



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

Особенности перевода американских комиксов на русский язык (на
материале комиксов «Вселенная DC»)

Выпускная квалификационная работа по направлению

45.03.02 Лингвистика

Направленность программы бакалавриата

«Перевод и переводоведение»

Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:
68,15 % авторского текста
Работа рекомендуется к защите
рекомендована/не рекомендована
«18» июня 2024 г.
зав. кафедрой английской
филологии
Афанасьева Ольга Юрьевна

Выполнила:
студентка группы ОФ-403-074-4-2
Зыкова Ксения Александровна

Научный руководитель:
кандидат филологических наук,
доцент кафедры английской
филологии
Буланов Павел Георгиевич

Челябинск

2024 год

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ КОМИКСА.....	7
1.1. Особенности комикса как креолизованного текста	7
1.2. Роль имен собственных в комиксах.....	13
1.3. Понятие речевого портрета.....	19
1.4. Речевой портрет как средство создания художественного образа	22
Выводы по главе 1.....	25
ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА КОМИКСОВ С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ ЯЗЫК.....	27
2.1. Перевод имен собственных, представленных в комиксах Вселенной DC Comics	27
2.2. Речевые портреты персонажей	34
2.3. Речевой портрет Бэтмена/Темного Рыцаря/Брюса Уэйна	35
2.4. Речевой портрет Второго Робина/Красного Колпака/Джейсона Тодда.....	43
2.5. Речевой портрет Джокера	49
2.6. Рекомендации для переводчиков комиксов.....	55
Выводы по главе 2.....	56
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	58
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	60

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире комиксы прочно укрепились в массовой культуре и приобрели высокую популярность у людей разных возрастных и социальных групп. В России культура чтения комиксов только активно формируется и требует большей вовлеченности профессиональных переводчиков. Глобализация, как двигатель прогресса, связь с другими культурами, общность интересов позволяет комиксам стать частью такого вида человеческой деятельности, как хобби. Желание понять чужую культуру, мышление, поделиться своим и привнести что-то новое определили повышенное внимание к проблеме перевода англоязычных комиксов на русский язык.

Актуальность данной выпускной квалификационной работы обусловливается возрастающим вниманием переводчиков и лингвистов к переводу креолизованных текстов, а также ростом числа переводов англоязычных комиксов на другие языки мира. Количество любительского перевода по своим масштабам значительно превосходит профессиональный, что отражается на качестве переводов и трудностях в установлении закономерностей перевода комиксов на русский язык.

Научная новизна работы состоит в том, что в ней впервые в рамках комплексного подхода рассматривается проблематика передачи художественного образа посредством сопоставительного анализа речевых портретов при переводе англоязычных комиксов на русский язык, то есть применяются элементы концептуального анализа в приложении к аспектам перевода. Речевой портрет как разновидность концепта имеет сложную структуру, однако основное внимание в исследовании уделяется передаче образов ключевых персонажей комиксов, их аксиологического наполнения, а также анализу различий и причин искажения авторских интенций в переводе.

Объектом данного исследования выступает перевод комиксов Вселенной DC.

Предметом исследования являются особенности перевода имен собственных и передача речевых портретов персонажей при переводе англоязычных комиксов Вселенной DC на русский язык.

Теоретическую базу настоящей работы составляют труды отечественных и зарубежных лингвистов: Е. Е. Анисимова, Д. И. Ермолович, С. Р. Ишмуратова, В. И. Карасик, Е. В. Козлов, С. В. Леорда, С. О. Макеева, О.А. Малетина, А. М. Мезенко, Л. А. Нефедова, Н. А. Соколова, А.Г. Сонин, Ю.А. Сорокин, W. Eicner, N. Celotti., K. Kaindl.

Цель исследования – выявить и проанализировать особенности перевода англоязычных комиксов на русский язык на примере комиксов Вселенной DC.

Для реализации поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

- 1) рассмотреть жанровые особенности комикса в переводческом аспекте;
- 2) определить особенности перевода комиксов как креолизованного текста;
- 3) провести сравнительно-сопоставительный анализ имен собственных в оригинале и версии перевода;
- 4) сравнить речевые портреты персонажей комиксов в языке оригинала и языке перевода; выявить различия и причины несоответствия образов и аксиологического наполнения речевых портретов в оригинальном тексте и русскоязычном переводе;
- 5) представить рекомендации для переводчиков комиксов.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что его результаты вносят вклад в изучение проблемы перевода различных аспектов комиксов – креолизованного текста с английского языка на русский язык.

Практическая значимость состоит в том, что результаты, полученные в ходе исследования, могут найти применение в практике перевода комиксов.

Материалом для исследования послужили около 100 имен собственных и 3 речевых портрета ключевых персонажей, отобранные методом специальной выборки из англоязычных комиксов DC, а также их переводческие эквиваленты в русскоязычной версии комиксов в рамках этой же Вселенной. В ходе исследования применялись **методы** когнитивно-дискурсивного, сравнительно-сопоставительного, лингво-культурного подходов, анализ, синтез, дедукция/индукция, стилистического, концептуального, переводческого анализов.

На защиту выносятся следующие **положения**:

1. Разные категории имен собственных необходимо передавать разными переводческими трансформациями на русский язык.
2. В речевых портретах персонажей комиксов в оригинальном тексте и официальном русскоязычном переводе наблюдаются отличия.
3. Персонажи в русскоязычной переводной версии комиксов получают иную дискурсивную реализацию, что приводит к формированию искаженной концептосферы Вселенной DC у русскоязычной читательской аудитории.

Структура работы: выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, завершаемых выводами, заключения и списка используемой литературы.

Во введении обосновываются научная новизна, актуальность работы, формулируются ее цели и задачи.

Первая глава посвящена теоретическим аспектам исследования. В ней рассматривается понятие комикса как креолизованного текста, лингвокультурные особенности англоязычного жанра комикс, сущность имен собственным, понятие речевого портрета.

Во второй главе проводится анализ использования различных аспектов, имеющих важное значение при переводе комиксов с английского языка на русский язык, а именно – имен собственных и речевых портретов персонажей.

В заключении резюмируются результаты проведенного исследования.

В списке использованной литературы указываются источники, задействованные в ходе исследования.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ КОМИКСА

1.1 Особенности комикса как креолизованного текста

Текст представляет собой основное средство передачи информации в обществе. Однако текст может включать в себя не только слова. В наше время тексты, которые объединяют различные системы знаков — как языковые, так и неязыковые, вербальные и невербальные, а также аудиовизуальные — становятся всё более распространёнными. Эти тексты называют креолизованными, они являются продуктом креолизации, процесса, в котором разнообразные коды смешиваются и интегрируются воедино. Креолизованные тексты широко используются в различных областях жизни общества, включая рекламу, средства массовой информации, интернет, искусство, образование и развлечения. Они обладают уникальными характеристиками и выполняют специфические функции, что делает их предметом для всестороннего лингвистического исследования.

Французский семиотик Ролан Барт был одним из первых ученых, кто изучал тексты, которые включают в себя множество знаковых систем. Он рассматривал сущность знака, его идеологическое содержание, связь между означаемого и означающего, а также денотативные и коннотативные значения. Р. Барт выдвигал идею, что коннотативные значения, которые формируются под влиянием общества в рамках вторичных знаковых систем (таких как изображения, звуки, видео), имеют мощное идеологическое воздействие, которое может усиливать или модифицировать денотативные значения, передаваемые через естественный язык [3].

Понятие «креолизованный текст» ввели Ю. А. Сорокин и Е. Ф. Тарасов, сформировал определение такого текста, «фактура которого состоит из двух негомогенных частей: вербальной (языковой или речевой) и невербальной (принадлежащей к другим знаковым системам, нежели естественный язык)» [23, с. 180–186]. Позже другие значимые лингвисты использовали этот термин в своих работах.

Текст, прошедший креолизацию, выделяется уникальными особенностями, отличающими его от текстов, построенных на одной системе знаков. Основное отличие заключается в том, что креолизованный текст представляет собой более комплексную структуру, объединяющую несколько подсистем: словесную и визуально-звуковую. Каждая из этих подсистем следует своим правилам структурирования и взаимосвязи, которые могут как дополнять, так и контрастировать друг с другом.

Креолизованный текст также обладает усиленным коммуникативным эффектом, так как он способен транслировать обширный объем информации в более короткие сроки и через множество информационных каналов.

Стоит подчеркнуть, что семиотика креолизованного текста является более многоуровневой. Это связано с использованием разнообразных знаковых систем: иконических, индексальных и символических. Иконические знаки воспроизводят форму объектов (как в случае с фотографиями, иллюстрациями, схемами), индексальные знаки направляют внимание к объектам (например, с помощью указателей, стрелок, цветных кодов), в то время как символические знаки представляют объекты на основе общепринятых условностей (таких как слова, числа, буквы) [28]. Креолизованный текст характеризуется использованием различных типов знаков в определенных пропорциях и комбинациях, создавая тем самым сложную структуру значений и многослойные интерпретации.

Креолизованный текст обладает широким спектром функций, которые определяются задачами и намерениями тех, кто его создает и использует. Он может выполнять различные роли: передавать информацию, расширять знания, привлекать внимание к продукту или идее, предлагать эстетическое наслаждение или развлечение, среди прочего. Сочетание этих функций делает креолизованный текст особенно коммуникативно ценным и привлекательным [21, с. 176–189].

Креолизованный текст задает более строгие критерии для уровня знаний и навыков как создателей, так и получателей сообщения. Чтобы

адекватно воспринимать и интерпретировать креолизированный текст, необходимо обладать не просто языковыми знаниями, включая словарный запас, грамматику и стилистику, но также и паралингвистическими навыками, позволяющими понимать невербальные сигналы и их взаимосвязь с вербальными, а ещё и лингвокультурологической компетенцией, которая включает понимание культурных тонкостей участников общения и контекста, в котором это общение происходит [27, с. 82–84].

Комиксы, как новый литературный жанр, получили широкое распространение по всему миру: от комикс-книг в США до сборников с небольшими стрипами и миниатюрами в Европе, от китайских манхуа до японской манги.

Комиксы впервые появились в 1930-х годах и первоначально выступали в качестве переиздания более ранних газетных юмористических карикатур. Комиксы представляют собой серию, обычно связанных между собой, историй, рассказанных с помощью слияния графических изображений и слов. В определенных областях знаний изучения комикса даются разные определения.

Например, статья «Комикс в переводе» (Comics in Translation) К. Кайндл называет предполагаемые причины отсутствия четкой формулировки определения понятия комикс в научном мире. Автор предполагает, что разнообразие жанров – от юмористических, приключенческих, научно-фантастических комиксов до ужасов 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 конкретное определение понятию комикс [29, с. 36].

В своей работе «Комиксы и последовательное искусство» (Comics and Sequential Art) один из основателей современного комикса, художник и

сценарист У. Айснер определяет комикс как «особую организацию изображений и слов для выражения какой-либо идеи или повествования» [28, с. 5]. В то же время автор подчеркивает главную особенность комикса, которая заключается в сочетании текста и изображений. При чтении комикса реципиент сам принимает активное участие в создании истории, задействуя навык интерпретации при совмещении традиционной декодировки текстового сообщения и эстетического погружения в графическую составляющую. Чтение комикса совмещает в себе эстетическое восприятие и интеллектуальную деятельность.

С. МакКлауд называет комикс «последовательными изображениями, смежными рисунками и другими изображениями в смысловой последовательности» [30]. При этом изображения автор определяет «принятой информацией», то есть понятой мгновенно и не требующей специальных знаний для расшифровки сообщения, а текст – «воспринятой», то есть информацией, для декодирования которой необходимы некоторое время и специальные знания. Чем более абстрактен и менее реалистичен рисунок, тем более он приближен к тексту, и соответственно, тем сложнее его восприятие. И наоборот, чем проще и прямолинейнее текст, тем более легко и быстро он воспринимается [30].

Александр Геннадиевич Сонин представил следующее определение: Комикс – это «особый способ повествования, текст которого представляет собой последовательность кадров, содержащих, кроме рисунка, вербальное произведение, репрезентирующее преимущественно диалог персонажей и заключенное в особую рамку – графическое пространство речевого компонента. При этом рисунок и заключенный в него вербальный текст представляют собой органическое смысловое единство» [22].

Под изображениями или над ним располагаются слова повествователя. Текст в комиксе, как правило, помещается в области, изображающие речь, либо мысли героя, а также в отдельные вставки в углу панели, передающие авторский текст с дополнительной информацией. Примечательно, что форма

областей или баллонов может отличаться в зависимости от намерения автора сделать акцент на мыслях персонажа, либо на его словах. Для комикса характерно использование печатных и прописных букв одинаковой высоты для того, чтобы облегчить восприятие текста. Необходимо, чтобы шрифт текста сочетался со стилизацией изображений.

Дать полное определение понятию комикс непросто, потому что, по мнению многих исследователей, комикс находится на пересечении таких видов искусства как изобразительное искусство, литература и кинематография, а также сочетает в себе компоненты каждого из них. Так, С. МакКлауд проводит параллель между комиксом и кинематографом, замечая, что фильм на пленке похож на очень медленный комикс. По его мнению, категория времени в фильме соответствует в комиксе категории пространства [30, с. 7]. Каждый фрейм (отдельный рисунок, окруженный рамкой) представляет собой кадр, подобно кадру кинопленки. Кинематографическая составляющая комикса также прослеживается в умелом использовании художниками перспективы кадра, напоминающей углы наклона камеры в фильме.

Из изложенного выше можно прийти к выводу, что комикс является сочетанием вербального и невербального компонентов, которые образуют креолизованный текст.

Евгения Евгеньевна Анисимова, написавшая книгу «Лингвистика текста и межкультурная коммуникация», выделяет три варианта креолизации текста:

- а) «нулевая (изображение не представлено и не имеет значения для организации текста);
- б) частичная (вербальная часть сравнительно автономна, независима от изображения и изобразительные элементы текста оказываются факультативными);

с) полная (вербальный текст полностью зависит от изобразительного ряда, и само изображение выступает в качестве облигаторного элемента)» [1].

Благодаря взаимодействию в комиксе вербальных и невербальных компонентов он сочетает в себе большой объем информации, рассчитанный на максимальную простоту восприятия. Под вербальными компонентами понимается буквенный текст, все речевое единство в рамках комикса. Здесь выделяются два подвида: речь персонажей и авторская речь (титры, заголовки, авторское резюме, комментарии ко всему комиксу или к отдельным эпизодам)» [7, с. 183].

Для того, чтобы комикс был верно понят реципиентом, его наполненность должна быть правильно структурирована, текст и изображение должны быть четко соотнесены, изображения должны быть представлены в четкой последовательности. Отличительной особенностью языка комикса является его краткость и лаконичность; эмоциональность; выразительность; диалогичность; живость и простота.

Что касается лингвостилистической характеристики комикса, то следует отметить, что, как типу текста, комиксу присущи такие текстовые категории как: целостность, связность, темпоральность, модальность и локативность.

Нельзя не отметить, что речь персонажей в комиксах не изображается в виде субтитров, как это принято в кинематографе, а размещается в особой графической области, напоминающей «облако». Первый объект содержит высказывания персонажа, а второй его размышления. В опубликованных исследованиях о «комиксах» данные области или пространства называются французским словом «филактер» (*phylactère*). Если филактер расположен у рта, он репрезентирует внешнюю монологическую или диалогическую речь. Если филактер поднимается от головы персонажа, он репрезентирует мысли героя, то есть его внутреннюю речь. В связи с постоянным применением в

качестве идеографического знака в комиксе этот элемент считается самым заметным.

Особенностью комикса как литературного жанра можно отметить то, что в процессе чтения информация поступает из двух источников: текстового сопровождения и графического изображения.

Стоит отметить, что основной единицей комикса выступает фрейм, соединяющий вербальную и невербальную часть. Структура комикса формируется из обложки, фронтисписа, титульного листа, страниц и Pin-UpPage (дополнительных зарисовок художников комикса).

Можно резюмировать, что правильное использование вербальных и невербальных средств позволяет комиксам в зависимости от их предназначения и тематики оказывать комплексное, прагматическое воздействие на свою целевую аудиторию.

1.2 Роль имен собственных в комиксах

В сфере лингвистики перевод имен собственных выделяется как самостоятельная переводческая задача, которую переводчик должен решить во время его работы. Известно, что имена всегда занимали особое место в иерархии межъязыковой коммуникации. Презентация себя, знакомство или обращение начинаются с самообозначения, позиционирования, использования в речи имени [26].

Онимы служат для особого, индивидуального обозначения предмета без лишних дополнений. Под именами собственными подразумевается слово или словосочетание, служащие для выявления именуемого объекта среди других, ему подобных: его индивидуализации и идентификации.

Имена собственные входят в лексику любого языка в качестве особого класса слов, обладающего рядом специфических признаков, которые необходимо брать во внимание.

Для начала онимы – это средство номинации индивидуального предмета. Собственное имя не связано непосредственно с понятием. У него

нет общего значения, так же как у нарицательных отсутствует индивидуальное. Оно не существует вне его отнесенности с конкретным предметом, который всегда четко определен.

Особое положение онимов в языке привело к формированию *ономастики*. Это раздел лингвистики, изучающий историю возникновения и преобразования имен в результате употребления их в течение длительного времени в языке-источнике или же благодаря заимствованию их у других языков.

При сопоставлении многих имен собственных, которые обозначают одни и те же предметы в разных языках, часто может быть заметно их различие. В связи с этим проблема правильной передачи имен собственных при переводе с одного языка на другой была и остается неизбежной задачей переводчиков.

Существует мнение, что процесс перевода имен собственных с одного языка на другой не представляет проблемы – легок и понятен. Но, на самом деле, это сложный и трудоемкий процесс, который требует внимания и понимания коммуникативной цели, созданной автором. Из-за отсутствия необходимых знаний весьма вероятно возникновение проблем не только при изучении языка, но и непосредственно в процессе перевода.

Несмотря на то, что большая часть правил и методов перевода имен собственных условны, ведь каждый случай уникален, нельзя их отторгать.

Прежде всего необходимо знать и понимать природу происхождения слов, освоить различные приемы их перевода.

Зачастую имена собственные на русский язык не подлежат смысловому переводу – они передаются с помощью правил практической транслитерации, транскрипции или калькирования.

Транслитерация – «формальное побуквенное воссоздание исходной токсической единицы с помощью алфавита переводящего языка; буквенная имитация формы исходного слова».

Как любой другой переводческий прием транслитерация имеет достоинства и недостатки.

Достоинства – письменный вариант имени не искажается, его носитель имеет универсальную, независимую от языка идентификацию.

Недостатки – сложность в восстановлении исходной формы иностранного имени или фамилии, данных в русской транскрипции, то есть с ориентацией на звучание, а не на написание имени [6, с. 63].

Транслитерация имела широкое распространение в XVIII-XIX вв. Так, например, одно и то же английское имя Charles, если оно относится к английским королям династии Стюартов, передается как Карл, а в настоящее время, даже если это наследник английского престола – как Чарльз [5, с. 18].

Конечно, со временем транслитерация уступила место транскрипции, но по традиции остались случаи полной транслитерации (английские короли – James – Яков; George – Георг; William the Conqueror – Вильгельм Завоеватель).

Таким образом, путем транслитерации имена собственные передаются исторически или традиционно (доктор Ватсон, а не Уотсон) [20, с. 40].

Транскрипция – это формальное фонемное воссоздание исходной лексической единицы с помощью фонем переводящего языка, фонетическая имитация исходного слова.

Транскрипцию обычно применяют для перевода:

- a) географических названий Washington (ударение на первом слоге) – Вашингтон (ударение на последнем слоге) [6, с. 63–68];
- b) названия фирм, компаний, издательств, марок автомобилей (Subaru – Субару, «Роснефть» – «Rosneft»);
- c) термины (embargo – эмбарго; perestroika – перестройка);
- d) имена и названия фантастических существ (Hobbit – Хоббит).

Названия стран должны передаваться без изменений, за различиями в наименованиях могут стоять значимые политические реалии. «Южная

Африка» – это South Africa («ЮАР», «Южно-Африканская республика» – the Republic of South Africa), а «юг Африки» обозначает южную часть Африканского континента (Southern Africa) [10, с. 124].

Применение транскрипции не всегда происходит в чистом виде, чаще всего она используется в сочетании с другими переводческими приемами, такими как калькирование, семантический перевод, транслитерация. К примеру, the Pacific Ocean – Тихий океан (транскрипция и семантический перевод), Кощей Бессмертный – Koshchey the Deathless (или Immortal) (транскрипция с калькированием).

Стоит отметить, что на сегодняшний день в сравнении с другими переводческими приемами транскрипция является наиболее употребляемой и приемлемой [6, с. 63–68].

Калькирование – воспроизведение не звукового состава слова, а перевод по частям английского слова или словосочетания с последующим сложением переведенных частей без каких-либо изменений.

Большое количество словосочетаний в политической, научной и культурной областях практически представляют собой кальки (Верховный Суд – Supreme Court).

Калькирование обычно применяют для перевода:

- a) названия памятников истории и культуры (Зимний дворец – Winter Palace);
- b) названия художественных произведений (Белая Гвардия – The White Guard; «Come to look at me» – «Приходи на меня посмотреть»);
- c) названия политических партий и движений (the Democratic Party – Демократическая партия; Trust Fund at the European Bank for Reconstruction and Development (EBRD) – Целевой фонд Европейского банка реконструкции и развития (ЕБРР);
- d) исторические события (нашествие Бату-хана – the invasion of Batu Khan) [6, с. 87–94].

Из этого можно сделать вывод, что проблема передачи имен собственных в межъязыковой и межкультурной коммуникации актуальна, как и само общение между народами, и всегда будут существовать связанные с ней сложности и ошибки и, скорее всего, будут возникать в силу как субъективных, так и объективных причин. Однако количество неточностей и ошибок зависит от того, насколько осознанно мы подходим к разрешению трудностей и анализу их причин. Объективные трудности, прежде всего, связаны со свойствами имен собственных, субъективные же – с языковыми посредниками – прежде всего переводчиками, преподавателями иностранных языков и журналистами, которые не всегда видят глубину данной проблемы.

Вопреки тому, что теория перевода имен собственных еще не так глубоко изучена, чтобы утверждать, что какое-то имя или название передано неправильно, каждый переводчик должен и обязан знать об объективных противоречиях, связанных с функционированием имени в иной языковой среде. Только благодаря этому можно избежать субъективных ошибок и неточностей.

Как правило в состав ономастики входят различные разделы, в зависимости от объекта, который является носителем имени собственного [15, с. 9, с. 63]:

1) антропонимы – любые собственные имена, которые может иметь человек (или группа людей), в том числе личное имя (Герман), отчество (Игоревич), фамилия (Звонов), прозвище (Коротышка), псевдоним (Якуб Колас). Антропонимы нередко служат базой для создания урбанонимов, особенно часто названий улиц, площадей, мостов, например: улица Я. Купалы, площадь Ванеева, мост Блохина;

2) топонимы – собственные имена любых географических объектов: моря, реки, города, горы, оврага, поля и др., например, р. Западная Двина, с. Здравнёво, Покровская церковь;

3) зоонимы – собственные имена (клички) животных, в том числе домашних, содержащихся в зоологических садах, «работающих» в цирке, служащих в охране, подопытных или диких (Мухтар, Шарик, Багира);

4) хрематонимы – собственные имена уникальных предметов материальной культуры, произведенных или добытых руками человека, в том числе названия оружия, музыкальных инструментов, ювелирных изделий, предметов утвари, драгоценных камней, например, пушка «Гамаюн», золотой самородок «Заячьи уши», «Шапка Мономаха»;

5) эргонимы – собственные имена деловых объединений людей, в том числе учреждений, предприятий и тому подобное., например, нет родового термина «Горизонт», «Белвест», «Луч»;

6) астронимы – собственные имена космических объектов или отдельных небесных светил (Солнце, Луна, Юпитер, комета Галлея, звёзды Толиман или Сириус)

7) теонимы – имена собственные божеств в любом пантеоне: Аполлон, Зевс, Стрибог, Перун, Марс, Шива;

8) фитонимы – совокупность собственных имен растений: например, в усадьбе Л. Н. Толстого Ясная Поляна можно увидеть Дерево бедных.

Ономастика изучает особенности функционирования собственных имен, а значит, обладает своим материалом и методикой изучения его.

Именно поэтому она и признается самостоятельной дисциплиной. При этом отличается комплексностью своего предмета исследования. Преобладает в ономастике лингвистическая составляющая, поскольку каждое имя – это слово, и информация о каждом имени «добывается» с помощью лингвистических средств. Кроме лингвистической, она включает также этнографическую, историческую, географическую, социологическую, литературоведческую составляющие, которые помогают лингвисту выделять специфику именуемых объектов и традиции, связанные с их именованием. В ономастических исследованиях используются также

данные археологии, истории материальной и духовной культуры, биологии, логики, теологии, психологии, философии и так далее. Все это выводит ономастическую проблематику за рамки одной лишь лингвистики и придает известную самостоятельность комплексу составляющих ее компонентов [24, с. 7].

Поскольку комиксы – это уникальный жанр на грани литературы и изобразительного искусства, то и имена собственные играют в них не последнюю роль.

Имена собственные помогают реципиентам понять задумку автора, как можно глубже погрузиться в историю, в повествование, создание образов персонажей.

Онимы в художественном пространстве должны быть точными и стилистически верными, соответствовать всей идее и целям произведения, передавать колорит, и особый уникальный смысл, заложенный автором.

Например, антропонимы в комиксах Вселенной DC – созданные авторами имена и прозвища персонажей, символизирующие образ, суперспособность, сущность, силу во владении различного рода оружием, а также реально существующие или, по крайней мере, похожие на реальные имена.

Так, работа переводчика имеет много трудностей. При переводе имен собственных, в частности, личных имен, необходимо учитывать культурную специфику конкретной страны и особенности языка перевода. Все эти непростые вопросы требуют от переводчика тщательного изучения и рассмотрения существующих профессиональных мнений.

1.3 Понятие речевого портрета персонажа

В связи с активным развитием антропоцентрического направления в современной науке в отечественном языкознании появилось особое направление, занимающееся изучением языковой личности через описание ее речевого портрета. Начало изучения понятия «речевой портрет»

проводилось в 60-х годах XX века М. В. Пановым для описания фонетического портрета. Именно он выделил фундаментальные отличия русской «разговорной речи» от «кодифицированного литературного языка» [18]. Делая записи устной речи и занимаясь изучением фонетических особенностей этого типа текстов, изучая русское просторечие, речевые ошибки и другие проявления вариативности языковой системы, ему удалось дать характеристику литературной норме в диахроническом аспекте и создать ряд фонетических портретов политических деятелей, писателей, ученых. До 60-х годов понятие «речевой портрет» носило лишь литературоведческий характер и обозначало один из способов создания художественного образа. На сегодняшний день существует несколько определений речевого портрета, и нами рассмотрены некоторые из них.

С.В. Леорда рассматривает речевой портрет как «воплощенную в речи языковую личность» [32]. Проблема речевого портрета является частным направлением исследования языковой личности. Большую роль речевого портрета как составляющую облика говорящего в формировании целостного образа личности выделяет Е. В. Осетрова [17, с.58-67]. Т. П. Тарасенко определяет понятие речевого портрета как «совокупность языковых и речевых характеристик коммуникативной личности или определённого социума в отдельно взятый период существования» [25, с. 26]. В речевом портрете он выделяет возрастные, гендерные, психологические, социальные, этнокультурные и лингвистические характеристики личности. К возрастным характеристикам относится совокупность признаков физиологической, психической и социальной жизнедеятельности человека. Под гендерными характеристиками понимаются особенности построения речи на основе совокупности социальных и культурных норм, приписываемых обществом к выполнению в зависимости от биологического пола объекта. К психологическим характеристикам относятся индивидуальные особенности психических познавательных процессов. Социальные характеристики включают в себя

формирование индивидуального коммуникативного опыта. В этнокультурных характеристиках будут рассматриваться характеристики личности, имеющей интересы и предпочтения, связанные с осознанием своей идентичности по принадлежности к конкретному этносу, истории его развития, обычаям, традициям, языку, религиозно нравственным принципам.

Г. Г. Матвеева дает следующее определение: «Речевой портрет – это набор речевых предпочтений говорящего в конкретных обстоятельствах для актуализации определенных намерений и стратегий воздействия на слушающего» [13, с. 14]. Она отмечает, что речевой портрет способствует фиксированному речевому поведению, которое «автоматизируется в случае типичной повторяющейся ситуации общения» [14, с. 87].

Последние лингвистические исследования в области речевых портретов выявили тенденцию к существенному усложнению и дифференциации понятийного содержания термина в сравнении с его первоначальной трактовкой. Из-за использования таких специальных единиц как «лингвокультурный типаж», «языковой портрет», «коммуникативный портрет», «речевое поведение» и «речевая характеристика» как полных аналогов речевого портрета возникла проблема терминологической путаницы, которая в свою очередь ведет к рассогласованности исследовательских процедур. В своей статье «Речевой портрет в кругу смежных понятий» Макеева О. С. [11, с. 79–85] подробно рассматривает каждое смежное понятие и соотносит компоненты его определения с понятием речевого портрета. Она приходит к следующим выводам:

1. Лингвокультурный типаж является более широким понятием и способен включать в себя речевой портрет, несмотря на его автономность.
2. Языковая личность реконструируется посредством воссоздания ее облика, сведений о которых нет у исследователя. Речевой портрет в свою очередь опирается на факты, доступные непосредственному наблюдателю.

3. Разграничение между понятиями «речевой портрет» и «речевая характеристика» провести сложно ввиду того, что понятие речевого портрета представлено как терминологический дублет речевой характеристики. Такая же проблема возникает при рассмотрении понятий «коммуникативный портрет» и «речевой портрет», которые в ряде публикаций используются как идентичные понятия.

Для устранения проблемы терминологической путаницы исследователь выводит ряд постулатов для разграничения речевого портрета и ряда смежных понятий:

1. Речевое портретирование как процедура опирается на факты, доступные непосредственному наблюдению.

2. Материалом речевого портрета является полный набор дискурсивных практик, то есть то, из чего складывается речевое поведение индивида (группы).

3. Речевой портрет не является продуктом деятельности исследователя-лингвиста; он создается (моделируется) задолго до того, как привлекает внимание исследователя; моделируется социальной (профессиональной) группой в ходе реализации стратегии социальной (профессиональной) идентичности, моделируется СМИ и политическими имиджмейкерами, самим индивидом как представителем той или иной социальной общности.

Речевой портрет может быть не только индивидуальным, но и коллективным. Если в случае с индивидуальным рассматривается индивидуальный стиль речи, который отражает особенности конкретной языковой личности, то коллективный портрет обобщает явления, присущие определенному кругу людей. Этот круг может быть объединен в национальном, возрастном, социальном или профессиональном плане. Исследованиями коллективных речевых портретов занимались С. В. Мамаева, С. В. Леорда, Б.Максимов, Е.А. Земская, Л. П. Крысин, М. Н. Панова, Н. В. Варнавских, Е. В. Осетрова, Т. П. Тарасенко, Г. Г. Матвеева.

Создание речевого портрета не ограничивается какой-либо сферой общения. Более того, речевой портрет может быть национальным и определять особенности, присущие национальной языковой личности. Объектом изучения речевого портрета также может стать персонаж художественного произведения.

1.4 Речевой портрет как средство создания художественного образа

Персонаж художественного произведения может стать объектом изучения при речевом портретировании. Речевой портрет персонажа позволяет читателю взглянуть не только на художественное воплощение его внутреннего мира, но и на непосредственное отражение интеллектуального и эмоционального мира самого писателя.

Интерес к структуре, композиции портрета в его делении на типы наблюдается у лингвистов, исследующих портрет, как «речевое воплощение образа» (О.А. Малетина) [12, с. 69-72.], «словесное перечисление внешних черт человека» (О.А. Нечаева) [16, с. 96], как «особый случай описательного текста» (Т.В. Сотникова), и другие.

Создание речевого портрета персонажа напрямую связано с определенным коммуникативным намерением создателя речевого портрета, под которым подразумевается желание с помощью словесной детализации описать лицо или предмет, его отличительные черты и особенности.

Среди всех исследований посвященных изучению особенностей портрета персонажа художественного произведения цели нашего исследования и анализируемого материала удовлетворяют работы Е.Я. Кусько, в которых он выделяет языковой портрет. «Языковой портрет – это индивидуализирующий и одновременно типизирующий способ передачи речи персонажа, проявление в ней характера героя в его непрерывном развитии, его мировоззрения, идеологических позиций, политического уровня». [9, с. 28].

Основными элементами, которые способствуют созданию языкового портрета, являются:

- 1) взаимосвязь языка героя и его характера;
- 2) одно из средств языковой индивидуальности – это отличие языка действующих лиц;
- 3) проявление в речи социальной, профессиональной и локальной принадлежности персонажа;
- 4) отражение в языке персонажей мировоззрения, политического уровня и идеологических позиций;
- 5) эволюция языка персонажа в связи с эволюцией образа [9, с. 28].

В художественном тексте диалог является основным способом выражения речевого поведения персонажа. Т.Г. Винокур определяет речевое поведение как процесс, находящийся между речевой деятельностью и речевым поступком и являющийся их совокупностью: «В основе речевого поведения лежат внутриязыковые закономерности подсистемной дифференциации стилистических явлений, внешние закономерности социальных и социальнопсихологических условий коммуникации» [4, с. 59]. Речевое поведение более конкретно, так как в нём присутствует ситуативный смысл.

Ишмуратова С. Р. в своей статье «Речевое поведение персонажа в художественном тексте: вербальный и невербальный аспекты описания» отмечает, что речевое поведение может иметь вербальное и невербальное выражение. Вербальное выражение характеризуется разграничением прагматического (формирование интенции) и стилистического (оформление языкового выражения) аспектов. Невербализованная часть речевого поведения представляет собой кинетическую систему знаков и паралингвистические средства. Паралингвистические средства – это средства, участвующие в организации текста вербального языка, формирующие коммуникативно-прагматический аспект текста. А. Г. Баранов, Л. Б. Паршин выделяют три группы параграфемных средств на

основе механизмов их создания: синграфемные средства (художественно-стилистическое варьирование пунктуационных знаков); супраграфемные средства (шрифтовое варьирование); топографемные средства (плоскостное варьирование)

[2, с. 41–115].

Ишмуратова выделяет два способа передачи речевого и речежестового поведения персонажей:

1) репродуктивная речь, переданная в основном вербально и отчасти в виде невербального поведения персонажа, произносящего в тексте свое высказывание;

2) описательная речь, передающая наряду с вербальной речью и неречевым поведением обстоятельства речевого действия персонажа [31].

Вербальное поведение персонажа может быть отражено при помощи описания автором речи персонажа и его манеры говорить, а также его вербального эмоционального состояния. Описание мимики, жестов и движений персонажа, его невербальное эмоциональное состояние служит основой для невербального поведения.

Выводы по главе 1

1. В данной работе было выявлено, что креолизованный текст обладает рядом отличительных характеристик, которые дифференцируют его от однокодового текста. Прежде всего – это более сложная структура, которая включает в себя две или более подструктур: вербальную и невербальную. В каждой подструктуре имеются свои правила организации и связности, которые согласовываются или противоречат друг другу.

2. Было определено, что в креолизованном тексте заключен более высокий коммуникативный потенциал, поскольку он может передавать большее количество информации за меньшее время, а также использовать разные каналы передачи информации.

3. Важно отметить, что креолизованный текст включает в себя более сложную семиотику. Это происходит из-за того, что он строится на разных типах знаков: иконических, индексальных и символических.

4. Проводя анализ имен собственных, мы приходим к выводу, что они играют одну из наиболее важных ролей в истории. Они являются теми средствами выразительности, которые могут многое рассказать о персонаже еще до их полного раскрытия по сюжету. Также, беря во внимание вышесказанное, переводчику необходимо знать приемы и особенности перевода имен собственных.

5. Речевой портрет персонажа – это образ персонажа, формирующийся через лексические средства, используемые художественным героем. Речевой портрет позволяет читателям лучше понять внутренний мир героя, его намерения и заметить те черты, которые создают его характер и воплощают отношение автора к нему.

ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА КОМИКСОВ С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Во второй главе выпускной квалификационной работы проводится анализ лексических единиц и выражений, представляющих наибольший интерес при переводе и характерной для текста комикса экспрессивностью и образностью. Для выявления лингвистических особенностей комиксов исследование будет проведено с учетом разных, характерных для комиксов, аспектах.

2.1 Перевод имен собственных, представленных в комиксах Вселенной DC

Онимы – это собирательный термин для имен собственных людей, животных, мест, существ, небесных тел и так далее. Они представляют собой отдельный важный переводческий аспект, поскольку являются индивидуализирующим указанием на определенный предмет.

В комиксах имена собственные служат для номинации определенного персонажа или места, имеющего значения для истории. Они обладают наивысшей приоритетностью, поскольку именно по ним реципиенты узнают любимых антагонистов- и протагонистов и сами творения авторов.

При переводе онимов перед переводчиком появляется сложность в выборе лингвистических средств для передачи имени с одного языка на другой. И хотя большая часть правил и стратегий перевода имен собственных понятна и определена, не следует исключать возможность появления исключений.

Стоит отметить, что большая часть имен собственных в комиксах Вселенной DC – это фиктонимы, то есть, онимы, созданные фантазией авторов. Но, при анализе применений переводческих трансформаций, они будут разделены на частные подкатегории.

Обратимся к таблице 1, в которой представлены имена собственные персонажей в оригинале комиксов, их официальный перевод и применяемые для перевода трансформации.

Антропонимы – имена собственные людей

Таблица 1 – Антропонимы (имена собственные персонажей)

Оригинал имени собственного	Перевод имени собственного	Трансформация, используемая для перевода имени собственного
Alfred Pennyworth	Альфред Пенниуорт	Транскрипция + Транслитерация
Bruce Wayne	Брюс Уэйн	Транскрипция
Harley Quinn	Харли Квинн	Транскрипция + Транслитерация
Ra's Al Ghul	Ра'с Аль Гул	Транскрипция + Транслитерация
Tim Drake	Тим Дрейк	Транскрипция
Damian Wayne	Дэмиен Уэйн	Транскрипция
Dick Grayson	Дик Грейсон	Транскрипция
Jason Todd	Джейсон Тодд	Транскрипция
Stephanie Brown	Стефани Браун	Транскрипция
Diana Prince	Диана Принц	Транскрипция
Zatanna Zatara	Затанна Затара	Транскрипция
Donna Troy	Донна Трой	Транскрипция
Talia Al Ghul	Талия Аль Гул	Транскрипция
Starfire	Старфаер	Транскрипция
Cassandra Sandsmark	Кассандра Сэндсмарк	Транскрипция
Pamela Isley	Памела Айсли	Транскрипция
Dinah Lance	Дина Лэнс	Транскрипция
John Constantine	Джон Константин	Транскрипция

Barbara Gordon	Барбара Гордон	Транскрипция
Wally West	Уолли Уэст	Транскрипция + Транслитерация

Согласно диаграмме 1, перевод имен собственных персонажей производится при помощи транскрипции в большинстве случаев (80%). Это объясняется тем, что транскрипция позволяет точно передать звуковой образ имени, благодаря чему минимально искажается форма имени оригинала.

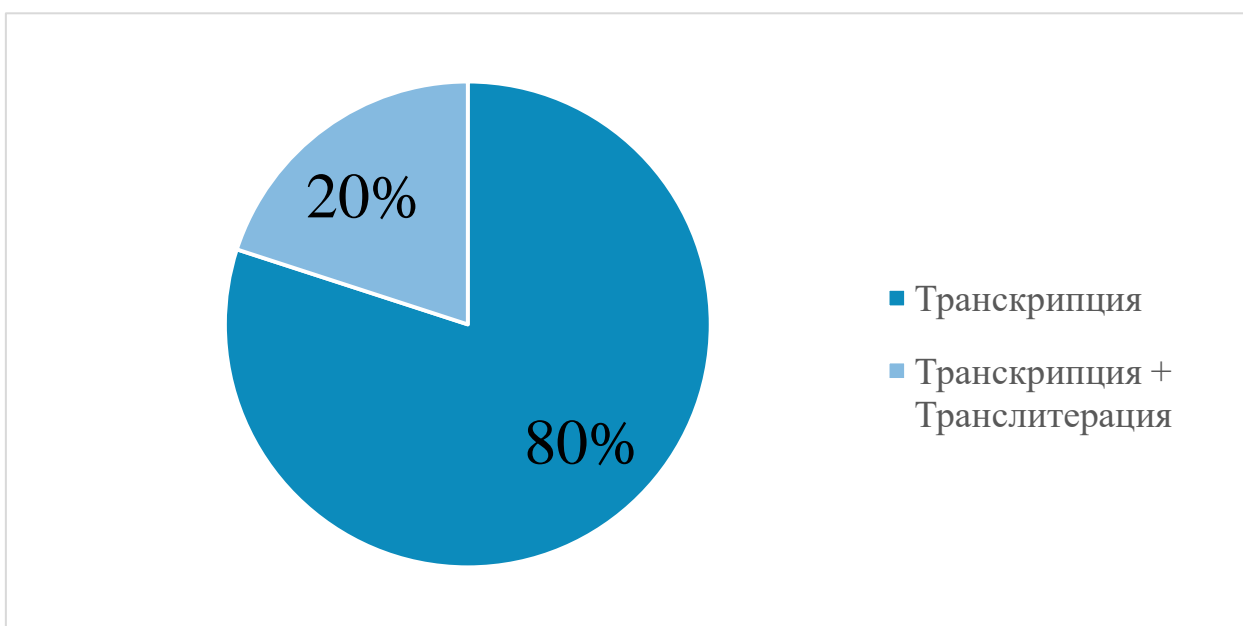


Диаграмма 1 – Антропонимы (имена персонажей)

В таблице 2 представлены псевдонимы персонажей на английском языке и их официальные переводные версии, также применяемые для перевода трансформации.

Таблица 2 – Антропонимы (имена собственные – псевдонимы)

Оригинал псевдонима	Перевод псевдонима	Трансформация, используемая при переводе псевдонима
Batman	Бэтмен	Транскрипция
Green Arrow	Зеленая Стрела	Калькирование

Black Canary	Черная Канарейка	Калькирование
Wonder Woman	Чудо Женщина	Калькирование
Black Mask	Черная Маска	Калькирование
Catwoman	Женщина Кошка	Калькирование
Red Hood	Красный Колпак	Калькирование
Doctor Fate	Доктор Судьба (Доктор Фэйт)	Калькирование (Калькирование + Транскрипция)
Hawkgirl	Орлица	Лексическая замена
Martian Manhunter	Марсианский Охотник	Калькирование
The Wonder Boy	Чудо-мальчик (Вондер Бой)	Калькирование+ (Транскрипция+Транслитерация – в контексте)
Nightwing	Найтвинг	Транскрипция
Poison Ivy	Ядовитый Плющ	Калькирование
Raven	Ворона	Калькирование
Robin	Робин (Малиновка)	Транскрипция (Калькирование – в контексте)
Starfire	Звездный Огонь	Калькирование
Green Lantern	Зеленый Фонарь	Калькирование
Wonder Girl	Чудо-девушка	Калькирование
Blue Beetle	Синий Жук	Калькирование
Cheetah	Гепарда	Калькирование + Транслитерация

Two-Face	Двуликий	Калькирование
----------	----------	---------------

Исходя из результатов диаграммы 2, для перевода псевдонимов чаще используется калькирование (75%). Это делается для того, чтобы выделить героя – создать для реципиента аналогию, по которой ему будет легче вспомнить того или иного персонажа.

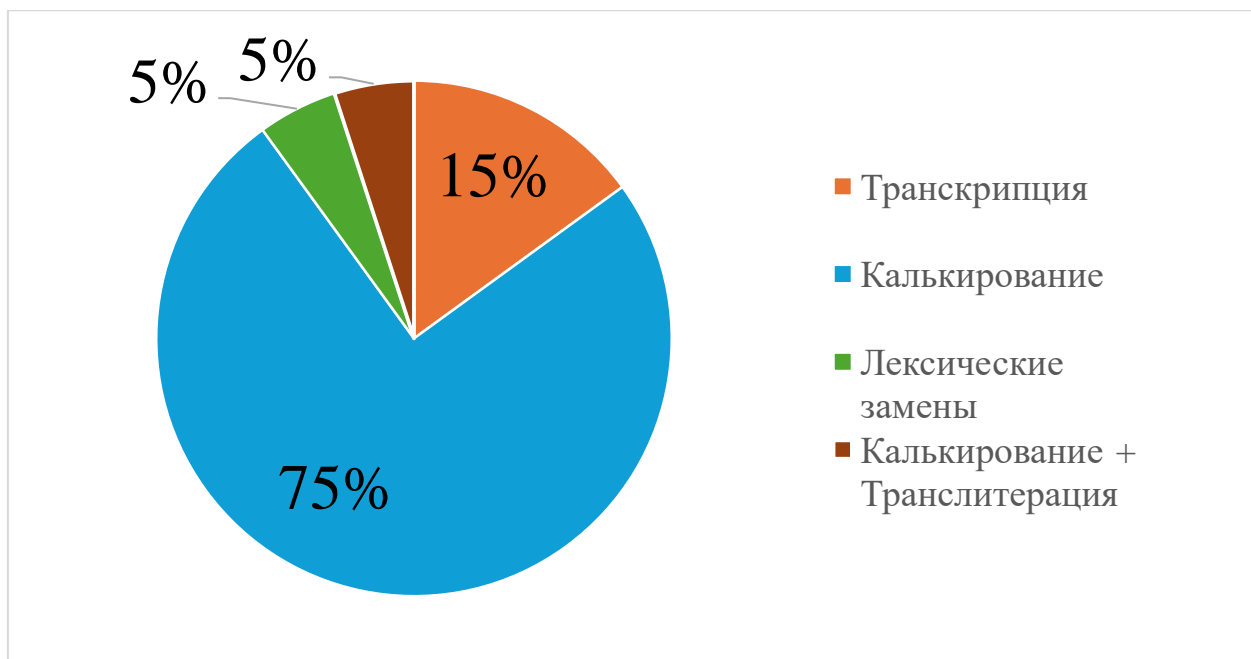


Диаграмма 2 – Антропонимы (псевдонимы)

Следует подчеркнуть, что большая часть имен собственных переводится на русский язык транскрипцией и транслитерацией, но, когда мы анализируем псевдонимы героев, то, в этом случае, применяемые трансформации различаются.

Калькирование – как наиболее частотная трансформация позволяет лучше объяснить связь героя с его представлением и окружающей его действительности.

Например, Robin – Робин, но в определенных моментах его называют «Малиновка» – эквивалент, который можно найти в словарях. Но применяли

этот вариант псевдонима только к одному из всех носителей звания протеже Бэтмена – Дику Грейсону.

Дик Грейсон – первый Робин, впервые появившийся на страницах комиксов Вселенной DC в апреле 1940 года. Обращение «Малиновка» в отношении Дика Грейсона звучит от разных персонажей с разными коммуникативными намерениями.

Бэтмен использует это прозвище для поддержки и поднятия настроения своего сайдкика. Из его речи мы понимаем, что Бэтмен применяет это прозвище в виде уменьшительно-ласкательной формы и видит в этом прозвище что-то детское и ностальгическое.

Когда же этот вариант прозвища произносят злодеи комиксов, то речь подкреплена иронией и ядовитыми усмешками, что указывает на их возможное превосходство.

В таблице 3 можно видеть оригинал топонимов, представленных в английской версии комиксов, их перевод на русский язык и используемая для перевода трансформация.

Топонимы – имена собственные мест.

Таблица 3 – Топонимы

Оригинал топонима	Перевод топонима	Трансформация, используемая при переводе топонима
Arrowcave	Пещера Зеленой Стрелы	Калькирование + Добавление
Batcave	Бэтпещера	Транскрипция + Калькирование
Crime Alley	Аллея Преступлений	Калькирование
Fortress of Solitude	Крепость Одиночества	Калькирование

Hall of Doom	Зал Судьбы	Калькирование
Hall of Justice	Зал Справедливости	Калькирование
Daily Planet Building	Здание Daily Planet	Калькирование + Транслитерация
LexCorp Towers complex	Комплекс LexCorp Towers	Калькирование + Транслитерация
Netherworld	Преисподняя	Калькирование
Project Cadmus	Проект Кадмус	Калькирование + Транскрипция
Suicide Slum	Трущобы Самоубийц	Калькирование
Underworld	Подземный мир	Калькирование
Arkham Asylum	Лечебница Аркхем	Калькирование+ Транскрипция
Warworld	Мир Войны	Калькирование
Université Notre Dame des Ombres (Our Lady of the Shadows University)	Университет Богоматери Теней	Калькирование
Blüdhaven	Блюдхейвен	Транскрипция + Транслитерация
Themyscira	Темискира	Транскрипция + Транслитерация
Sanctum of Doctor Fate	Святылище Доктора Судьбы	Калькирование
Belle Reve	Бель Рив	Транскрипция + Транслитерация
Stryker's Island	Остров Страйкера	Калькирование

Рассматривая результаты применения переводческих приемов при переводе топонимов, показанных на диаграмме 3, мы замечаем, что в

приоритете два способа перевода: калькирование и комбинация калькирование + транскрипция.

Далее следует транскрипция + транслитерация, прием калькирование + добавление использовался только один раз.

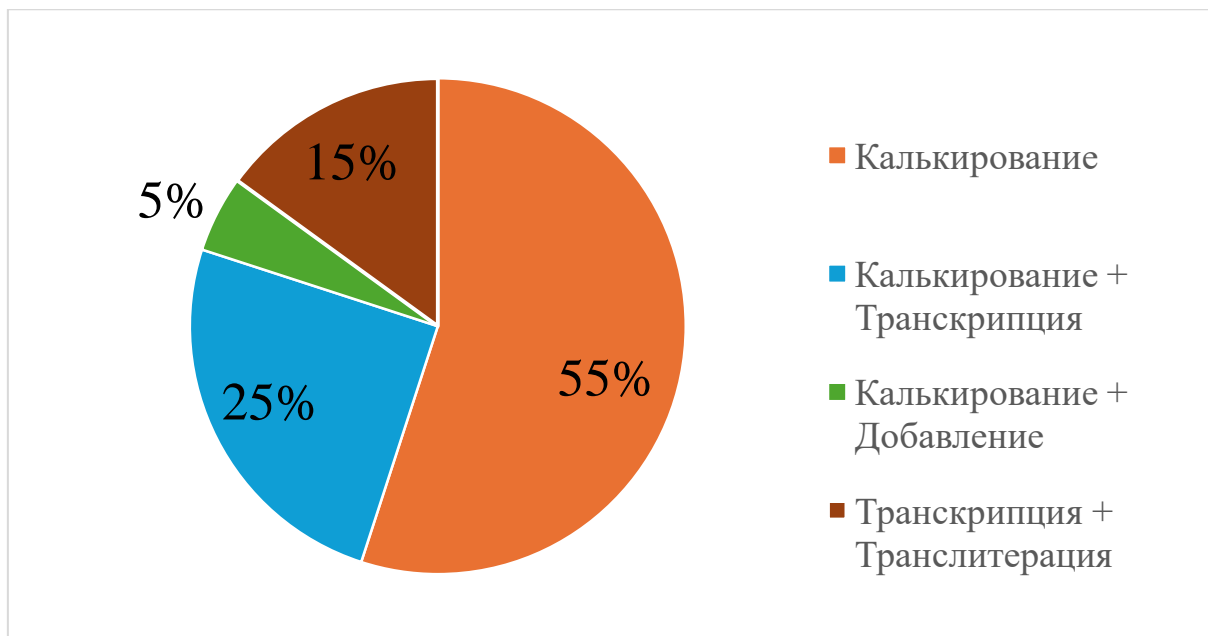


Диаграмма 3 – Топонимы

Такая разница в применении той или иной трансформации говорит о том, что работа над переводами топонимов требует большего внимания. Если с антропонимами можно допустить, что имя воплощает в себе действия или отдельные черты характера персонажа комиксов, то с названиями мест все немного сложнее, так как они играют важную роль в комиксах, однако не могут быть раскрыты через активные действия персонажей. Из этого следует, что для передачи образа или идеи топонимов, одно транскрипции недостаточно.

2.2 Речевые портреты персонажей

Комиксы – это статичная картинка со множеством реплик – диалогов, монологов, указаний – вокруг нее. Когда реципиент открывает комиксы, первое, что он видит – это персонажей, задействованных в истории.

Знакомство с личностью персонажей происходит через те самые диалоги, его внутренние размышления, речевые особенности, рисовку и специальные области – представления персонажа.

Такие представления содержат минимально необходимую реципиенту информацию для понимания того, о чем идет речь.

Поэтому особую важность стоит уделять речевым портретам персонажей. Создание портрета персонажа непосредственно связано с определенным коммуникативным намерением автора речевого портрета, в котором, благодаря словесной детализации, описываются отличительные характеристики и особенности.

2.3 Речевой портрет Бэтмена/Темного рыцаря/Брюса Уэйна

Бэтмен – один из наиболее ключевых героев Вселенной комиксов DC, впервые его представили художник Боб Кейн и писатель Билл Фингер 30 марта 1939 года в Detective Comics №27.

Бэтмен – это тайное альтер-эго успешного бизнесмена, миллиардера, филантропа Брюса Уэйна. Становление Брюса Уэйна Темным рыцарем прошло через тернистый путь. Ещё будучи ребенком, он стал свидетелем убийства собственных родителей, в котором, по его же мнению, есть его вина. После этого он принял решение посвятить свою жизнь борьбе с преступностью. В городе, где он защищает мирных жителей – Готэм – его костюм летучей мыши стал символом справедливости.

Многие годы Брюс готовил себя морально и физически к тому, чтобы спасти людей. Он объездил весь мир, чтобы собрать все необходимые знания для реализации задуманного. Его по праву можно назвать гением, не обладая сверхспособностями, он сражается со злодеями наравне с другими героями и даже превосходит большую часть в силе за счет аналитических способностей. В область его знаний входят разгадывание загадок, биология, математика, физика, мифология, география, история, криминология,

информатика, химия, обладает фотографической памятью и дедуктивным мышлением.

Поскольку Бэтмен располагает большим объемом знаний, входит в число элиты Вселенной и является примером идеального миллиардера, то его речь имеет ряд характерных черт. Стоит также отметить, что Брюс Уэйн и Бэтмен располагают разными стилистическими и лексическими особенностями. В настоящей работе мы рассмотрим эти особенности на разных языковых уровнях.

Фонетика речи Брюса Уэйна не отличается эмоциональностью. Рассматривая речь Бэтмена, можно сказать, что она обладает большей экспрессивностью. Области, в которые заключены фразы персонажей, могут иллюстрировать это, изменяясь в форме или цвете. В высказываниях героя преобладают восклицательные предложения – приказы, крики, предупреждения, что свидетельствует о несдержанности и эмоциональной нестабильности:

1. This is over! – Все кончено.
2. Don't move! – Стоять!
3. It's overtime! – Ты проиграл.
4. Tell me! – Говори!
5. **ROBIN!** – Робин!
6. What have I done? – **MURDER!** – крик [36, 53].

В 5 примере можно предположить об эмоциональном срыве героя, о появлении истеричных нот в голосе, потере контроля, которая в русской версии комиксов не была отражена так, как в оригинале.

Однако экспрессивность речи преимущественно выражается посредством параграфемных средств, нежели особенностями графического отображения. Преимущественно реплики Бэтмена заключены в идеальную форму области белого цвета. Что касается суперграфемных средств, то они выделяются насыщенностью шрифта для смыслового акцента.

1. I-IT CAN'T BE! N-NOT YOU!
2. I'm starting over. I **must** have missed something.
3. I never said thank you. – And you'll **never** have to [69].

В моменты, когда Бэтмен не может спокойно реагировать на происходящее, то он может растягивать гласные и согласные, как в случае с графонами, что в русской версии обыгрывается через изменение шрифта или использования многоточий как признака невозможности ясно сформулировать мысли.

1. Wherrre IS he? – ГДЕ ОН?
2. What are you doooing? – Что... Что ты... Что ты делаешь...?

Лексика Бэтмена довольно специфична, так как он располагает познаниями многих областей науки, поэтому употребляемая лексика может варьироваться от повседневных фраз, до технической и военной.

1. They're D.E.O. stolen three weeks ago. Heavy arms Someone values the cargo...The leads are clean of explosives. Probably, but the casings don't match up. – Это «ДЭО» украли три недели назад. Тяжелое вооружение. Кому-то нужен этот груз. Коробки не заминированы. Возможно. Но тогда были бы другие коробки.

2. It's a highly advanced android equipped with specific absorption cells. – Это высоко-оснащенный андроид, оборудованный специальными поглотительными ячейками.

3. I carry a high-potency mace that leaves no permanent damage... A topical nerve toxin that presents a facade of death... Any number of precision guidance systems, short range explosives, and chemical bombs. Tons more... – У меня при себе мощная булава, которая бьёт редко, но метко... Ещё местный нервно-паралитический токсин, создающий видимость агонии... И множество систем наведения с тонной взрывчатых веществ и химических бомб малого радиуса [36, 53].

Речь Бэтмена часто сопровождают лексические повторы, что действует как способ выделения важной мысли, акцент на деталях и том, на что автор хотел бы обратить внимание читателей.

1. I barely survived the fall. Had it not been for Alfred. Had it not been for Huntress. Had it not been for Oracle. Had it not been... that someone cut the batrope. – здесь указывается важность всех названных людей.

2. Maybe I've been there too. Maybe I can help. – Если бы я был там, я бы помог.

3. This time of year it makes them careless. Comfort makes them careless. – В это время года они становятся неосторожнее [36, 53]

На рисунке 1 видно, что Бэтмен дважды повторяет «careless», чтобы подчеркнуть несерьезность преступников, а в переводе было использовано слово «неосторожнее» – искаженная форма, чтобы показать беззаботность Бэтмена в общении со своим приемным сыном.

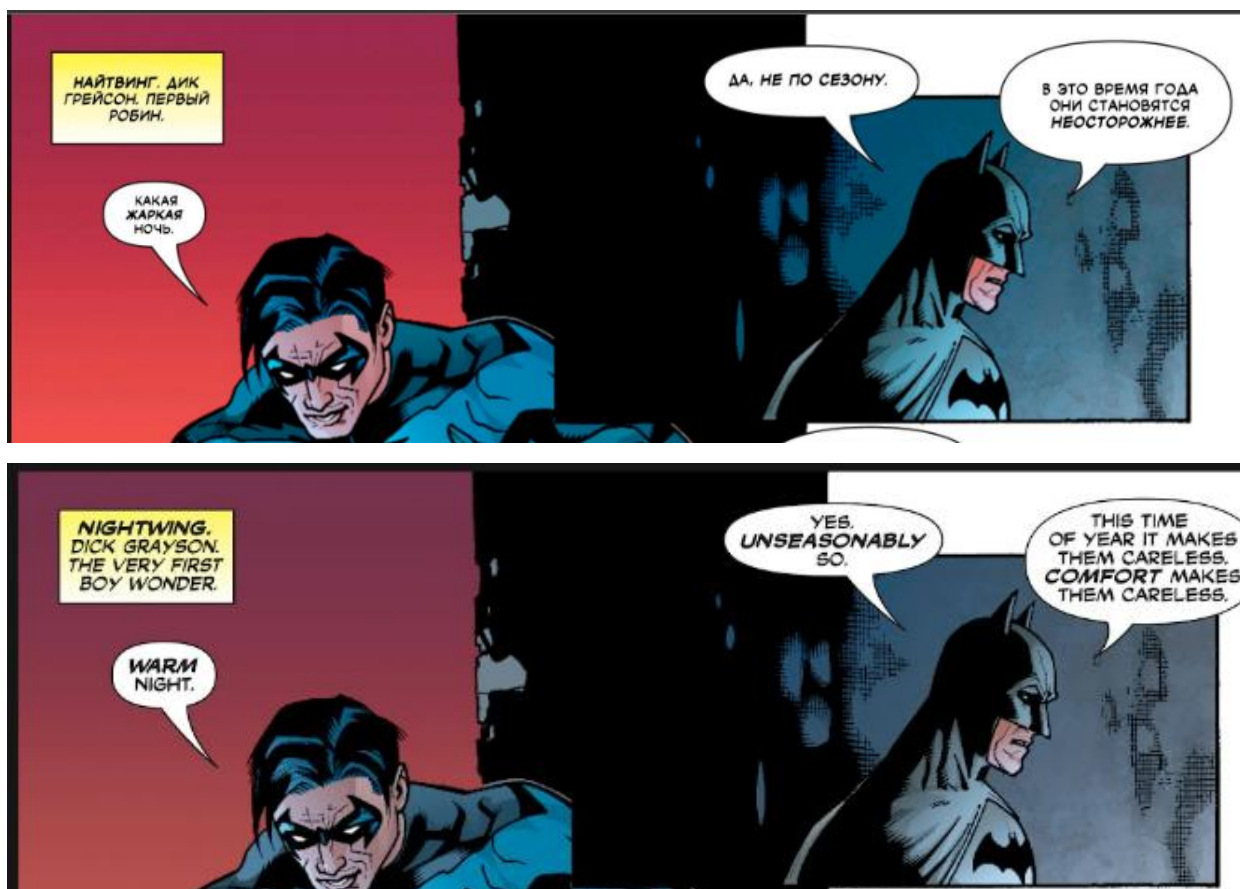


Рисунок 1 – Более мягкое представление Бэтмена

Синтаксис Брюса Уэйна и его альтер-эго сильно различается. Если миллиардер чаще использует распространенные, полные, личные предложения для расположения людей к себе, то речь Бэтмена – это неполные, эллиптические предложения, часто в приказной форме, применяя риторические вопросы, чтобы напугать или ввести в заблуждение противника.

1. I was very impressed with your knowledge of the supernatural. – Я поражен твоими познаниями о сверхъестественном.

Здесь есть различие в заложенном намерении автора. Если в оригинале текста Брюс Уэйн находится под впечатлением от полученной информации – в хорошем смысле, потому что слово «impressed» носит позитивное значение, то переводчик выбирает слово «поражен», которое имеет негативный окрас. Этот выбор меняет персонажа из учтивого собеседника в большей степени ехидного над оппонентом.

2. That's what I'm here about. I was wondering if we could talk a little business.

3. I'm grateful... Then, I hate to disappoint you, but I was thinking about work. You're sure my driver can't drop you someplace? – Я благодарен за это... В таком случае, не хочу разочаровывать вас, но я думал о работе. Вы уверены, что откажетесь от моей помощи? [52, 69].

Стоит отметить, что глагол «hate» обладает сильной эмоциональной окраской, тогда как при переводе его заменяют довольно эгоистичным сочетанием «не хочу..., но», где подобный выбор лексики создает ситуацию, при которой герой показывает беспокойство в первую очередь о себе, а не о собеседнике. Далее же переводчик применяет генерализацию к вопросу, что может расцениваться насмешкой в русском варианте.

4. Word is he's in Gotham. I want him. – Он в Готэме. Приведи его.

5. Funny. You don't look so scary now. – Теперь не так смешно, верно?

6. Don't touch it! – Не смей трогать это!

7. Drop it! – Брось!
8. Did I say something funny? – Что же тебя рассмешило? [37, 54].

Интерес вызывает и синтаксический параллелизм:

1. She's going to have to trust me. I'm going to have to trust her. – Ей придется довериться мне. Мне придется довериться ей.
2. Maybe I've been there too. Maybe I can help. – Может быть, я смогу понять. Может быть, я смогу помочь.

Также Бэтмена предпочитает высказываться в манере донесения отчета – он намерено разделяет связанные предложения на несколько самостоятельных частей. При помощи парцелляции это можно проследить:

1. I put a traced on you back at the bank. I know who you are... Clayface. – Я слежу за тобой с банка, Глиноликий – неясная пауза для нагнетания ситуации в английском языке и утверждение в русском.

2. No time to pick the lock. The acid is faster, but unpredictable. Had to risk it. – Нет времени на это, кислота действует быстро, нам придется рискнуть – отрывистые факты, которые помогают герою понять общую картину, но создают трудность для простых людей. В переводе на русский язык специалисты решили объединить нераспространенные предложения в одно, что может иллюстрировать собранность героя и быстроту действий.

3. The batrope. Something. Someone. Cut the line – Нас прослушивают, будь осторожен. Конец связи. – резкие паузы создают эффект неожиданности, что теряется при переводе на русский, приближая образ Бэтмена к более человечному [36, 53].

Нередко Бэтмен отражает свои мысли и идеи через афоризмы, лаконично и четко описывая различные ситуации.

1. Gotham remains in turmoil, Alfred. The peacekeepers hide in the madhouse while the lunatics rule the streets. – Бэтмен указывает на проблему преступности в его родном городе, и что те, у кого есть сила недостаточно сильны или недостаточно мотивированы, чтобы бороться.

2. Fear is an excellent motivator. – культовая фраза, в которой отражается подход Бэтмена к работе с преступниками.

3. That mask, it's not to hide who I am, but to create what I am. – Я ношу маску. И эта маска не прячет мою сущность, но создаёт её [37, 54].

В этом примере Бэтмен объясняет, почему он носит маску – делится своей идеей о важности своей «второй личности». Переводчик решил использовать добавление, чтобы точно указать, о какой маске говорит герой.

Важно понимать разницу между Брюсом Уэйном и Бэтменом. Они – это один человек, но разные персоналии. И Брюс Уэйн способен абстрагироваться от своего альтер-эго, что проиллюстрировано на рисунке 2 и следующим примером:

1. Afraid? Batman's not afraid of anything. It's me. I'm afraid. I'm afraid that the Joker may be right about me. Sometimes I question the rationality of my questions. And I'm afraid that when I walk through those asylum gates... when I walk into Arkham and the doors close behind me... It'll be just like coming home. – Страшно? Бэтмен никого не боится. Это же я. Мне страшно. Боюсь, что Джокер прав насчет меня. Иногда я... сомневаюсь в разумности своих действий. И боюсь, что когда войду в ворота клиники... Когда я окажусь в Аркхэме, и двери за мной закроются... Это будет похоже на возвращение домой [52].



Рисунок 2 – Бэтмен и Брюс Уэйн – разные личности

Ключевой стилистический прием – противопоставление отображает неуверенность, сомнения Бэтмена по отношению к его собственному я.

1. You are the BAT! – No... I... I'm just a man.
2. Deep down, Clark's essentially a good person... and deep down, I'm not.
3. Perhaps you will kill me. Perhaps I will kill you. Perhaps sooner. Perhaps later.

Таким образом, можно сказать, что речевой портрет Бэтмена – это грань между речью Брюса Уэйна и самого Бэтмена. Речь миллиардера отличается большим наличием паттернов вежливости, он редко использует сложную техническую терминологию, тогда как Бэтмен редко применяет услужливый тон, часто приказывает, объясняет и применяет сложно-научную, военную и техническую лексику. Переводчик комиксов должен видеть эту разницу, понимать необходимость использования такого

разграничения, потому что, благодаря особым речевым пометам у реципиентов формируется речевой портрет персонажа.

2.4 Речевой портрет Второго Робина/Красного Колпака/Джейсона

Тодда

Джейсон Питер Тодд – персонаж комиксов DC Comics, впервые появившийся в марте 1983 году в серии комиксов Batman в выпуске №357.

Впервые перед читателями Джейсон предстал как бездомный сирота, которого Бэтмен встретил в переулке, где были убиты родители героя. Там Джейсон пытался украсть покрышки с Бэтмобиля. Бэтмен приютил Джейсона у себя, устроил в специальную школу для трудных подростков, после упорных тренировок и обучения передал ему костюм Робина, сделав его вторым своим напарником. Джейсон отличается теми же атлетичными и акробатическими навыками, что и его предшественник. Но он имеет менее сговорчивый характер: он оспаривает решения Бэтмена, действует грубее, ругается и считает правило «не убивать» не всегда уместным. Его мятежный характер приводит к конфликту с Бэтменом, вследствие чего Джейсон в одиночку отправляется на поимку Джокера, где злодей избивает его до полусмерти и оставляет бомбу, которую Джейсон не может обезвредить из-за нехватки сил.

В этой серии комиксов читателям предоставили выбор решить судьбу Второго Робина. Было устроено голосование: убить героя или спасти. Путем обманной накрутки голос было решено убить Джейсона. Это событие в комиксах ознаменовало «самую большую ошибку» Бэтмена.

В дальнейших выпусках авторы дали Джейсону второй шанс на жизнь. Его воскресили с помощью Ямы Лазаря – магического объекта, продлевающего жизнь или воскрешающего человека во Вселенной комиксов DC. После Джейсон прошел через болезненный и сложный путь восстановления, решил вернуться в свой родной город – Готэм и взял себе новый псевдоним – Красный Колпак.

Красный Колпак – это псевдоним нескольких персонажей, который на себя примеряли враги Бэтмена. Джейсон Тодд взял этот псевдоним, руководствуясь желанием отомстить своему наставнику, который не успел его спасти. Теперь Джейсон Тодд является антигероем в комиксах Вселенной DC. Он использует оружие, нарушает закон и убивает, преступая главные заповеди Бэтмена. Тяжелое детство, подростковые годы, смерть, а затем возрождение сыграли с сознанием Джейсона злую шутку. Он стал нестабильным, не может контролировать свою агрессию и часто нападает на членов семьи Бэтмена, при этом также являясь ее частью.

Речь Джейсона формировалась за счет его уличного образа жизни, нахождения в приюте, а потом резкого внедрения в светское общество. Как и речь Бэтмена, он использует много технических и военных терминов, но ему присущи длинные и распространенные предложения. Он не командует, а словно подсказывает, наблюдая свыше, как можно видеть на рисунке 3. Его лексика разнообразна, из-за чего в разных ситуациях и его представление меняется – в один момент он агрессивный и неконтролируемый, в другой – понимающий и поддерживающий.

1. This you know isn't a regular gun. One shot will weld together all synapses in your brain. – Тогда ты знаешь, что это не простое оружие. Один заряд расплавить синапсы твоего мозга...

2. Just saying. Next time someone says «turn around and walk away»... Turn around and walk away... – Просто на заметку... Если кто-то говорит тебе: «разворачивайся и вали»... То так и делай. [42, 43].



Рисунок 3 – Красный Колпак (пример 2 выше)

Русский образ персонажа сопровождается более сниженной лексикой, тогда как в оригинале используются слова с нейтральной окраской.

На уровне фонетики Красный Колпак никак не выделяется. Он всегда сохраняет один тон, даже в моменты волнения интонация не изменяется, что можно видеть по шрифту. Его речь заключается в филактеры одной и той же формы, что говорит о стабильности и самоконтроле персонажа.

Более интересен для анализа выбор лексики персонажа. Это один из тех персонажей, кто во Вселенной DC прибегает к использованию эвфемизмам, которые активно используются переводчиками на русский язык. Это делается для того, чтобы создать отсылку на его бродяжье прошлое и сохранить его саркастичный характер. Эта функция эвфемизмов теряется в оригинале, поскольку в английской версии комиксов применяются коннотативно нейтральные слова, либо происходит переосмысление и ужесточение персонажа при переводе на русский язык.

1. Do I look like I care who is here? – Да наср**ь мне.
2. And hand me the keys to these cuffs? – И дай мне ключи от этой х*рни.
3. «Neuro-splatter»? I almost don't want to know what this does. – Нейро-дождь? Даже знать не хочу, что это за хр*нь.
4. Next time I see you, I'm going to kick your butt for this dying crap. – В следующий раз я тебе задницу за эту хр*нь надеру.
5. I figured you assholes wouldn't know. – Я догадался, что вы, козлы, не знаете. [37, 38, 43].

В переводе на русский язык речь Джейсона более вульгарна, что лучше отражает его настоящее воспитание, которое, несмотря на последующий переход в высшее общество, изначально формировалось в окружении преступников.

Часто появление Красного Колпака сопровождается его монологами, в которых он размышляет о происходящем и анализирует свои дальнейшие шаги.

1. Is that means sticking my head into the lion's mouth...? Well, no one's ever accused me of being the smartest Robin have they? – Значит ли это, что нужно засунуть свою голову в пасть льву?.. Ну, никто не называл меня самым умным Роббином, не так ли?
2. One day I'm starving kid on the streets of Gotham – The next, I'm dressed up like a bad guy trying to do some good for the people of this city. – Когда-то я был голодранцем...А теперь я одет как плохой парень, который пытается творить добро.
3. Not a good night. – Дела плохи. [37, 40, 47].

Джейсон Тодд – язвительный, остроумный персонаж. При общении он применяет метафоры, аллюзии, любит игру слов, с помощью чего передается его юмористический характер, что проиллюстрировано на рисунке 4.

1. In fact, you can say I took a page from your book. I didn't do a damn thing. На самом деле, можешь радоваться, я подражал тебе. Держал себя в руках.

2. Look, I get it – you've had your nose buried in my computer trying to track down your bow of Ra. You don't want to hear about my problems. – Я, конечно, понимаю, что ты по уши занята поиском лука... И тебе с высокой колокольни на мои проблемы...

3. Yeah. Well – timing is everything, right. – Время-шремя, да?

4. Problem solved. Old-school. – Проблема была решена в стиле старой школы.

5. I'm sorry already. Watching you snore like a buzz saw is no one's idea of a good time. – Да мне и так-то не очень весело. Я целый час слушал твой храп, а это далеко не звуки райского сада.

6. If you don't leave – you will be very perforated. – А если не уедешь, то станешь похож на решето.

7. News flash, Joker number whatever the hell you say you are, one of your buddies has his crazy-ass brains all over the aquarium floor. – Экстренные новости для Джокера-фиг-его-знает-какой-ты-по-номеру, мозги одного из твоих дружков растеклись по полу аквариума.

8. Man, you're like fifty shades of grating. – Боже, 50 оттенков унижения – это про тебя. [38, 39, 40, 44, 51].



Рисунок 4 – Джейсон Тодд использует аллюзии

Переводчики сохраняли эту особенность персонажа при переводе комиксов с английского на русский, и, в некоторой степени, даже преувеличивали, что помогло создать более грубый и саркастичный образ Джейсона Тодда, чем он есть в оригинале комиксов.

Красный колпак – единственный сын Бэтмена, кто редко обращается к высокому стилю речи, вместо этого он предпочитает разговорный в независимости от ситуации. При переводе специалисты прибегали к лексике более неформальной прослойки населения с низким социальным статусом, чтобы лучше показать разницу между персонажами.

1. I hate to be **that** guy, but being the angsty one is kind of my thing. – Терпеть не могу быть угрюмым, но это в некотором роде моя фишка.
2. He just wants to spend some time with you, ya know? – Он просто хочет провести с тобой немного времени, сечёшь?
3. Alfred thought you might try something. He asked if I could lend a hand. – Альфред предполагал, что ты выкинешь что-то подобное. Он попросил меня подсобить.
4. All right. Show me what you got. – Лады. Покажи, что у тебя там.
5. Since you're too **weak** to do it. – Раз у тебя кишка тонка это сделать. [36, 47, 48].

В целом речь Красного Колпака в оригинале комиксов нейтральна, редко экспрессивна или дает понимание о принадлежности персонажа к определенной касте. Тогда как в переводе его речь насыщается просторечиями, эвфемизмами, сравнениями и так далее. Так в комиксах на русском языке создается образ более живого героя, прошедшего путь от сироты до травмированного антигероя. Так его история и причины употребления тех или иных выражений становятся более понятны.

2.5 Речевой портрет Джокера

Джокер – суперзлодей во Вселенной комиксов DC, заклятый враг Бэтмена. Является одним из величайших персонажей и злодеев комиксов.

Разработкой этого персонажа занимались Билл Фингер, Боб Кейн и Джерри Робинсон – художники и сценаристы. Их задумка о персонаже отличалась, но совместив внешность, поведение, историю, которые они придумали Джокера, известного в комиксах DC, а именно – психопата с отсутствием малейшего сострадания к тому, что он творит, любящего внимание и театральщину, творящего хаос и с основной идеей – сделать Бэтмена таким же, как и он сам.

Впервые персонаж появляется в комиксе *Batman* №1 от 24 апреля 1940 года. В оригинальной версии читателям остается неизвестным прошлое

Джокера. Самой распространенной версией является та, в которой Джокер, только встав на путь преступлений, ещё являясь человеком, в попытке сбежать от Бэтмена, упал в кислоту. В результате чего он сошел с ума, его внешность изменилась – цвет лица стал белым, волосы зелеными, а на губах навсегда отпечаталась безумная улыбка.

Речь Джокера на фонетическом уровне является наиболее ярко выраженной среди персонажей в комиксах. Она насыщена ономотопеей (boom, bang, vroom, ding-dong), междометиями (hey, oh, whoa, hee, ah, haha, fyah, huh, shhh, hmph, oops, pff). Лексика отличается многочисленностью графонов (fella, y'see, go 'way, ya, bratha, whaddaya, gotta, 'bout, stir 'em, y'know, wanchatdodoit).

Для Джокера характерны филактеры общения, которые меняются в зависимости от ситуации. Наиболее частыми является эллиптическая для реплик в общении с другими персонажами, угловатая при крике и использовании телефона или рации, волнистая при отражении мыслей персонажа. Наиболее часто используемыми являются такие параграфемные средства, как изменение шрифта, цвет текста, курсив, необычная орфография и расстановка пунктуационных средств.

Персонаж отдает предпочтение разговорному стилю и просторечной лексике, выраженной такими словами как gal, chick, topsy-turvy of late, buddy-boy, brewski (a bottle, can, or glass of beer.), bull session (беседа, разговоры в мужской компании), stud-muffin, babes, gal, hottie, chum и другое.

За ним закрепился образ клоуна, который он обыгрывает не только через поведение, но и через одежду и лексику. Он пародирует диктора, который ведет программу о животных, пока пытается человека; поет песни, которые сочиняет на ходу и, которые внушают ужас.

1. Before your very eyes, that most rare and tragic of nature's mistake!
I give you...THE AVERAGE MAN! – Перед вами одна из самых редких и чудовищных ошибок природы! И так... Совершенно обычный человек!

2. Physically unremarkable, it has instead a deformed set of values. – С виду он ничем не примечателен, но зато как извращена его шкала ценностей!

3. When the **world** is full of **care** and every **headline** screams **despair**, when all is rape starvation war and life is vile... – Повсюду хаос, боль и страх, весь мир купается в слезах, а в новостях разруха, голод и война...

4. And **speaking of fish!** Why did **Batman** and **Robin** quit going **fishing** together? **Robin** kept eating all the **worms!** НАНАНАНА! Or should that be **other way around**, Boy Wonder number **Two**? Were the **worms** eating **you** after I put you in the **ground**? – Кстати о рыбах! Почему Бэтмен и Робин перестали рыбачить вместе? Робин сжирает всех червей! ХАХАХАХА! Или все наоборот, Чудо-мальчик номер два? Черви жрали тебя после того, как я загнал тебя в могилу? [37, 52].

При переводе на русский язык активно применяется прием градации от меньшего к большему, чтобы создать эффект запугивания, который более красочно изображает Джокера.

Или как в примере номер 4 выше, Джокер пытается уязвить соперников за счет шуток о совершенном убийстве Второго Робина в прошлом. В оригинале комикса слова, на которых делается акцент, выделяются автором жирным шрифтом, но в русскоязычном варианте комикса шутка передается через лексику с негативной коннотацией «сжирать», «загнать».

Речь Джокера нестабильна на синтаксическом уровне. Он использует длинные предложения, построение которых не поддается логике или наоборот, он отделяет каждое слово или словосочетание, в которых заключен смысл понятный только ему. Так, он подстраивается под ситуации, находит рычаги давления на других персонажей и вводит их в заблуждение.

1. I. Killed. Him... I. Killed. This. Robin. – Это сделал я. Я. Убил. Этого. Робина.

2. Memory's so treacherous. One moment you're lost in a carnival of delights with poignant childhood aromas, the flashing neon of puberty, all that

sentimental candy-floss... – Память так коварна. Сначала она преподносит вам букет удовольствий. Трогательные родные запахи детства, волшебное сияние юности – всю эту мишуру. [37, 52].

В русской версии переводчики не сохраняют эту особенность персонажа, разделяя предложения согласно правилам синтаксиса, приближая образ психопата к человеческому.

Джокер активно прибегает к таким приемам как ирония, сарказм, игру слов. Это могут быть пародии на естественные вещи, как представление человека животным. Или пародия при переговорах с другими персонажами.

Например, договариваясь с другим злодеем – Пингвином о выплатах, Джокер предлагает обмен – его свинец на золото, что является скрытым намеком на перестрелку.

1. Why, Pengers, if it's a trade you want, the boys and I will be happy to exchange our lead for your gold! – Что ж, Пингви, если ты хочешь, то мы поступим так: наш свинец на твоё золото!

2. I'm the loop-de-loop. The hamster-wheel-of-doom. The cycle of pain each one of you is trapped in. – Я мертвая петля, колесо смерти для хомяков. Я цикл боли, в котором каждый из вас заключен.

3. I beat you to a bloody mess... – Я забил тебя как отбивную...

4. What do you call octopus triplets that look exactly alike! ...I-Tentacle! – Как бы вы назвали трех осьминогов, похожих друг на друга? – Трой-няшки!

5. You get it, Chill? "It's Chilly"? – Смотрю чиллюстью стучишь. Дошло, Чилл? [37].

На рисунке 5 можно увидеть, что подобная игра слов теряет свое значение при переводе на русский из-за использования слова «chill», значение которого компенсировали русским «чиллюстью стучишь», то есть перенеся имя персонажа «Чилл» и функциональное значение фразы «замерзнуть так, что зубы от холода стучат».

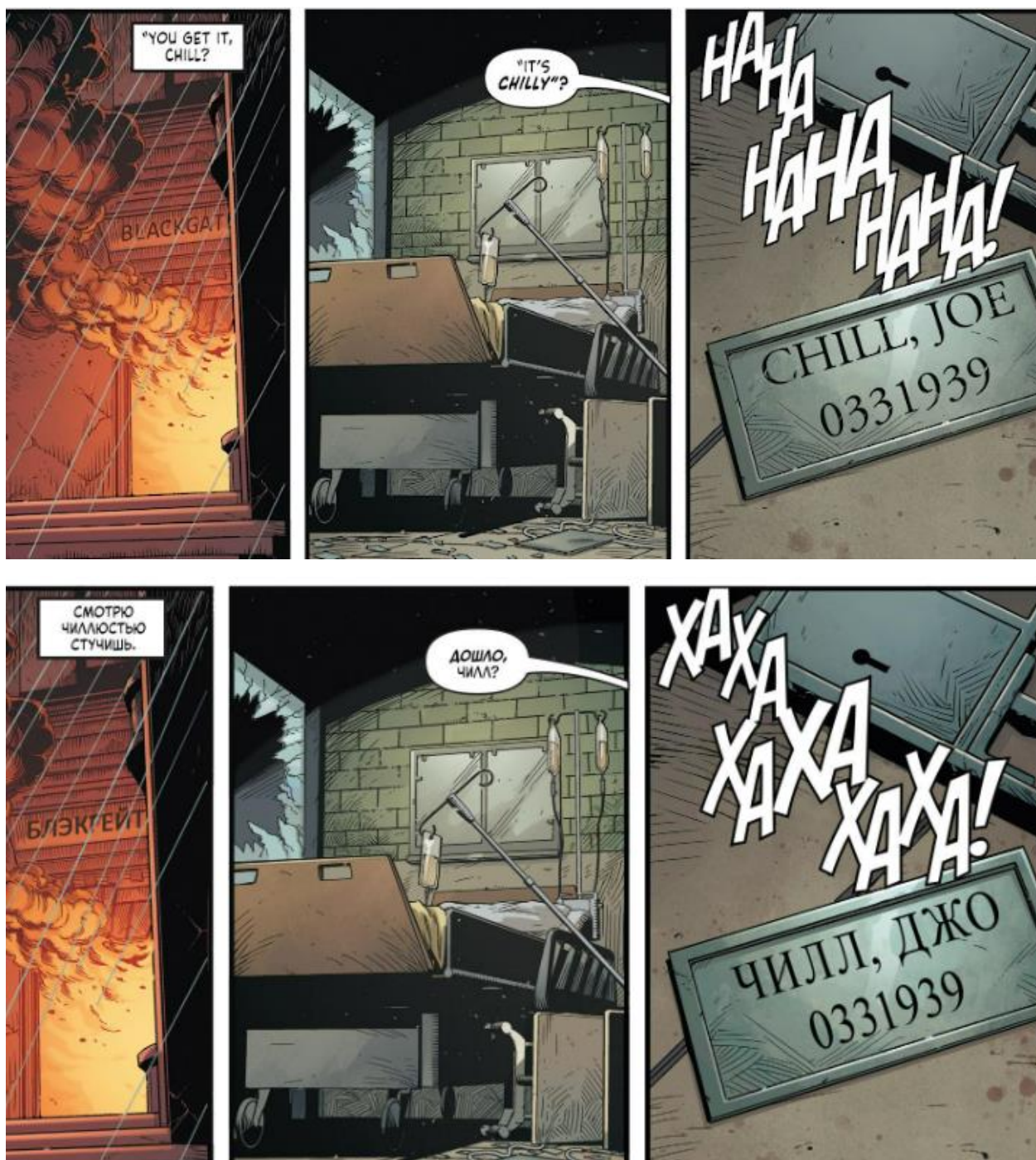


Рисунок 5 – Особый юмор Джокера

Для достижения юмористического эффекта в речи Джокер использует языковую игру. Например, при покупке заброшенного парка, в котором он намеревается замучить комиссара Готэма до смерти, он говорит «As I look at it I'm making a killing – Как мне кажется, я заключил просто убойную сделку...». В английском языке фразеологизм «to make a killing» имеет значение «наживаться, сорвать большой куш», однако Джокер употребляет его в прямом смысле, что переводят утрированным словом «убойную»,

подразумевая будущие действия персонажа. Парализованному ядом продавцу, неспособному сдвинуться с места, он говорит «Do feel free to stick around – Вы не торопитесь, можете тут хоть всю жизнь сидеть», где фразовый глагол «to stick around» имеет значение «слоняться поблизости», а отдельно глагол «to stick» – «застревать, прилипнуть», что в русском варианте обыгрывается через словосочетание «всю жизнь тут сидеть», вследствие чего теряется нотка гениальности злодея [52].

Обращаясь к Бэтмену, Джокер часто искажает имя героя при помощи сокращений (Bats, Batsy) или заменой одной из частей имени героя (Batwings, Batpest, Bat-Samaritan), что традиционно переводят как «Бэтси», из-за чего теряется тот эффект безумства и одержимости Джокера Бэтменом. Злодей использует метонимию или выбирает слова, неуместные по отношению к герою, но создающие комический эффект при обращении: big boy – большой парень, flying rat – летающая крыса, honey pie – пирожочек, sweetheart – сладенький, darling – дорогуша, buddy – приятель.

Подводя итог, можно сказать, что речевой портрет Джокера в русскоязычном комиксе строится на образе смешного и находчивого клоуна, а не психопата с отсутствием простых человеческих чувств. Реплики носят комический, саркастичный или ироничный характер, делается акцент на многообразии смыслов через такое средство как языковая игра, которую переводчики сохраняли, но из-за отличия коннотативных значений лексических единиц могли недостаточно адекватно передать их значение. Повышенная экспрессивность, использование ненормативной лексики, нелогичное синтаксическое построение высказываний, преобладание приказного тона, склонность к ведению монологов для демонстрации важности исключительного мнения не отражались в языке перевода в достаточной степени, вследствие чего образ злодея очеловечивался. Так, образ суперзлодея психопата в русской версии в большей степени сохраняется за счет общей атмосферы комиксов и характеристик, которые

дают Джокеру другие персонажи, а не за счет его облика, созданного автором.

2.6 Рекомендации для переводчиков комиксов

На основе проведенного исследования можно предложить несколько рекомендаций для переводчиков комиксов:

1. При переводе имен собственных нельзя смотреть только на внешний – буквенный образ, стоит обращать внимание на то, к какой категории относится имя: антропонимы, топонимы, зоонимы и так далее. Затем провести сбор внешних данных о персонаже: если это имя собственное персонажа, то воспользоваться транскрипцией или транслитерацией; если это псевдонимы, с которыми читатели будут ассоциировать персонажа на протяжении всей истории, то выполнить более углубленный анализ – важно учесть внешние данные персонажа, его способности (если таковые имеются), изучить его представление самим автором, почитать дополнительную информацию на официальных сайтах или в приложениях к комиксам, а уже после прибегать к выбору стратегии перевода.

2. При переводе комиксов необходимо помнить, что это креолизованный текст, в котором история рассказывается, в большей степени, через диалоги персонажей, поэтому именно особенности их речи становятся ключевой составляющей в переводе. Следует подмечать то, какова речевая наполненность каждого персонажа, потому что, на самом деле, через речь реализуется их представление автором, именно тот характер, который задумывался.

3. Первостепенным пунктом остается погруженность в историю, в тот мир, который существует на страницах комиксов, и который переводчику необходимо передать с максимальной точностью. Прежде чем переводить комиксы важно изучить вселенную, ознакомиться с уже существующими переводами, посмотреть кинематографические реализации

этой Вселенной, почитать интервью авторов, разобрать историю создания самой Вселенной и развития персонажей.

Выводы по главе 2

На основе анализа, проведенного во второй главе, можно сделать следующие выводы.

1. Имена собственные персонажей в комиксах DC были переведены таким классическим переводческим приемом как транскрипция, при этом была сохранена их звуковая форма, достигнут высокий уровень эквивалентности и адекватности.

2. В то же время перевод псевдонимов и топонимов чаще всего производился с помощью калькирования. Это позволяет сделать вывод о том, что перевод псевдонимов не может быть осуществлен транскрипцией или транслитерацией без утери идеи автора. Соответственно необходимо углубить анализ разного вида имен, при необходимости их также можно разбить на составляющие, а затем создать имя, которое передаст замысел автором, найдет связь с персонажем или его представлением и будет адекватно воспринят реципиентом.

При анализе речевых портретов персонажей было выявлено следующее:

1. Речевые портреты персонажей обладают индивидуализированной речью, детерминированной их характерами, ролью в сюжете, что в совокупности способствует созданию целостного художественного образа.

2. Речевые портреты персонажей в оригинале комиксов и официальном русскоязычном варианте перевода отличаются, что создает два разных образа персонажей в двух языках.

3. Различие в представлении персонажей создает искаженное понимание идеи, вложенной автором и, получается, что переводчик, в

качестве соавтора, создает отдельный образ, воспринятый и реализованный им самим.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В современном мире культура чтения комиксов приобрела высокую популярность у людей разных возрастных и социальных категорий. В России комиксы только активно входят в массовую культуру и требуют большей вовлеченности. Глобализация, как двигатель прогресса, связь с другими культурами, общность интересов позволяют комиксам стать частью такого вида человеческой деятельности, как хобби. Желание понять чужую культуру, мышление, поделиться своим и привнести что-то новое определили повышенное внимание к проблеме перевода англоязычных комиксов на русский язык.

Так, в данной выпускной квалификационной работе были рассмотрены ключевое понятие комикса как креолизованного текста, такие важные аспекты для истории, как имена собственные и речевые портреты персонажей.

В ходе проделанной работы были изучены сущность имен собственных, их виды, значения, роль в комиксах. После были рассмотрены приемы, использующихся для перевода имен собственных. Также проанализировано такое направление лингвистики, как речевое портретирование. Также были представлены рекомендации для переводчиков, которые могут помочь при переводе комиксов.

В результате было выявлено, что для перевода имен собственных – псевдонимов и топонимов недостаточно применять только транскрипцию и транслитерацию, как для перевода имен собственных персонажей. Речь персонажей в комиксах не порождает модель единого речевого поведения для какой-либо из групп. Речевой портрет каждого персонажа содержит набор индивидуальных для персонажа лингвистических средств, которые обусловлены возрастными, психологическими, социальными, этнокультурными и лингвистическими характеристиками личности персонажа. А их переосмысление переводчиками создает различие в образной

составляющей на основе разных уровней лексики. Так, было выявлено, что представление персонажей в англоязычном комиксе не соответствует их образу в русскоязычном комиксе. Именно за счет выбора лексических средств и переводческих трансформаций происходит искажение коммуникативного намерения автора.

На сегодняшний день исследования в области речевого портретирования на материале комиксов практически отсутствуют, что предоставляет широкие перспективы для настоящего исследования.

Комиксы являются феноменом современной массовой культуры и обладают мощным воздействием на читателя, поскольку отражают реалии духовного и предметного мира современного общества в упрощенном виде. Несмотря на то, что традиция современных комиксов как особого жанра насчитывает уже более века, они представляются произведениями, не глубокими по смыслу и художественной обработке, что в известной степени препятствует их адекватной интерпретации.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Учебные пособия, монографии, статьи

1. Анисимова Е. Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов) : учеб. пособие / Е. Е. Анисимова. – Москва : Академия, 2003. – 128 с. – ISBN 5-7695-0961-9.
2. Баранов А. Г. Воздействующий потенциал варьирования в сфере метаграфемии / А. Г. Баранов, П. Б. Паршин // Проблемы эффективности речевой коммуникации. – Москва : ИНИОН, 1989. – С. 41–115.
3. Барт Р. Нулевая степень письма / Семиотика : статья / Р. Барт. – Москва : Академический проект, 2008. – 431 с.
4. Винокур Т. Г. Говорящий и слушающий. Варианты речевого поведения : учеб. пособие / Т. Г. Винокур. – Москва : Наука, 1993. – 59 с.
5. Ермолович Д. И. Имена собственные на стыке языков и культур : учеб. пособие / Д. И. Ермолович. – Москва : Р. Валент, 2001. – 200 с. – ISBN 5-93439-046-5.
6. Казакова Т. А. Практические основы перевода : учеб. пособие / Т. А. Казакова. – Санкт-Петербург : Союз, 2000. – 320 с. – ISDN 5-94033-049-5.
7. Казакова Т. А. Практические основы перевода : учеб. пособие / Т. А. Казакова. – Санкт-Петербург : Лениздат, 2001. – 320 с. – ISBN 5-289-01985-5.
8. Карасик В. И. Лингвокультурный типаж: к определению понятия. Аксиологическая лингвистика: лингвокультурные типажы : учеб. пособие / под ред. В. И. Карасика. – Волгоград : Парадигма, 2005. – 310 с.
9. Козлов Е. В. Комикс как явление лингвокультуры: знак – текст – миф : учеб. пособие / Е. В. Козлов. – Волгоград : ВФ МУПК, 1999. – 219 с.
10. Кусько Е.Я. Лексико-синтаксические средства языковой характеристики персонажей в романах А. Шаррера : специальность 10.02.04

«Германские языки» диссертация кандидата филологических наук / Екатерина Яковлевна Кусько; Львов, 1969. – 348 с.

11. Лиссон В. Синхронный перевод с русского на английский : учеб. пособие / В. Лиссон. – Москва : Р. Валент, 1999. – 124 с.

12. Макеева С. О. Речевой портрет в круге смежных понятий / С. О. Макеева // Актуальные проблемы германистики, романистики и русистики: материалы и тезисы докладов ежегодной международной конференции. – 2014. – № 3. – С. 79–85.

13. Малетина О. А. Лингвостилистические средства создания портрета / О.А. Малетина // Актуальные вопросы лингвистики в работах молодых ученых. Материалы научной сессии факультета лингвистики и межкультурной коммуникации ВолГУ. – 2004. – С. 69–72.

14. Матвеева Г. Г. Речевая деятельность и речевое поведение как составляющие речи : учебное пособие / Г. Г. Матвеева межд. сб. науч. трудов. – Пятигорск, 1998. – 14 с.

15. Матвеева Г. Г. Скрытые грамматические значения и идентификация социального лица («портрета») говорящего : учеб. пособие / Г. Г. Матвеева. – Санкт-Петербург, 1993. – 87 с.

16. Мезенко А. М. Теория имени собственного : учебное пособие / А. М. Мезенко, В. М. Генкин, А. Н. Деревяго ; под общ. ред. А. М. Мезенко. – Витебск : ВГУ имени П. М. Машерова, 2022. – 202 с.

17. Нечаева О. А. Очерки по синтаксической семантике и стилистике функционально-смысловых типов речи : учеб. пособие / О. А. Нечаева. – Улан-Удэ : Изд-во БГУ, 1999. – 96 с.

18. Осетрова, Е. В. Речевой портрет политического деятеля: содержательные и коммуникативные основания / Е. В. Осетрова // Лингвистический ежегодник Сибири. – 1999. – Вып.1. – С. 58–67.

19. Панов М. В. Русский язык и советское общество: Социолого-лингвистическое исследование. Фонетика современного русского

литературного языка. Народные говоры : учеб. пособие / М. В. Панов. – Москва : Наука, 1968. – 213 с.

20. Пирс Ч. С. Избранные философские произведения: учеб. пособие / Ч. С. Пирс. – Москва : Логос, 2000. – 448 с.

21. Слепович В. С. Курс перевода. 9-е издание: учеб. пособие / В. С. Слепович. – Минск : ТетраСистемс, 2002. – 320 с. – ISBN 978-985-536-180-1.

22. Соколова Н. А. Функции креолизованных текстов в современном обществе / Н. А. Соколова // Вестник Томского государственного университета. Филология. – 2017. – № 48. – С. 176–189.

23. Сонин А. Г. Комикс как знаковая система: психолингвистическое исследование (на материале франкоязычных комиксов) : специальность 10.09.19 «Филологические науки» : диссертация на соискание ученой степени кандидата филологических наук/ Александр Геннадиевич Сонин; Алтайский государственный университет. – Барнаул, 1999. – 236 с.

24. Сорокин Ю. А. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция / Оптимизация речевого воздействия : коллективная монография / Ю. А. Сорокин, Е. Ф. Тарасов. – Москва : Высшая школа, 1990. – С.180–186.

25. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного : учеб. пособие. / А. В. Суперанская. – 2-е изд., испр. – Москва : ЛКИ, 2007. – 366 с.

26. Тарасенко Т. П. Языковая личность старшеклассника в аспекте ее речевых реализаций (на материале данных ассоциативного эксперимента и социолекта школьников Краснодара) : специальность 10.02.19 «Теория языка» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук / Татьяна Петровна Тарасенко; Кубанский государственный университет. – Краснодар, 2007. – 26 с.

27. Тынянов Ю. Н. Архаисты и новаторы : учеб. пособие. / Ю. Н. Тынянов. – Ленинград : Прибой, 1985. – 598 с. – ISBN 0-88233-870-6.

28. Удод Д. А. Функционирование лексических средств художественной выразительности в креолизованном тексте (на примере буклета музыкального альбома) / Д. А. Удод // Верхневолжский филологический вестник. – 2017. – № 1. – С. 82–84.

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

30. Kaindl K. (2010). Comics in translation. In Y. Gambier & L. van Doorslaer (Eds.), Handbook of Translation Studies online, 2010. – 451 p.

31. McCloud S. Comics richtig lesen. – Carlsen, Hamburg, 1994. – 211 p.

Электронные ресурсы

32. Ишмуратова С. Р. Речевое поведение персонажа в художественном тексте: вербальный и невербальный аспекты описания / С. Р. Ишмуратова // Филология. – URL: http://www.rusnauka.com/4_SND_2013/Philologia/7_127887.doc.htm (дата обращения: 08.12.2023).

33. Леорда С. В. Речевой портрет современного студента / С. В. Леорда. – 2006. – URL: <http://cheloveknauka.com/rechevoy-portret-sovremennogo-studenta> (дата обращения: 01.02.2024).

34. Персонажи DC Comics : [сайт]. – URL: <https://www.strangearts.ru/dc-heroes> (дата обращения: 15.10.2023).

35. List of DC Universe locations. Wikipedia : [сайт] – URL: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_DC_Universe_locations (дата обращения: 20.10.2023).

Комиксы

36. Виник Д. Бэтмен: под Красным Колпаком : комикс / Д. Виник. – DC Comics, Санкт.-Петербург : Азбука, 2021. – 368 с.

37. Джонс Д. Бэтмен: Три Джокера : комикс / Д. Джонс, Д. Фэбок. – DC Comics, Санкт.-Петербург. : Азбука, 2020. – 172 с.

38. Лобделл С. Г. Красный Колпак и Изгой: Rebirth#1 : комикс / С. Г. Лобделл. – DC Comics, Санкт-Петербург : Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. – 19 с.
39. Лобделл С. Г. Красный Колпак и Изгой: Rebirth#2 : комикс / С. Г. Лобделл. – DC Comics, Санкт-Петербург : Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. – 18 с.
40. Лобделл С. Г. Красный Колпак и Изгой: Rebirth#3 : комикс / С. Г. Лобделл. – DC Comics, Санкт-Петербург : Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. – 19 с.
41. Лобделл С. Г. Красный Колпак и Изгой: Rebirth#4 : комикс / С. Г. Лобделл. – DC Comics, Санкт-Петербург : Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. – 18 с.
42. Лобделл С. Г. Красный Колпак и Изгой: Rebirth#5 : комикс / С. Г. Лобделл. – DC Comics, Санкт-Петербург : Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. – 21 с.
43. Лобделл С. Г. Красный Колпак и Изгой: Rebirth#6 : комикс / С. Г. Лобделл. – DC Comics, Санкт-Петербург : Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. – 21 с.
44. Лобделл С. Г. Красный Колпак и Изгой: Rebirth#7 : комикс / С. Г. Лобделл. – DC Comics, Санкт-Петербург : Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. – 21 с.
45. Лобделл С. Г. Красный Колпак и Изгой: Rebirth#8 : комикс / С. Г. Лобделл. – DC Comics, Санкт-Петербург : Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. – 20 с.
46. Лобделл С. Г. Красный Колпак и Изгой: Rebirth#9 : комикс / С. Г. Лобделл. – DC Comics, Санкт-Петербург : Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. – 20 с.
47. Лобделл С. Г. Красный Колпак и Изгой: Rebirth#10 : комикс / С. Г. Лобделл. – DC Comics, Санкт-Петербург : Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. – 18 с.

48. Лобделл С. Г. Красный Колпак и Изгой: Rebirth#11 : комикс / С. Г. Лобделл. – DC Comics, Санкт-Петербург : Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. – 21 с.
49. Лобделл С. Г. Красный Колпак и Изгой: Rebirth#12 : комикс / С. Г. Лобделл. – DC Comics, Санкт-Петербург : Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. – 20 с.
50. Лобделл С. Г. Красный Колпак и Изгой: Rebirth#13 : комикс / С. Г. Лобделл. – DC Comics, Санкт-Петербург : Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. – 20 с.
51. Лобделл С. Г. Красный Колпак и Изгой: Rebirth#14 : комикс / С. Г. Лобделл. – DC Comics, Санкт-Петербург : Азбука, Азбука-Аттикус, 2018. – 19 с.
52. Мур А. Бэтмен: Убийственная шутка : комикс / А. Мур, Б. Болланд. – DC Comics, Санкт-Петербург : Азбука, 2008. – 72 с.
53. Winick J., Batman: Under the Red Hood – DC Comics, 2011. – 384 p.
54. Johns G., Fabok J. Batman Three Jokers – DC Comics, 2020. – 172 p.
55. Lobdell S. Red Hood and the Outlaws Rebirth#1 – DC Comics, 2016. – 19 p.
56. Lobdell S. Red Hood and the Outlaws Rebirth#2 – DC Comics, 2016. – 18 p.
57. Lobdell S. Red Hood and the Outlaws Rebirth#3 – DC Comics, 2016. – 19 p.
58. Lobdell S. Red Hood and the Outlaws Rebirth#4 – DC Comics, 2016. – 18 p.
59. Lobdell S. Red Hood and the Outlaws Rebirth#5 – DC Comics, 2016. – 21 p.
60. Lobdell S. Red Hood and the Outlaws Rebirth#6 – DC Comics, 2016. – 21 p.

61. Lobdell S. Red Hood and the Outlaws Rebirth#7 – DC Comics, 2016.
– 21 p.
62. Lobdell S. Red Hood and the Outlaws Rebirth#8 – DC Comics, 2016.
– 20 p.
63. Lobdell S. Red Hood and the Outlaws Rebirth#9 – DC Comics, 2016.
– 20 p.
64. Lobdell S. Red Hood and the Outlaws Rebirth#10 – DC Comics,
2016. – 18 p.
65. Lobdell S. Red Hood and the Outlaws Rebirth#11 – DC Comics,
2016. – 21 p.
66. Lobdell S. Red Hood and the Outlaws Rebirth#12 – DC Comics,
2016. – 20 p.
67. Lobdell S. Red Hood and the Outlaws Rebirth#13 – DC Comics,
2016. – 20 p.
68. Lobdell S. Red Hood and the Outlaws Rebirth#14 – DC Comics,
2016. – 19 p.
69. Moore A., Bolland B. The Killing Joke – DC Comics, 1988. – 72 p.

Словари

70. Словарь-энциклопедия Академик : официальный сайт. – URL:
<https://academic.ru> (дата обращения: 05.05.2024).
71. Dictionary by Merriam-Webster : официальный сайт. – URL:
<https://www.merriam-webster.com> (дата обращения: 05.05.2024).
72. Cambridge Dictionary : официальный сайт. – URL:
<https://dictionary.cambridge.org> (дата обращения: 05.05.2024).