для выражения определенного класса предметов или же для называния нескольких предметов этого класса, в то время как имя собственное необходимо для называния определенного предмета и его выделения на фоне остальных.

А. В. Суперанская предложила такую классификацию имен собственных, которая подразумевает разделение на определенные объекты. Всего получилось 20 групп онимов [12], мы перечислим некоторые из них:

- 1) антропоним – это единичное имя или совокупность имён собственных, идентифицирующих какую-либо персону, вымышленную или реальную;
- 2) зооним – названия животных, в том числе их клички;
- 3) топонимы – обозначения географических объектов;
- 4) космонимы или астронимы – обозначения небесных тел, астрономические, астрофизические термины;
- 5) хрононимы – обозначения времени, физические и исторические термины;
- 6) мифонимы – общие названия фантастических реалий; какие-либо объекты, созданные фантазией людей (например, несуществующие расы, различная магия, заклинания и т.п.);

- 7) гипотезионимы – объекты, чье существование не доказано, но предполагается;
- 8) названия отдельных праздников;
- 9) названия отдельных мероприятий, компаний и т.п.;
- 10) названия пароходов, самолетов и остальных средств передвижения;
- 11) и т.п.

В нашей исследовательской работе мы остановимся подробнее на антропонимах и зоонимах, так как во вселенной «My Little Pony» они представляют особый интерес: как правило, имя несет в себе особое значение, на что-то намекающее.

Галина Юрьевна Сызранова в своем учебном пособии по ономастике утверждает, что антропонимы и их количество может различаться как от самой страны, так и от исторического периода, о котором может идти речь, а совокупность имен, используемых человеком, называется антропонимической системой. По ее словам, в современном русской антропонимической системе мы используем следующие виды имен: личное имя, отчество и фамилия; в антропонимической системе Древнего Рима можно было найти такие виды антропонимов, как: номен (имя рода), преномен (личное имя) и когномен (имя определенной ветви рода); а в системе Испании и Португалии мы можем наблюдать несколько личных имен и несколько фамилий (как правило, отцовскую и материнскую). Также Сызранова Галина Юрьевна отмечает наличие в антропонимических системах ласкательные и уменьшительные имена (например, *Лерочка*, *Васенька*, *Женечка* и др.), псевдонимы и прозвища. Далее в пособии идет речь о социальном значении имен, то есть о том, каким образом имена могут выбираться, что влияет на этот выбор, а также об их непосредственном смысле.

В случае со вселенной «My Little Pony» имена нередко дают какую-либо информацию о своем носителе. Так, имена могут передавать сведения о:

1. Происхождении. Некоторые семьи разрастаются настолько, что часть имени неразрывно связана с семьей целиком или с ее отдельной ветвью. К примеру, семейство Эплл – как правило, у каждого члена семьи имя либо связано с яблоками (блюдо, приготовленное из яблок, определенный сорт и т.п.). Это заметно как на главных героях (*Эплджек (Applejack)*, *Эплл Блум (Apple Bloom)*), так и на второстепенных (*Яблочный Штрудель (Apple Strudel)*, *Яблочный Пирог (Apple Pie)*).

2. О деятельности персонажа. К данному пункту мы относим такие имена, которые косвенно или прямо указывают, кем может работать персонаж или чем заниматься. К примеру, Винил Скрэтч – пони, работающая диджеем, или Октавия Мелоди – пони, играющая на виолончели. Из их имен мы уже можем сделать предположение, что они занимаются музыкой либо как-то иначе связаны с ней.

3. О кьютимарке персонажа. Здесь стоит отметить, что кьютимарка (иначе – метка) – это отличительный знак, появляющийся у пони, как только он или она найдет своё предназначение, предрасположенность к какой-либо деятельности. Нередко имена в точности соответствуют появившейся метке, как, например, у Рэйнбоу Дэш метка в виде радуги с облачком; у персонажа по имени Снейлс – улитка; у Лотус и Алое Блоссом – лотос голубого и розового цветов и т.д.

Зоонимы – имена различных животных, птиц; это особый раздел ономастики. В своей работе Галина Юрьевна Сызранова выделяет несколько типов зоонимов, таких как:

1. Групповые имена животных. То есть имена, называющие целый вид.
2. Индивидуальные имена домашних и диких животных.

Обратимся теперь к переводу имен собственных. Казалось бы, в чем может быть проблема просто передать одно имя с одного языка на другой? Возможно с простыми именами или названиями проблемы действительно нет. У переводчиков есть возможно даже пояснить значение имени, если оно играет особую роль в тексте и важно для понимания всей истории, нет необходимости искать точный перевод имени. Тем более, как мы могли заметить из вышесказанного, далеко не всегда у имени есть свое особое значение, кроме того факта, что это имя обозначает конкретного человека (если мы говорим об антропонимах, к примеру).

Проблема начинается тогда, когда в тексте появляются различные прозвища, мотивировка которых может быть основана на поведении персонажа, на каких-либо его личностных чертах и т.п. В таком случае переводчику придется постараться передать возможную игру слов так, чтобы не осложнить повествование произведения.

Однако и тут переводчик может выбрать стратегию, которой он желает придерживаться. Если он решит воспользоваться форенизацией, то он будет передавать имена собственные при помощи транскрипции и транслитерации. Если же решит воспользоваться доместикацией, то ему придется поработать над правильной адаптацией.

Таким образом, мы определили, что такое онимы, на какие группы слов их принято классифицировать, а также узнали немного подробнее про антропонимы и зоонимы. В том числе мы можем прийти к выводу, что к переводу имен собственных, в частности к переводу различных прозвищ, нужно подходить ответственно, так как от этого может зависеть весь смысл произведения.

1.2 Междометия в текстах комиксов

Важное место при создании комиксов занимают междометия, раскиданные по всей странице и призванные передать дополнительные сведения об окружении, атмосфере или непосредственно действию. Ознакомимся с термином поближе.

По Л. И. Баранниковой [4] междометие – это часть речи, сигнализирующее о состоянии и чувствах говорящего, но не называющее и не выражающее никакого понятия.

А В. В. Виноградов считал, что междометия – это знаки, служащие для эмоционального выражения переживаний, ощущений, аффектов, при этом он подчёркивал особое значение интонации и мимики.

В это же время такие ученые, как А. М. Пешковский и М. В. Панов не согласны, что междометия являются частями речи [2]. О. П. Суник поддержал эту идею, утверждая, что присутствие у междометий изобразительного значения и отсутствие номинативности является достаточным основанием для отделения этой группы слов от частей речи, чьим основным параметром является номинативность.

Перейдем к классификациям. В первую очередь междометия делят на непосредственно междометия и на звукоподражательные единицы. В основу классификация была взята идея принадлежности междометий к первой сигнальной системе (реакция происходит неосознанно, неожиданно) и ко второй сигнальной системе (реакция проявляется не рефлекторно, своей реакцией мы пытаемся высказать свои ощущения и чувства от какой-либо вещи).

Вместе с этим Ф. Ф. Фортунатов считал, что переход от звукоподражания к междометию происходит в момент осознания звука и использования его по собственной воле, а не в случайном порядке.

Однако большинство ученых не поддерживают теорию деления произвольных звуков, выкриков и междометия на две разные категории.

В ходе работы мы решили обратить своё внимание на «Русскую грамматику», поскольку её классификация состоит из наиболее полного списка единиц, которых можно называть междометиями.

Так, согласно «Русской грамматике» 1980 года к междометиям относятся:

1. Эмоциональные междометия, такие как: *ох, боже, фу*.
2. Глагольные междометия: *щёлк, клик, глядь, хватъ*.
3. Вокативы: *ква-ква, гав-гав*.
4. Императивы: *брось, поди, вира*.
5. Этикетные слова: *спасибо, извините, до свидания*.
6. Звукоподражания: *бум, хрясь, чавк*.
7. Междометия, связанные со знаменательными частями речи: *дьявол, эва, пли*.

Также междометия делятся по составу на 2 группы: первообразные и непервообразные.

К первообразным в первую очередь относятся междометия, у которых отсутствует семантическая связь со знаменательными частями речи, то есть они образовались сами по себе, скорее всего из случайных выкриков, каких-либо устоявшихся звукосочетаний (например, *тпру*, когда мы хотим остановить лошадь). Сюда же можно отнести звукоподражания, так как зачастую эти звуки не имеют ничего общего с существующими словами или глаголами. Например, мы можем пародировать звуки животных, обозначая коров звуками *му-му*, кошек – *мяу-мяу*, а собак – *гав-гав* и т.д.

К непервообразным относятся все остальные междометия, которые имеют какую-либо связь со знаменательными частями речи.

Что касается перевода междометий, то некоторые ученые отмечают тенденцию нулевого перевода (то есть междометие полностью опускается) и тенденцию контекстуальной адаптации, под которой понимается подбор наиболее подходящего под ситуацию варианта, вместо того, чтобы обращаться к словарным эквивалентам. Предположительно,

контекстуальный перевод особенно важен для комиксов, у которых очень ограничено место для текста, в том числе для междометий.

Таким образом, мы приходим к пониманию, что междометия, в связи с их многочисленностью, могут создать некоторые проблемы для переводчиков, так как зачастую передают лишь эмоцию и общее настроение, но вербальное выражение чувств отличается от языка к языку. Для более точного перевода переводчикам понадобится либо найти подходящий эквивалент, уже использовавшийся, либо прибегнуть к адаптивному переводу и найти в языке перевода подходящие лексические единицы, которые бы передавали нужное значение.

Выводы по 1 главе

Креолизированный текст – это произведение, в котором одновременно используются как вербальные компоненты (такие как диалоги, различные звуки и т.п.), так и невербальные в виде изображений.

Комикс является типом креолизованного текста, в составе которого преобладает невербальный компонент. К особенностям комикса можно отнести ограниченное пространство для текстовых выносок и наличие множества междометий, призванных как можно лучше передать атмосферу происходящего.

В работе анализируется частота использования стратегий лингвокультурной адаптации, таких как форенизация и доместикация.

Под форенизацией подразумевается передача оригинального текста с минимальным количеством изменений его структуры, в то время как доместикация подразумевает большее количество трансформаций для создания текста, максимально нетяжелого для восприятия читателями.

Так как в мире комиксов «My Little Pony» пони являются разумными существами (например, используют речь, имеют домашних животных, создают различные памятники культуры и владеют орудиями труда), то в качестве обозначения личных имен персонажей было решено использовать такой термин, как антропоним. Именно антропонимы стали первыми лексическими единицами для анализа.

Вторыми лексическими единицами стали междометия, являющиеся неотъемлемой частью комиксов и передающие немаловажные детали обстановки.

ГЛАВА 2. АНАЛИЗ СТРАТЕГИЙ ЛИНГВОКУЛЬТУРНОЙ АДАПТАЦИИ НА ПРИМЕРЕ СЕРИИ КОМИКСОВ «MY LITTLE PONY»

2.1 Введение в анализ стратегий лингвокультурной адаптации

Для выявления стратегии лингвокультурной адаптации, преобладающей при переводе комиксов, мы отобрали около 200 примеров, а именно: 98 антропонимов и 103 междометия. Примеры были анализированы на основании разделения стратегий на доместикацию и форенизацию. Для выявления стратегии лингвокультурной адаптации, преобладающей при переводе комиксов, мы отобрали около 200 примеров, а именно: 100 антропонимов и 101 междометие. Примеры были анализированы на основании разделения стратегий на доместикацию и форенизацию. К доместикации было решено отнести такие приемы перевода, как синонимию, частичную и полную универсализацию, натурализацию, опущение и ослабление, то есть все те приемы, которые позволяют адаптировать оригинальный текст к культуре языка, на который осуществляется перевод. К форенизации – повторение, орфографическую адаптацию, внекультурный перевод, маргинальную глоссу и внутритекстовую глоссу, то есть все те приемы, которые позволяют оставить структуру оригинального текста без изменений.

2.2 Анализ перевода антропонимов и зоонимов вселенной комиксов «My Little Pony»

Собственные имена (антропонимы) являются неотъемлемой составляющей любого произведения, включая фильмы, мультфильмы, книги и, в данном случае, комиксы. В исследуемых нами комиксах обращает на себя внимание уникальность имён собственных. У большинства персонажей имена говорящие, они содержат информацию об особенностях того или иного героя. Это стало одной из причин выбора антропонимов в качестве лексической группы, которая способна наглядно подтвердить наши тезисы.

Необходимо подчеркнуть, что наш выбор пал на антропонимы, а не зоонимы, поскольку последние, прежде всего, относятся к кличкам домашних животных. Однако данное определение неприменимо к персонажам изучаемых нами комиксов ввиду определённого уровня антропоморфизма пони. Эти существа обладают четырьмя копытами вместо рук, а также иногда крыльями и рогом, способным накапливать магическую энергию. При этом они могут говорить, мыслить и взаимодействовать с окружающими объектами. Важно отметить, что в мире «My Little Pony» присутствуют и другие животные, не наделённые подобным интеллектом и неспособные к речи. Именно эти создания порой получают собственные клички, например, домашние питомцы главных героев: беззубый аллигатор по имени *Зубастик* (англ. *Gummy*), кошка *Опалесенс* (англ. *Opalescence*), черепаха *Тэнк* (англ. *Tank*), собака *Вайнона* (англ. *Winona*), кролик *Энджел* (англ. *Angel*) и феникс *Феломина* (англ. *Philomena*).

Следовательно, мы приходим к заключению, что применение нами понятия «антропоним» является полностью обоснованным в рамках изучаемой вселенной и позволяет нам перейти к анализу перевода.

Таким образом, имя *Sunburst* при переводе остается практически неизменным, сохраняя структуру иностранного языка, изменяются лишь буквы, из которых состоит слово. В результате в комиксе на русском языке его имя звучит как *Санбёрст*.

Интересная история связана с именем *Letrotski*. Персонаж вселенной Мой маленький пони Jeff Letrotski появляется во всех продуктах франшизы под различными именами. Одно из них было упомянуто выше, так как именно его используют в анализируемых комиксах. Двумя другими являются Richard Hoovenheart и Lebowski Pony. Согласно имеющимся данным, этот персонаж основан на главном герое фильма «Большой Лебовски», поэтому его можно встретить под именем Jeff Letrotski. В комиксе его имя было решено перевести при помощи универсализации, то есть аналогом, прямо указывающим на отсылку: Лебовски.

Во вселенной «My Little Pony» широко представлена семья Эпллов. Большинство её членов носят имена, образованные от наименований различных видов яблок или блюд из них. Например, Эплджек (англ. *Applejack*) при дословном переводе могла бы стать "яблочной водкой", однако переводчики предпочли использовать транскрипцию. Бабуля Смит (англ. *Granny Smith*) носит имя, напоминающее о популярном сорте яблок, однако, учитывая, что в нём содержится указание на возраст персонажа, переводчики приняли решение прибегнуть к натурализации, то есть передать первую часть имени так, как было бы привычно слышать читателю комикса на русском языке. Старший брат семейства, Big Macintosh (сокращённо *Big Mac*), также получил своё имя в честь сорта яблок. Его имя передаётся посредством транслитерации, в результате чего получается "Биг Макинтош" или, сокращённо, "Бик Мак". Младшая сестра Бик Мака и Эплджек, Apple Bloom, также получила имя путём транскрипции, которое, однако, не несёт в себе прямого указания на какое-либо блюдо или сорт яблок — Эпл Блум.

Многие имена были переданы при помощи орфографической адаптации. Таким образом, переводчики смогли оставить оригинальное иностранное звучание и избежать возможных проблем с вместимостью имён в специальные текстовые выноски.

Среди таких имён можно встретить имена главных героев, помимо перечисленных выше, и их друзей. Ознакомиться с ними можно в таблице 1.

Таблица 1 – Имена основных героев

Оригинал	Перевод
A. K. Yerling	Эй Кей Йерлинг
Discord	Дискорд
Fluttershy	Флаттершай
Haven	Хэйвен
Magpie	Мэгпай
Maude	Мод
Rarity	Рэрити
Scootaloo	Скуталу
Spike	Спайк
Thorax	Торакс
Trixie	Трикси
Zecora	Зекора

К орфографической адаптации подверглись имена основных злодеев комиксов и второстепенных героев, что наглядно видно в таблице 2.

Таблица 2 – Имена второстепенных героев и злодеев

Оригинал	Перевод
Hisan	Хисан
Lofty	Лофти
Blackbeak	Блэкбик
Ironhead	Айронхэд
Cranky	Крэнки
Distemper	Дистемпер
Dorothy	Дороти
Em	Эм
Felicity	Фелисити
Fizzy	Физзи
Grimhoof	Гримхув
Henry	Генри
Jazz	Джазз
Mariama	Мариама
Matilda	Матильда

Meadowbrook	Мидоубрук
Mr. Platter	Мистер Платтер
Ms. Malus	Миссис Малус
Neightingale	Найтингейл
Redheart	Рэдхарт
Rocky	Роки
Skye	Скай
Snails	Снэйлс
Snips	Снипс
Soarin	Соарин
Somnambula	Сомнамбула
Walter	Уолтер
Whitney	Уитни
Willow	Уиллоу
Adagio	Адажио
Aria	Ария
Chrysalis	Кризалис
Flim	Флим
Flam	Флэм

Однако есть несколько имён, в том числе состоящих из нескольких частей, которые подверглись иной трансформации, натурализации (как полной, так и частичной). Так, получилось следующее:

1. *Marian* превратилось в имя *Марьяна*, более благозвучное для русского языка.

2. *Violette* трансформировалось в имя *Виолетта*.

3. У *Songbird Serenade* изменился порядок слов, а вторая часть имени обрела привычное для русского языка окончание, так получилась *Серенада Сонгбёрд*.

4. *Starswirl The Bearded* адаптировали как *Старсвирл Бородатый*, то есть вторую часть имени решили передать так, чтобы отразить особенность персонажа.

Обратимся к таблице 3, чтобы убедиться, что остальные двухсложные имена (имена, состоящие из двух слов) были переданы при помощи орфографической адаптации.

Таблица 3 – Двухсложные имена

Оригинал	Перевод
Bella Breeze	Белла Бриз

Cannon Bone	Кэннон Боун
Cherry Jubilee	Черри Джубили
Chez Pedigree	Чез Педигри
Daring Do	Дэринг Ду
Diamond Tiara	Даймонд Тиара
Ellie Lane	Элли Лейн
Fancy Pants	Фэнси Пэнтс
Fet Lockland	Фет Локлэнд
Filthy Rich	Филси Рич
Fire Streak	Файр Стрик
Flash Magnus	Флэш Магнус
Hitch Trailblazer	Хитч Трэйблэйзер
Hulking Hoarder	Халкинг Хордер
Iron Will	Айрон Уилл
Izzy Moonbow	Иззи Мунбоу
Jagged Clamp	Джагед Кламп
Lightning Rod	Лайтнинг Род
Nimbus Dash	Нимбус Дэш
Onyx Ardor	Оникс Ардор
Pearly Stitch	Перли Ститч
Pinkie Pie	Пинки Пай
Pipp Petals	Пипп Петалс
Rainbow Dash	Рэйнбоу Дэш
Ruby Jubilee	Руби Джубили
Sand Trap	Сэнд Трэп
Starlight Glimmer	Старлайт Глиммер
Sunny Starscout	Санни Старскаут
Sweetie Belle	Свити Белль
Water Lily	Вотер Лили
Zipp Storm	Зипп Сторм

При анализе комиксов нам повстречались необычные имена, отсылающие нас к тем или иным культурным объектам. Так, *Bloody Marey* является пародией на *Bloody Mary*, Кровавую Мэри, английскую городскую легенду о призраке девушки. В оригинальном комиксе имя Mary видоизменили, добавили в него букву *e*, тем самым получилась не просто Кровавая Мэри, а *Кровавая Кобыла*, так как само слово *mare* обозначает *кобылу*. При переводе на русский язык имя решили обыграть следующим образом: имя Мэри оставили без изменений, но вместо прилагательного «*кровавая*» использовали «*гнедая*», тем самым передавая некую игру слов оригинального текста. В данном случае мы склонны считать, что использовалась натурализация, потому что, не считая его иностранного

происхождения, переводчики смогли изменить выражение так, чтобы его можно было узнать, не потеряв особенность оригинала.

В одной серии комиксов «My Little Pony» мы также встречаем героев, известных по серии книг «Волшебник страны Оз» авторства Фрэнка Баума. Герои упоминаются не просто так. Дело в том, что целая серия комиксов обыгрывает книжную историю, а в роли героев книги появляются сами пони, чьи оригинальные имена нам уже известны. Так, *The Tin Woodsmare* оставили *Железным Дровосеком*, опуская игру слов (в оригинале в состав имени входит слово *mare*, что, как мы упомянули ранее, означает *кобылу*), а *Scarecrow* осталось *Пугалом*.

Итак, настало время перейти к зоонимам, к именам домашних питомцев пони. Ранее мы упоминали такие примеры, но на практике мы разбирали непосредственно те имена и переводы, которые мы встретили в комиксах, а именно:

1. *Gummy, Sparky, Angel, Cloudpuff, Winona* были переданы при помощи орфографической адаптации как *Гамми, Спарки, Энджел, Клаудпафф и Вайнона* соответственно.

2. *Tiberius* и *Toto* перевели при помощи натурализации, тем самым добавив им привычные окончания, в результате чего мы получили *Тиберия* и *Тотошку*.

3. *Reginald Fursome* представляет собой ещё один случай, при котором имеет место игра слов, так как *Fursome* по орфографии очень похоже на прилагательное *fearsome*, то есть *грозный*. Однако вместо слова *страх* использовалось *fur, шерсть*. Всё вместе звучит достаточно царственно, словно у питомца есть своё семейное древо с семейной историей, поэтому при его переводе воспользовались как орфографической адаптацией, так и натурализацией. Как итог, *Reginald Fursome* стал *Регинальдом Пушиным*.

Таким образом, мы закончили анализировать перевод антропонимов и зоонимов в контексте комиксов «My Little Pony». Более наглядно

результат проделанного исследования видно на диаграмме 1.



Диаграмма 1 – Стратегии лингвокультурной адаптации при переводе антропонимов и зоонимов

Так, результаты показывают, что при переводе данных групп имен собственных с английского языка на русский переводчики чаще обращаются к орфографической адаптации, то есть к форенизации (86 примеров), оставляя оригинальную форму имен практически неизменной. Реже переводчики использовали доместикацию (9 примеров), а также целых 3 раза они воспользовались двумя стратегиями сразу.

2.3 Анализ перевода междометий вселенной комиксов «My Little Pony»

Междометия являются важной частью большинства комиксов, потому что именно у них присутствует задача окунуть читателя в общую атмосферу и передать те или иные эмоции персонажей. Как мы выяснили ранее, междометия делятся на разные категории. Именно по

представленной выше классификации мы и будет анализировать собранные примеры.

Начнём с перевода междометий, которые обозначают эмоции. Это не самая многочисленная группа слов, но в ней содержится 28 междометий.

Таблица 4 – Междометия недоумения/страха

Оригинал	Перевод
Gah!	Aaa!
Gaa!	Aaa!
Aaah!	Aaa!

У нас есть три междометия, которые по своей сути означают похожую вещь: персонаж пребывает либо в недоумении, либо в страхе, которые можно увидеть в таблице 4. На русский язык все три варианта, которые на языке оригинала предположительно обозначают разные по силе эмоции, были переведены при помощи полной универсализации, то есть с использованием эквивалента.

Таблица 5 – Эмоциональные междометия, переведенные при помощи полной универсализации

Оригинал	Перевод
Uh-oh!	Ой-её
Whew	Фух
Hmph	Хм
Ouch	Ай
Ugh	Уф
Ha	Ха
Phooey	Тьфу ты

В таблице 5 находятся случаи эквивалентного перевода (то есть, полной универсализации) междометий, передающих ту или иную эмоцию. За эквивалент мы считали те случаи, в которых перевод слова либо находится в словаре (то есть мы смогли словарное соответствие, которое совпало с имеющимся переводом), либо его можно найти в сборнике «Звуки в комиксах» от команды «Russian Project Universe», работающей над переводами различных комиксов с английского языка на русский. В каждом из приведенных выше случаев можно было воспользоваться

заимствованием и передать междометие транскрипцией или транслитерацией, но переводчики приняли решение воспользоваться подходящим эквивалентом, то есть прибегнуть к полной универсализации.

Следующая группа слов представляет собой эмоциональные междометия, которые были адаптированы на русский язык при помощи частичной универсализации. Среди них мы можем увидеть несколько слов, чье значение особо не изменилось, то есть в тексте перевода мы видим примерно ту же эмоцию, какую передает оригинал. Ознакомиться с примерами можно в таблице 6.

Таблица 6 – Эмоциональные междометия, переведенные при помощи частичной универсализации

Оригинал	Перевод
Uh-huh	Угусь
Wrsh	Вшш
Whoa	Вау
Mmp	Ммф
Blargh	Буээ
Eek	Иии!
Aww	Ооо
Ew	Фух
Hussah!	Уррра!
Yay!	Ура!

Но присутствуют и те междометия, которые претерпели сильные изменения, на них мы остановимся немного подробнее.

Таблица 7 – Междометие, переведенное при помощи модуляции

Оригинал	Перевод
Ahem	Итак

У междометия *ahem* из таблицы 7 словарным соответствием является *гм*, однако в силу контекста переводчики воспользовались модуляцией и перевели междометие союзом «*итак*». Ситуация состояла в следующем: один из персонажей как бы откашливался, чтобы начать чтение книги разными голосами. Скорее всего переводчики решили, что гораздо лучше будет сразу начать предложение с союза, а не междометия, потому как на

ahem выделялась целая выноска. Таким образом, в качестве стратегии была ещё раз использована доместикация, то есть текст оригинала приближен к структуре и звучанию языка перевода.

Наиболее сильное влияние доместикации мы можем видеть на следующем примере

Таблица 8 – Междометие, переведенное при помощи частичной универсализации

Оригинал	Перевод
Yoink	Хвать!

У упомянутом в таблице 8 эмоционального междометия при переводе практически убрали эмоциональную составляющую. Так, слово *yoink*, означающее возглас при присваивании какого-либо предмета, было переведено глаголом *хватать*, а конкретнее его формой, *хвать*. Смысл был передан, однако сама эмоция в конечном варианте заменилась на действие, то есть глагольное междометие. В данном случае переводчики прибегли к частичной универсализации.

Теперь рассмотрим ряд эмоциональных междометий, которые были переведены при помощи форенизации, то есть оставаясь как можно ближе к оригинальному написанию. Абсолютное большинство из них переведено при использовании орфографической адаптации (а именно: транскрипции и транслитерации). У них практически полностью совпадают как произношение, так и написание, что показывает таблица 9.

Таблица 9 – Эмоциональные междометия, переведенные при помощи форенизации

Оригинал	Перевод
Eee!	Иии!
Bluh	Бла
Oof	Уф
Ta-da	Та-да
Yaa-hoo!	Йее-хуу!
Whoops	Ууупс

Таким образом, было проанализировано 28 междометий данного типа, среди них 6 были переведены в соответствии со стратегией форенизации, а оставшиеся 22 – со стратегией доместикации.

Теперь перейдем к вокативам. В комиксах мы наткнулись на ряд междометий, которые обозначают собачий лай.

Таблица 10 – Междометия, напоминающие лай

Оригинал	Перевод
Arf	Гав
Ruff	Гав
Woof	Гав
Bork	Гав

Как можно заметить из таблицы 10, каждое из четырех междометий переведено одним вариантом, *гав*, однако стоит отметить, что при этом использовались разные приемы перевода. Так, *arf*, *ruff* и *bork* переведены при помощи натурализации. Только у оставшегося *woof* есть словарное соответствие в виде *гав*, а значит данное междометие было переведено при помощи полной универсализации.

Далее мы обнаружили четыре различных междометия, которые использовались для обозначения речи бельчонка. Он совсем немного помогал главным героям. Обратимся к таблице 11, чтобы увидеть, каким образом его звуки были переведены на русский язык.

Таблица 11 – Междометия, использованные бельчонком

Оригинал	Перевод
Quaa	Чирик
Kuk-kuk	Чирик-чик
Ku-kuka-qua	Чик-чирик-чик
Qui-ah	Чирик

Данных слов в словаре найти не удалось, поэтому мы предположили, что переводчики пришли к неплохому и вполне логичному решению передать звуки бельчонка при помощи натурализации. Известно, что беличий крик напоминает чириканье, поэтому и были получены такие междометия, как *чирик*, *чирик-чик* и *чик-чирик-чик*.

Таблица 12 – Вокативные междометия

Оригинал	Перевод
Ribbit	Ква-ква
Moo	Муу

Примеры из таблицы 12 относятся к двум разным животным: к лягушке и к корове, но в этом случае переводчики воспользовались полной универсализацией.

Осталось единственное междометие в данной группе, и мы решили выделить его отдельно, так как именно при его переводе была использована стратегия форенизации. Всё, перечисленное выше, было переведено при помощи доместикации.

Этим оставшимся междометием является *теер*, означающее восклицание животного, какой-нибудь крик. Его решили передать при помощи орфографической адаптации, как *миип*.

Таким образом, мы выяснили, что 10 междометий данной группы были переведены с использованием такой стратегии лингвокультурной адаптации, как доместикация, а 1 – с использованием форенизации.

Перейдем теперь к анализу звукоподражающих единиц. Данная категория также не является излишне большой, в ней всего 12 единиц.

Большинство слов в данной категории были адаптированы при помощи натурализации, то есть многие звуки были примерно переданы так, как нам, носителям культуры русского языка, было бы привычно их слышать. К возможной и относительно очевидной причине такого мы отнесли тот факт, что культуры английского и русского языков различаются, и звуки не являются исключением. Натурализации подверглись такие звукоподражательные единицы, которые отсутствуют в словарях. Их можно подробнее рассмотреть в таблице 13.

Таблица 13 – Звукоподражающие междометия

Оригинал	Перевод
Bzat	Жах
Hiss	Шшшш

Om nom nom	Ам ням ням
Fwush	Вирх
Fwomp	Плюх
Sbakk	Бдыщ
Splot	Плюх
Bring bring	Звоньк звоньк
Tappity tap	Щёлкити щёлк

Эквивалентным переводом, или полной универсализацией, воспользовались в случае *kaboom*. Такое междометие перевели как *ба-бах*.

Несколько звуков решили перенести без изменений, используя орфографическую адаптацию, обратимся к таблице 14, чтобы увидеть эти звуки.

Таблица 14 – Звукоподражающие междометия, переведенные при помощи орфографической адаптации

Оригинал	Перевод
Skree	Скрии
Kaa	Каа

Следует отметить, что у междометия *skree* имеется соответствующий эквивалент в виде звука "*скрип*". Тем не менее, мы не можем однозначно утверждать, было ли сокращение данного слова преднамеренным действием переводчиков с целью подчеркнуть скрипучий звук или же это было простое следование оригиналу. Мы склоняемся ко второму варианту, поскольку он кажется наиболее вероятным. В обоих словах содержится одинаковое количество букв, поэтому нет очевидной причины намеренно убирать согласный звук и заменять его гласным. Вероятно, переводчики посчитали, что в данном контексте лучше передать звук с оригинальным звучанием. Что касается второго междометия, то такой вопрос не возникает, поскольку даже в оригинале *kaa* используется как оригинальный звук, который издает гигантская магическая змея.

Таким образом, к форенизации переводчики прибегли в 1 случае, в то время как к доместикации – в оставшихся 11.

Следующая группа – междометия, связанные со знаменательными частями речи. В данном случае – с именами существительными. Всего междометий в группе 7 и каждое переведено при помощи доместикации, но различающимися приемами.

Таблица 15 – Междометия, связанные со знаменательными частями речи

Оригинал	Перевод
Creak	Скрип
Splosh	Плеск
Clang	Стук
Groan	Стон
Ding	Дзынь

Слова, перечисленные в таблице 15, переданы существительными, которые являются практически словарными соответствиями, поэтому мы можем говорить о частичной универсализации.

В случае таких слов, как *splloosh* и *zing* имеет место быть натурализация. *Splloosh* перевели как звук *пишиш*, то есть изменили структуру слова и часть речи, к которой оно принадлежит. За словом *zing* стоит примерно такая же ситуация. Преимущественно, *zing* означает свист, какой-либо звон, и, хотя в некоторых слова можно найти такой перевод, как *вжик* (в контексте летающего объекта), в тексте комикса мы можем видеть вариант *вжиньк*. Мы склонны считать, что переводчики таким образом решили передать не просто звук чего-то летающего, а именно тот звук, который подходит существу (в случае «My Little Pony» – пегасу), быстро сменившему свое положение в пространстве и не имеющему в своем арсенале ничего механического.

Такое междометие, как *chew* является единственным императивным междометием, которое мы обнаружили в течение нашего исследования. Его перевели при помощи полной универсализации, а именно, как *жуй*.

Так мы подходим к последней и наиболее многочисленной группе междометий, а именно – к глагольным. В контексте комиксов такие междометия обозначают в первую очередь какое-либо фоновое действие,

которое мы не всегда может увидеть на изображении, но которое нам важно понять либо, так сказать, услышать. Большая часть слов данной группы была переведена при помощи доместикации, частичной или полной универсализации и в некоторых случаях натурализации.

Таким образом, 5 слов были переведены глагольным междометием в полной форме, как видно по таблице 16.

Таблица 16 – Глагольные междометия (полная форма)

Оригинал	Перевод
Spin	Крутит
Nod	Кивает
Shake	Трясут
Whimper	Скуление
Snoring	Храпит

Следующие 12 слов, перечисленные в таблице 17, были переведены сокращенным глагольным междометием, то есть саму глагольную форму либо сократили и оставили его основу (*стук – стучит; подмиг – подмигнул и т.д.*), либо видоизменили (*хвать – схватить и т.д.*).

Таблица 17 – Глагольные междометия (сокращенные)

Оригинал	Перевод
Snatch	Хвать!
Burp	Рыг
Chomp	Чавк
Grab	Хвать!
Scramble	Шкряб
Drip	Кап
Splash	Плюх
Thunk	Шмяк
Toss	Швырь
Trip	Стук
Wink	Подмиг
Knock	Стук
Snap	Чавк

К следующим словам, перечисленным в таблице 18, были подобраны эквиваленты в виде звуков, так как в контексте имелось в виду не конкретное действие, совершаемое персонажами, а воспроизводимые ими

звуки. Так, получается, что переводчики также адаптировали оригинал, подобрав звукоподражательные междометия.

Таблица 18 – Адаптированные глагольные междометия

Оригинал	Перевод
Crunch	Хрусь
Thud	Бум
Kick	Бац
Gulp	буль
Snap	Щелк
Slam	Хлоп
Smush	Бдыщ
Flap	Хлоп
Bonk	Бум
Zoom	Вжих
Crack	Хрясь
Snap	Вжух
Zip	Вжух
Ring	Динь
Sip	Глыть

Единственным так называемым «исключением» в данной подгруппе стало междометие *boop*, которое было переведено при помощи орфографической адаптации, в результате чего мы получили *буп*.

Последними для анализа оказались глагольные междометия, переведенные междометиями, связанными со знаменательными частями речи (в данном случае – с существительными). Так, *yawn* превратилось в простой *зевок*; *gasp* и *sigh* в, соответственно, – *вдох* и *вздых*, а *click* и *tap tap tap* – в *клик* и *щелк щелк щелк*.

Таким образом, мы закончили анализировать перевод междометий в контексте комиксов «My Little Pony». Более наглядно результат показан на диаграмме 2.

Стратегии лингвокультурной адаптации при переводе междометий

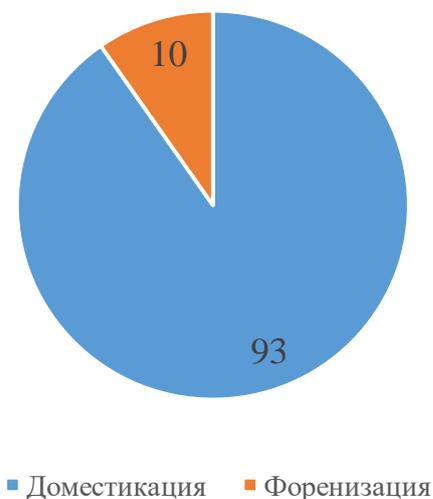


Диаграмма 2 – Стратегии лингвокультурной адаптации при переводе междометий

Как мы видим, результаты показывают, что при переводе междометий с английского языка на русский переводчики чаще обращаются к универсализации и натурализации, то есть к доместикации (93 примера), адаптируя оригинальный текст к культуре языка перевода. К форенизации прибегают значительно реже (10 примеров).

Выводы по главе 2

Исходя из проведенного нами исследования в виде анализа перевода таких лексических групп, как имена собственные (в виде антропонимов и зоонимов) и междометия, мы приходим к определенным выводам.

Во-первых, частота использования доместикации и форенизации как стратегий лингвокультурной адаптации при переводе креолизованного текста с английского языка на русский язык может зависеть от типа лексических единиц, которые подвержены переводу. Слова и некоторые имена собственные могут переводиться при помощи таких приемов

доместикации, как натурализация или универсализация (частичная или полная), в частности, если такие лексические единицы несут в себе определенный культурный феномен, как *Bloody Marey* в нашей исследовательской работе. Мы полагаем, выбор стратегии также зависит от стремлений переводчика. Если перед переводчиком стоит задача передать не только смысл, но и культуру языка оригинала, особую структуру текста, стиль автора или особенности речи персонажей, то выбор будет совершаться в сторону приема форенизации. Если же переводчик стремится передать не столько внешнюю оригинальность текста, а его смысл, то тогда имеет место обращение к приемам доместикации.

Во-вторых, при работе с именами собственными переводчики могут прибегать к смешению двух стратегий лингвокультурной адаптации. Такую тенденцию можно объяснить невозможностью передать уникальные черты персонажа при использовании исключительно одной стратегией. Так, если имя персонажа состоит из двух частей и в оригинале отчетливо видно, что одна из этих частей является говорящей или же прозвищем персонажа, то переводчики прибегают к смешению доместикации и форенизации. В ходе нашего исследования мы столкнулись с примерами, которые иллюстрируют наш вывод, а именно: *Starswirl The Bearded* и *Reginald Fursome*.

В-третьих, есть некая тенденция при переводе таких лексических единиц, как имена собственные и междометия. При работе с именами собственными (в том числе антропонимами и зоонимами) переводчики тяготеют к использованию такой стратегии, как форенизация, в то время как, работая с междометиями, они склоняются к переводу при помощи доместикации.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Настоящее исследование приемов реализации стратегий лингвокультурной адаптации при переводе креолизованных текстов может свидетельствовать о том, что переводчики активно используют в своих работах такие стратегии, как доместикацию и форенизацию.

Для реализации перечисленных выше стратегий переводчики могут обращаться к различным приемам перевода, но все они выполняют определенную задачу. Так, приемы реализации доместикации (в числе которых: универсализация, опущение, натурализация, синонимия и ослабление) призваны адаптировать оригинальный текст и сделать его ближе к культуре языка перевода, в то время как приемы реализации форенизации (такие как повторение, маргинальная глосса, внутритекстовая глосса, орфографическая адаптация и внекультурный перевод) используются для сохранения оригинальной структуры текста.

В настоящей работе был проведен анализ 35 выпусков комиксов «My Little Pony» и их перевод такими группами как «Рассвет» и «Dark Room Collaboration». Результаты анализа показывают, что самой распространенной стратегией перевода для имен собственных является форенизация (86), только после неё в некоторых случаях пользуются доместикацией (9), а реже всего прибегают к смешению этих стратегий (3). Такую разницу можно объяснить потребностью передать оригинальное написание имён для сохранения их уникальности.

Иная ситуация обстоит с переводом междометий. Самой распространенной стратегией в этом случае является доместикация (93), а наименее используемой – форенизация (10). Это объясняется необходимостью передать не просто значение того или иного междометия, но и грамотно обозначить для потенциального читателя атмосферу происходящего. Так, чтобы звуки и действия были понятны с одного взгляда.

Таким образом, мы можем сделать вывод, что стратегии лингвокультурной адаптации и приемы их реализации могут использоваться неоднородно. То есть решение о выборе той или иной стратегии может зависеть в первую очередь от переводимой лексической единицы. Если в одном случае будет использована доместикация, то в другом – форенизация.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Авдеева Ю. А. Фрагменты языковой картины мира сквозь призму антропоним / Ю. А. Авдеева // Культурная жизнь Юга России. – 2007. – №1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fragmenty-yazykovoy-kartiny-mira-skvoz-prizmu-antropnim> (дата обращения: 16.06.2024).
2. Анварова А.Р. Из истории подходов к определению понятия «междометие» / А. Р. Анварова // Вестник магистратуры. – 2021. – №10-1 (121). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/iz-istorii-podhodov-k-opredeleniyu-ponyatiya-mezhdometie> (дата обращения: 16.06.2024).
3. Анисимова Е. Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов) / Е. Е. Анисимова // Москва : Издательский центр «Академия». – 2023. – 128 с.
4. Баранникова Л. И Введение в языкознание: Учебное пособие / Л. И. Баранникова // Предисл. В. Е. Гольдина. – Москва : Книжный дом «ЛИБРОКОМ». – 2010. – 392 с.
5. Барова А. Г. Особенности перевода креолизованных немецкоязычных текстов (на материале немецких молодёжно-сатирических онлайн-журналов «eulenspiegel» и «titanic») / А. Г. Барова // Вопросы современной лингвистики. – 2022. – №4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-perevoda-kreolizovannyh-nemetskojazychnyh-tekstov-na-materiale-nemetskih-molodyozhno-satiricheskikh-onlayn-zhurnalov> (дата обращения: 16.06.2024).
6. Берман Антуан Испытание чужим. Культура и перевод в романтической Германии / Антуан Берман // Философско-литературный журнал «Логос». – 2011. – №5-6 (84). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispytanie-chuzhim-kultura-i-perevod-v-romanticheskoy-germanii> (дата обращения: 16.06.2024).

7. Григорьева Н. Ю. Комикс как креолизированный текст / Н. Ю. Григорьева // Вестник ЮУрГУ. Серия: Лингвистика. – 2013. – №1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/komiks-kak-kreolizovannyu-tekst> (дата обращения: 16.06.2024).
8. Луконина А. В. Доместикация и форенизация культурных реалий при переводе (на материале романа М. А. Булгакова «Мастер и Маргарита» и серии рассказов А. К. Дойла о Шерлоке Холмсе) : специальность 45.04.02 «Лингвистика» : магистерская диссертация / А. В. Луконина; Казанский (Приволжский) федеральный университет. – Казань, 2019. – 71 с.
9. Первухина С. В. Виды адаптации текста / С. В. Первухина // Вестник ЮУрГУ. Серия: Лингвистика. – 2014. – №1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vidy-adaptatsii-teksta> (дата обращения: 16.06.2024).
10. Раренко М. Б. 2009. 02. 004. Воробьев В. В. Лингвокультурология. – Москва : Изд-во РУДН, 2008. – 340 с / М. Б. Раренко // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 6, Языкознание: Реферативный журнал. – 2009. – №2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/2009-02-004-vorobiev-v-v-lingvokulturologiya-m-izd-vo-rudn-2008-340-s> (дата обращения: 17.06.2024).
11. Саяхова Д. К. Лингвокультурная адаптация текста при переводе (на материале видеоигр) / Д. К. Саяхова // Казанский лингвистический журнал. – 2020. – №1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvokulturnaya-adaptatsiya-teksta-pri-perevode-na-materiale-videoigr> (дата обращения: 16.06.2024).
12. Сызранова Г. Ю. Ономастика : учебное пособие / Г. Ю. Сызранова // Тольятти : Издательство ТГУ. – 2013. – 248 с.
13. Шелестюк Е. В. Лингвокультурный перенос как психолингвистическая основа переводческой адаптации / Е. В. Шелестюк //

Вестник ЧелГУ. – 2013. – №24 (315). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvokulturnyyu-perenos-kak-psiholingvisticheskaya-osnova-perevodcheskoy-adaptatsii> (дата обращения: 16.06.2024).

14. Шелестюк Е. В. О форенизации и доместикации в переводе и возможностях их лингвистической оценки / Е. В. Шелестюк, Э. Д. Гриценко // Вестник ЧелГУ. – 2016. – №4 (386). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-forenizatsii-i-domestikatsii-v-perevode-i-vozmozhnastyah-ih-lingvisticheskoy-otsenki> (дата обращения: 16.06.2024).

15. Шумилина К. А. Специфика перевода комиксов на графическом и фонетическом уровнях / К. А. Шумилина // Огарёв-Online. – 2021. – №9 (162). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/spetsifika-perevoda-komiksov-na-graficheskom-i-foneticheskom-urovnyah> (дата обращения: 16.06.2024).

16. Фененко Н. А. Лингвокультурная адаптация текста при переводе: пределы возможного и допустимого / Н. А. Фененко // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2001. – №1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvokulturnaya-adaptatsiya-teksta-pri-perevode-predely-vozmozhnogo-i-dopustimogo> (дата обращения: 17.06.2024).

Электронные ресурсы

17. Academic : официальный сайт. – Обновляется в течение суток. – URL: <https://academic.ru> (дата обращения: 12.06.2024).

18. Cambridge Dictionary : официальный сайт. – Обновляется в течение суток. – URL: <https://dictionary.cambridge.org> (дата обращения: 9.06.2024).

19. Russian Project Universe : официальный сайт. – 2023. – URL: <https://rp-universe.ru/zvuki-v-komiksah.html> (дата обращения: 10.06.2024).

20. WoordHunt : официальный сайт. – Обновляется в течение суток. – URL: <https://woordhunt.ru> (дата обращения: 10.06.2024).

КОМИКСЫ

21. Андреа Ханна, My Little Pony Generation 5#15 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2023. – 26 р.
22. Джереми Уитли My Little Pony: Переосмысление классики#1 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2023. – 27 р.
23. Джереми Уитли My Little Pony: Переосмысление классики#2 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2023. – 27 р.
24. Джереми Уитли My Little Pony: Переосмысление классики#3 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2023. – 27 р.
25. Джереми Уитли, My Little Pony: Legends of Magic#1 – IDWpublishing, перевод «Dark Room Collaboration». – 2017. – 22 р.
26. Джереми Уитли, My Little Pony: Legends of Magic#2 – IDWpublishing, перевод «Dark Room Collaboration». – 2017. – 22 р.
27. Джереми Уитли, My Little Pony: Legends of Magic#3 – IDWpublishing, перевод «Dark Room Collaboration». – 2017. – 22 р.
28. Джереми Уитли, My Little Pony: Legends of Magic#4 – IDWpublishing, перевод «Dark Room Collaboration». – 2017. – 22 р.
29. Джереми Уитли, My Little Pony: Legends of Magic#5 – IDWpublishing, перевод «Dark Room Collaboration». – 2017. – 22 р.
30. Джереми Уитли, My Little Pony: Legends of Magic#6 – IDWpublishing, перевод «Dark Room Collaboration». – 2017. – 22 р.
31. Джереми Уитли, My Little Pony: Legends of Magic#7 – IDWpublishing, перевод «Dark Room Collaboration». – 2017. – 22 р.
32. Кейси Гилли, My Little Pony Generation 5#11 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2023. – 26 р.
33. Кейси Гилли, My Little Pony Generation 5#12 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2023. – 26 р.
34. Кейси Гилли, My Little Pony Generation 5#5 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2022. – 26 р.

35. Кейси Гилли, My Little Pony Generation 5#6 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2022. – 26 p.
36. Кристина Райс, My Little Pony: Ponyville Mysteries#1-5 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2023. – 103 p.
37. Мэри Кенни, My Little Pony Generation 5#4 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2022. – 26 p.
38. Робин Истер, My Little Pony Generation 5#13 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2023. – 26 p.
39. Селеста Бронфман, My Little Pony Generation 5#1 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2022. – 26 p.
40. Селеста Бронфман, My Little Pony Generation 5#10 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2023. – 26 p.
41. Селеста Бронфман, My Little Pony Generation 5#16 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2023. – 26 p.
42. Селеста Бронфман, My Little Pony Generation 5#17 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2023. – 26 p.
43. Селеста Бронфман, My Little Pony Generation 5#18 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2023. – 26 p.
44. Селеста Бронфман, My Little Pony Generation 5#19 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2023. – 26 p.
45. Селеста Бронфман, My Little Pony Generation 5#2 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2022. – 26 p.
46. Селеста Бронфман, My Little Pony Generation 5#20 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2023. – 26 p.
47. Селеста Бронфман, My Little Pony Generation 5#3 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2022. – 26 p.
48. Селеста Бронфман, My Little Pony Generation 5#9 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2023. – 26 p.
49. Стефани Уильямс, My Little Pony Generation 5#7 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2022. – 26 p.

50. Ти Франклин, My Little Pony Generation 5#14 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2023. – 26 p.
51. Шона Грант, My Little Pony Generation 5#8 – IDWpublishing, Проект «Рассвет». – 2023. – 26 p.
52. Andrea Hannah, My Little Pony Generation 5#15 – IDWpublishing. – 2023. – 26 p.
53. Casey Gilly, My Little Pony Generation 5#11 – IDWpublishing. – 2023. – 26 p.
54. Casey Gilly, My Little Pony Generation 5#12 – IDWpublishing. – 2023. – 26 p.
55. Casey Gilly, My Little Pony Generation 5#5 – IDWpublishing. – 2022. – 26 p.
56. Casey Gilly, My Little Pony Generation 5#6 – IDWpublishing. – 2022. – 26 p.
57. Celeste Bronfman, My Little Pony Generation 5#1 – IDWpublishing. – 2022. – 26 p.
58. Celeste Bronfman, My Little Pony Generation 5#10 – IDWpublishing. – 2023. – 26 p.
59. Celeste Bronfman, My Little Pony Generation 5#16 – IDWpublishing. – 2023. – 26 p.
60. Celeste Bronfman, My Little Pony Generation 5#17 – IDWpublishing. – 2023. – 26 p.
61. Celeste Bronfman, My Little Pony Generation 5#18 – IDWpublishing. – 2023. – 26 p.
62. Celeste Bronfman, My Little Pony Generation 5#19 – IDWpublishing. – 2023. – 26 p.
63. Celeste Bronfman, My Little Pony Generation 5#2 – IDWpublishing. – 2022. – 26 p.
64. Celeste Bronfman, My Little Pony Generation 5#20 – IDWpublishing. – 2023. – 26 p.

65. Celeste Bronfman, My Little Pony Generation 5#3 – IDWpublishing.
– 2022. – 26 p.
66. Celeste Bronfman, My Little Pony Generation 5#9 – IDWpublishing.
– 2023. – 26 p.
67. Christina Rice, My Little Pony: Ponyville Mysteries#1-5 –
IDWpublishing. – 2019. – 130 p.
68. Jeremy Whitley My Little Pony: Classics Reimagined#1 –
IDWpublishing. – 2023. – 27 p.
69. Jeremy Whitley My Little Pony: Classics Reimagined#2 –
IDWpublishing. – 2023. – 27 p.
70. Jeremy Whitley My Little Pony: Classics Reimagined#3 –
IDWpublishing. – 2023. – 27 p.
71. Jeremy Whitley, My Little Pony: Legends of Magic#1 –
IDWpublishing. – 2017. – 25 p.
72. Jeremy Whitley, My Little Pony: Legends of Magic#2 –
IDWpublishing. – 2017. – 25 p.
73. Jeremy Whitley, My Little Pony: Legends of Magic#3 –
IDWpublishing. – 2017. – 25 p.
74. Jeremy Whitley, My Little Pony: Legends of Magic#4 –
IDWpublishing. – 2017. – 25 p.
75. Jeremy Whitley, My Little Pony: Legends of Magic#5 –
IDWpublishing. – 2017. – 25 p.
76. Jeremy Whitley, My Little Pony: Legends of Magic#6 –
IDWpublishing. – 2017. – 25 p.
77. Jeremy Whitley, My Little Pony: Legends of Magic#7 –
IDWpublishing. – 2017. – 25 p.
78. Mary Kenney, My Little Pony Generation 5#4 – IDWpublishing. –
2022. – 26 p.
79. Robin Easter, My Little Pony Generation 5#13 – IDWpublishing. –
2023. – 26 p.

80. Shauna Grant, My Little Pony Generation 5#8 – IDWpublishing. – 2023. – 26 p.
81. Stephanie Williams, My Little Pony Generation 5#7 – IDWpublishing. – 2022. – 26 p.
82. Tee Franklin, My Little Pony Generation 5#14 – IDWpublishing. – 2023. – 26 p.