

comes to the conclusion that the use of the word ‘трагедия’ in the Russian language when translating the researched concept is justified only when clarifying Heidegger's philosophical views regarding the phenomena of poetry and language as a whole.

**Т. А. Бритвич** (Минск, МГЛУ)

## ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА АМЕРИКАНСКИХ КОМИКСОВ НА РУССКИЙ ЯЗЫК

В данной статье рассматриваются особенности перевода американских комиксов на русский язык на двух уровнях: техническом и лексико-семантическом. В рамках технического уровня разъясняется важность сохранения графических манипуляций со шрифтом при переводе, а также влияние на перевод таких структурных компонентов комикса, как текстовые пузыри и звуковые эффекты. В рамках лексико-семантического уровня рассматриваются трудности перевода распространенных в текстах комиксов реалий американского быта, а также диалектизмов и каламбуров.

За последнее десятилетие в странах СНГ, включая Беларусь, начал набирать все большую популярность такой вид художественных произведений, как американские комиксы. Их перевод имеет ряд определенных особенностей, вытекающих из структуры комиксов, представляющей по своей сути симбиоз вербальных и изобразительных средств. В данной статье мы рассмотрим особенности перевода американских комиксов на двух уровнях, а именно техническом и лексико-семантическом, в рамках каждого из которых нами выделены три элемента, с которыми переводчик имеет дело.

Работая с комиксами на техническом уровне, переводчик должен обращать внимание не только на текст, т.е. на то, что написано, но также и на то, как это написано. Важно учитывать, что одним из проявлений симбиоза вербальных и изобразительных средств на страницах комиксов является возможность использовать манипуляции с графическим выражением письменного текста, а именно со шрифтом для подчеркивания мысли высказывания и придания ему дополнительных оттенков.

Наиболее распространенным средством манипуляций со шрифтом является изменение насыщенности шрифта. Придание ему большей насыщенности или, другими словами, использование жирного шрифта в основном применяется для акцентирования, т.е. выделения отдельной мысли в речи героя. При этом выделяться могут не только слова или словосочетания, но и части слов. Приведем пример из серии “Vote Loki” ‘За Локи’, повествующей о том, как скандинавский бог Локи решил принять участие в выборах президента США: *Believe* ‘Доверьтесь’. Пример иллюстрирует, как в лозунге, призывающем верить в кандидата и голосовать за него на президентских выборах в США, выделена часть *lie*, которая раскрывает сущность кандидата, являющегося скандинавским богом хитрости и обмана, и указывает, что его предвыборная кампания на самом деле построена на ереси и лжи.

На страницах комиксов также может изменяться размер шрифта, с помощью чего демонстрируется изменение громкости в речи персонажа: уменьшение размера шрифта означает понижение громкости голоса или шепота, а увеличение – повышение громкости голоса или даже крик.

Еще одним средством манипуляции со шрифтом является изменение его гарнитуры. Гарнитура шрифта является набором символов определенного стиля и дизайна. В комиксах различные гарнитуры шрифта могут использоваться для дифференциации персонажей по их отношению к определенным группам. Например, в серии комиксов «The Other Side» ‘Другая сторона медали’ показываются события войны во Вьетнаме с точки зрения обеих воюющих сторон. В комиксах различные гарнитуры шрифтов используются для того, чтобы идентифицировать персонажей как американцев или вьетнамцев.

Важным элементом, влияющим на перевод комикса на техническом уровне, являются текстовые пузыри, в которых содержится произносимый персонажами текст.

Текстовые пузыри могут быть использованы для выделения ремы высказывания, т.е. наиболее важной части высказывания, которая передает новую информацию. Рема может выноситься в отдельный пузырь: *That door goes – **to nothing!*** Если не обращать внимания на деление предложения через текстовые пузыри, то его можно некорректно перевести как ‘Та дверь никуда не ведет!’. Однако распределение предложения через пузыри показывает нам, что для драматического эффекта ключевая информация должна быть размещена в самом конце фразы, исходя из чего, корректнее будет перевести предложение следующим образом: ‘За той дверью – **ничего нет!**’.

Текстовые пузыри также могут быть использованы для эмфатического выделения каждого слова в предложении. Эмфатизация достигается вынесением каждого слова предложения в отдельный текстовый пузырь: ***What. Is. This?*** В отрыве от влияния пузырей на текст фразу можно перевести как ‘Что это?’. Но из-за выделения каждого слова в отдельный пузырь для придания эмоциональной окрашенности каждому слову, и, следовательно, всей конструкции, нам необходимо сохранить все три разделенных компонента при переводе: ‘**Это. Что. Такое?**’.

Представляет интерес анализ способов передачи звуков в комиксах. Особенностью комиксов является тот факт, что звуки, которые издаются не персонажами, а порождены окружающей действительностью (например, звуки стука, журчания воды или хлопанья дверью), передаются с помощью звуковых эффектов, являющихся графически модифицированными словами, имитирующими звук. Трудности представляют случаи, когда авторы комикса отходят от стандартных «бум», «шлеп», «бултых» и подобных им, создавая новые неформальные звуки, зачастую юмористического характера, комбинируя несколько слов в одно и придавая новосозданному слову вид звука.

Рассмотрим один из подобных звуковых эффектов. В серии «Incredible Hercules» ‘Невероятный Геркулес’ можно наблюдать следующий звук:

*SisyPOOF*. Это звук, возникающего из воздуха камня Сизифа, персонажа древнегреческой мифологии, приговоренного богами катить на крутую гору тяжелый камень. В контексте комикса данный камень оказывается разрушен, но Сизиф не успевает обрадоваться своей свободе, как перед ним из воздуха возникает новый камень, издав звук *SisyPOOF*, комбинирующий имя Сизифа *Sisyphus* и звук возникновения из воздуха *poof*. При переводе это можно передать через комбинацию фразеологизма «Сизифов труд» со звуком «пуф»: ‘сизиПУФТруд’.

Необходимо отметить, что за графическую передачу вышеперечисленных элементов комикса, переводимых на техническом уровне, т.е. манипуляций со шрифтом, текста в текстовых пузырях и звуковых эффектов отвечает верстальщик. Переводчик в свою очередь объясняет верстальщику значение и важность сохранения графических манипуляций со шрифтом, определенного расположения текста в текстовых пузырях, а также обеспечивает переводом звуковые эффекты. Таким образом, переводчик выполняет работу, похожую на ту, что имеет место при создании комиксов, в ходе которой писатель работает сообща с художником.

Работая с американскими комиксами, переводчик имеет дело прежде всего с большим количеством американских реалий, т.е. слов и словосочетаний, называющих объекты, характерные для быта, культуры, социального и исторического развития американского народа.

При необходимости переводчик также должен быть готов объяснить непонятные коннотации американских реалий читателю переведенного комикса в переводческом комментарии.

- *Sorry, what publication did you say sent you here?*
- *Well, I'm hoping **Buzzfeed** will run my piece...*
- *Of course they will.*

‘Простите, а от какого вы издания? Ну, вообще я надеюсь, что **Buzzfeed** опубликует мою статью... Они-то опубликуют’.

Buzzfeed – новостная интернет-медиакомпания, владеющая одноименным «новостным» интернет-ресурсом. В то время, как серьезное издание, такое как *The New York Times*, не примет статью от кого-угодно, этого не скажешь о компании Buzzfeed, которая готова размещать у себя на сайте такие статьи, как *Leonardo DiCaprio Might Be A Human Puppy* ‘Леонардо ДиКаприо может на самом деле быть человеком-щенком’ и *13 Potatoes That Look Like Channing Tatum* ‘13 клубней картофеля, которые выглядят как Ченнинг Татум’. Несмотря на попытки заработать репутацию настоящего новостного ресурса, согласно проведенному в 2017 году опросу *Trusting News Project*, сайт Buzzfeed также остается одним из наименее доверяемых новостных порталов в США. В данном случае переводчик может охарактеризовать компанию для читателя в переводческом комментарии, приведенном в виде сноски: ‘новостной развлекательный ресурс, известный своей неизбирательностью в выборе новостей для публикации’.

Порой использование объяснений-сносок не требуется, когда всю релевантную суть реалии можно ужать в одно слово, используя прием генерализации:

– *Why have you come out of hiding?*

– *It must be because I love all the attention from **TMZ**, obviously.*

TMZ – компания, владеющая сайтом о светских сплетнях. Она известна в Америке своей сетью папарацци, которые активно и навязчиво следуют за знаменитыми личностями. При помощи приема генерализации реалии через слово ‘папарацци’ можно сохранить наблюдаемые в оригинале коннотации: ‘Зачем решил показаться на людях? Потому что люблю внимание со стороны **папарацци**, очевидно же’.

Соединённые Штаты Америки известны как страна мигрантов, плавильный котел различных этнических групп, имеющих свои особенности произношения. И поэтому еще одним языковым явлением, которое встретится переводчику американских комиксов, являются диалектизмы. Это лексические единицы, характерные для территориального или социального диалекта, с помощью них на письме передаются особенности произношения.

Вслед за А. В. Федоровым [1, с. 288], мы считаем, что основным функциональным соответствием диалектизма в русских переводах способно служить просторечие в широком смысле слова. Просторечия не дают возможность лексически показать, что отдельный персонаж говорит, например, на диалекте южанина или ирландского иммигранта, но позволяют сохранить колорит речи. Однако в русском языке не каждому диалектизму можно подобрать соответствующее просторечие, поэтому при переводе диалектизмов переводчик может использовать прием компенсации [2, с. 217–218]. Невозможность заменить определенный диалектизм на просторечие компенсируется заменой последним другой единицы предложения: *Correct! And ye know why? Because ye’r not in Japan, that’s why!* ‘Верно! А знаешь **чево**? Потому что ты не в Японии, вот **чево**!’

Еще один элемент, с которым переводчику придется поработать, а порой и помучиться при переводе американских комиксов – это игра слов. Игра слов, или каламбур – оборот речи, основанный на комическом использовании сходно звучащих, но разных по значению слов, либо разных значений одного и того же слова.

В зависимости от жанра переводимого комикса игра слов может иметь соответствующую специфику. Например, ранее упоминавшаяся серия комиксов *Vote Loki* ‘За Локи’, комбинирующая жанр политики со скандинавской мифологией, содержит ряд каламбуров, построенных на использовании сходно звучащих реалий из сферы политики и мифологии. Рассмотрим один из них: *Ragnarok The Vote* – каламбур, соединяющий в себе компонент *Ragnarok* ‘конец света и перерождение мира в скандинавской мифологии’ и

*Rock the Vote* ‘лозунг, используемый для побуждения людей голосовать на выборах для изменения политических устоев’. При переводе нужно сохранить мифологическую реалию и призыв голосовать: ‘проголосуй – Рагнаррок реализуй’.

Встречаются случаи, когда при переводе игры слов необходимо принимать во внимание не только сами слова, но и изобразительную часть комикса, которая оказывается взаимосвязана с содержанием вербальной части комикса. Например, *We took on some new operatives. Some great people. Top-flight*. ‘Мы наняли парочку новых работников. Отличные люди. Лучшие в своем деле’.

*Top-flight* означает ‘лучший, первоклассный, высокого уровня / звена’, поэтому переводчик может изначально так и перевести данное прилагательное. Однако, если мы обратим внимание на изобразительную часть комикса, то мы увидим, что персонажи, в характеристике которых использовали прилагательное *top-flight* (дословно ‘высший полёт’), буквально летят. Серия *X-Factor* рассказывает о детективном агентстве, работники которого обладают необычными способностями, которые они используют для раскрытия дел. Данные *top-flight* работники способны летать. Поэтому, приняв во внимание как вербальную, так и изобразительную часть комикса, мы обнаруживаем наличие каламбура и переводим прилагательное следующим образом: ‘Улетные ребята’. Таким образом, игра слов в комиксах может превращаться в игру слов и изображений. Переводчик должен обращать внимание не только на переводимый текст, но и на то, как он связан с изобразительными элементами комикса.

Таким образом, подчеркнем, что в процессе перевода комиксов переводчик должен уделять внимание не только тексту оригинала, но и его графической форме, способной передавать дополнительную информацию, характеристики речи, эмоции и настроение персонажей. Переводчик работает в тесном контакте с верстальщиком и шрифтовым дизайнером переводимого комикса для осуществления точной передачи графического и вербального компонентов текста. Кроме того, при переводе американских комиксов важную роль играет адекватный перевод реалий американского быта. В задачи переводчика также входит сохранение присущего американским комиксам колорита речи, а также корректная передача игры слов, которая может быть связана в том числе и с изобразительной частью переводимых страниц комикса.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Федоров, А. В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы) / А. В. Федоров. – М. : Филология Три, 2002. – 416 с.
2. Бархударов, Л. С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода) / Л. С. Бархударов. – М. : Международные отношения, 1975. – 240 с.

This article goes over several features of American comics that influence their translation from English into Russian. The author examines the role that font characteristics, speech balloons and sound effects play in the process of translating comics on a technical level. Prevalence of American realia, dialectisms and puns is explored in the context of translating comics on a lexical and semantic level.

**Я. С. Детскина** (*Минск, МГЛУ*)

## МНОГОКОМПОНЕНТНЫЕ ИМЕННЫЕ СЛОВСОЧЕТАНИЯ В АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ТЕКСТАХ И МОДЕЛИ ИХ ПЕРЕВОДА НА РУССКИЙ ЯЗЫК

В статье рассматриваются некоторые аспекты определения многокомпонентных структурных моделей именных словосочетаний в англоязычных художественных текстах. Отмечается, что типичными словосочетаниями в анализируемых текстах являются слово-сочетания из 2–3 слов, менее распространены словосочетания, состоящие из 4–5 слов.

Словосочетания – единицы номинации, которые в связи с быстрым развитием новых научно-технических областей, в частности, сферы информационных технологий, постоянно пополняются в языке. Новые слова вступают в синтаксические и семантические связи, образуя как двухкомпонентные, так и многокомпонентные словосочетания, предложения, из которых строится текст.

Материалом для исследования послужили 200 англоязычных именных словосочетаний из художественных произведений таких авторов, как О. Уайльд, Дж. Лондон, Дж. Оруэлл и другие, а также их переводы на русский язык.

Анализ англоязычных именных словосочетаний показал, что наиболее часто с существительным сочетаются прилагательные, причастия настоящего и прошедшего времени. Проведенный анализ именных словосочетаний показал, что существительное может осложняться с помощью комбинации, образуя словосочетания, состоящие из 4–5 слов. Но возможность образования сложных многословных словосочетаний не говорит о безграничности их объема. Усложнение простых словосочетаний ограничено рамками некоммуникативных объединений слов. Следовательно, объем словосочетаний ограничен его грамматической природой, его качественным отличием от предложения.

Результаты проведенного анализа по выявлению структурных моделей англоязычных многокомпонентных именных словосочетаний представлены в табл. 1.