

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет української й іноземної філології та журналістики
Кафедра англійської філології та світової літератури імені професора

Олега Мішукова

**«ВЕРБАЛЬНІ ТА НЕВЕРБАЛЬНІ ЗАСОБИ ТВОРЕННЯ
ГРАФІЧНИХ ТЕКСТІВ (НА МАТЕРІАЛІ
АМЕРИКАНСЬКИХ КОМІКСІВ ТА ЇХ УКРАЇНСЬКИХ
ПЕРЕКЛАДІВ)»**

Кваліфікаційна робота (проект)
на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Виконав: студент ІІ М курсу 221 М групи
Спеціальності 035.10 (прикладна лінгвістика)
Освітньо-професійної програми
Філологія (прикладна лінгвістика)
Зубко Іван Вадимович

Керівник Цапів Алла Олексіївна,
д. філ. н., доцент, професор кафедри англійської
філології та світової літератури імені професора
Олега Мішукова факультету української й
іноземної філології та журналістики
Херсонського державного університету
Рецензент Маріна Олена Сергіївна
д. філ.н., доцент, завідувач кафедри англійської
філології, перекладу та філософії мови імені
професора О.М. Мороховського Київського
національного лінгвістичного університету

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ КОМІКСУ ЯК ТИПУ ГРАФІЧНОГО ТЕКСТУ В АСПЕКТІ ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВА.....	5
1.1 Визначення поняття коміксу.....	5
1.2 Види коміксів.....	7
1.3 Перекладацькі стратегії коміксів: форенізація, доместикація та локалізація.....	10
1.4 Переклад обмежений зображеннями.....	11
1.5 Переклад особливих знаків.....	15
1.6 Ономатопеїчні слова.....	17
1.7 Переклад власних назв, прізвиськ, неологізмів.....	18
1.8 Інтертекстуальність.....	20
1.9 Переклад обмежений зносками та полями із титрами.....	21
РОЗДІЛ 2. ВІДТВОРЕННЯ ВЕРБАЛЬНОЇ ТА НЕВЕРБАЛЬНОЇ СКЛАДОВОЇ КОМІКСІВ В УКРАЇНСЬКИХ ПЕРЕКЛАДАХ	25
2.1 Перекладацький аналіз коміксу «Бетмен: Цить!».....	25
2.2 Перекладацький аналіз коміксу «Ліга видатних джентльменів».....	35
ВИСНОВКИ.....	42
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	46
ДОДАТОК А. Кодекс академічної доброчесності	48

Вступ

У сучасному медійному просторі графічні тексти є одним з актуальних форм представлення інформації, тобто тексти, в яких використовуються візуальний, вербальний та аудіальний коди. Останнім часом комікси стали дуже популярні і з їх появою в різних культурах, постало питання про їх переклад. У науковій роботі увагу зосереджено на питанні, що стосується особливостей конструювання та відтворення при перекладі креолізованих типів текстів, які також мають назву графічні тексти або комікси. Детально розглядається структура коміксу, його графічні особливості та способи їх перекладу.

Актуальність роботи обумовлена зростаючим інтересом науковців як у галузі лінгвістики, так і у сфері перекладознавства, до особливостей реалізації теорії адаптації при перекладанні мультимодальних текстів, якими перш за все постають графічні тексти або комікси.

Об'єктом дослідження є вербальні та графічні засоби творення коміксів з урахуванням специфіки вихідного тексту та тексту перекладу.

Предметом перекладацької тактики і стратегії відтворення вербальної та графічної складової коміксів у перекладах українською мовою.

Мета дослідження – схарактеризувати комікс як тип графічного тексту, вивчити техніки творення коміксів, зокрема взаємодію вербального та графічного планів реалізації смислів у коміксах і способи їх відтворення в українських перекладах. Для досягнення поставленої мети були поставлені такі завдання:

- 1) визначити основні характеристики коміксу як типу тексту та з'ясувати його основні різновиди;
- 2) схарактеризувати перекладацькі стратегії відтворення коміксів українською мовою;
- 3) виявити труднощі, що виникають при перекладанні коміксів;
- 4) здійснити перекладознавчий аналіз коміксів з урахуванням специфіки відтворення його вербальної та графічної складової;

5) виявити особливості та проблеми перекладу текстів коміксів;

При проведенні дослідження у дипломній роботі були використані такі **методи**: загальнонаукові методи – аналіз і синтез для вивчення теоретичних джерел з проблематики дослідження та виокремлення корпусу досліджуваних текстів; емпіричні: перекладознавчий аналіз, порівняльний і лінгвостилістичний аналіз.

Матеріалом цього дослідження послуговували комікси: «Batman: Hush», «Бетмен: Цить!», «The League of Extraordinary Gentlemen», «Ліга видатних джентельменів».

Теоретична значимість виконаної роботи полягає в тому, що наше дослідження робить певний внесок у розвиток теорії адаптації у перекладознавстві, лінгвостилістики англійської мови, лінгвокультурології, прагмалінгвістики та теорії дискурсу в області структури, семантики і прагматики креолізованого повідомлення, актуалізованих в англомовних коміксах.

Практична значимість роботи полягає в розробці алгоритму перекладу тексту коміксу, результати роботи можуть знайти застосування в практиці ілюстрування текстів, перекладу аудіовізуальної продукції, а також під час дослідження сприйняття текстів коміксів.

Дипломна робота має традиційну структуру і складається зі вступу, двох розділів, висновку та списку використаних джерел.

Перший розділ присвячено теоретичним аспектам дослідження коміксу, зокрема надається визначення коміксу як жанру, окреслюються його основні різновиди. Також вектор дослідження у першому розділі спрямовано на визначення головних перекладацьких тактик і стратегій відтворення коміксів українською мовою.

Другий розділ роботи включає практичне дослідження структури і особливостей перекладу тексту коміксу на різних мовних рівнях.

У висновках підводяться підсумки проведеного дослідження. У списку літератури вказано джерела, використані у дослідженні.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ КОМІКСУ ЯК ТИПУ ГРАФІЧНОГО ТЕКСТУ В АСПЕКТІ ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВА

1.1 Визначення поняття коміксу

Для деяких комікси - це смішна колекція мультфільмів, розрахованих на дітей, для інших це барвистий журнал, де представлені супергерої, що орієнтовані на підлітків, а для іншої групи людей це може бути захоплюючим мистецтвом з глибоким змістом націленим на дорослих. Думки та визначення різняться, а приклади коміксів, що аналізуються у другому розділі доказують, що комікси - це одразу все із вище переліченого. Питання в тому, і цей розділ намагається знайти відповідь на нього, чи існує якесь універсальне визначення поняття графічного тексту.

В Оксфордському словнику для студентів, опублікованому у 2005 році, визначено «комікси» як «розділ газети, що містить графічні елементи тексту»; однак, протягом усіх років комікси перетворилися з просто коміксів у дуже мінливий вид мистецтва. Федеріко Занеттін [3] у своїй роботі «Comics in Translation» стверджує, що залежно від прийнятих теоретичних основ та контексту, в якому використовується цей термін, комікси називалися по різному: "жанром", "середовищем", "мовою", "семіотичною системою", тощо. Отже ми можемо говорити про багато різних жанрів коміксів, а не комікс як єдиний жанру. Визначення студентського словника, що тут пропонується є занадто вузьким, що не охоплює весь спектр творів, які вважаються коміксами. З іншого боку, спроба Федеріко Занеттіна у своїй праці висвітлити те, як можна назвати комікси, теж занадто широка та залежна від контексту. Важко знайти чітке визначення терміну «комікси», тому що - світ коміксів - це величезне і різноманітне середовище, що охоплює усі ці типи.

Вільям Ейснер [7] вважає комікси формою «послідовного мистецтва», яку він визначає як «засіб творчого самовираження, окрема дисципліна, мистецька та літературна форма, яка має справу з розташуванням картинок або образів та слів для оповідання історії чи драми. У своїй роботі «Комікси та послідовне мистецтво» він розглядає разом із газетними коміксами або графічними романами, навчальні посібники та розкадровки. Його визначення коміксів охоплює твори, які взагалі не вважаються коміксами, наприклад, анімації.

Скотт МакКлауд [5] у своїй роботі «Розуміння коміксів» починає свою спробу дати визначення коміксам з визначення Ейснера і намагається звузити його. Він визначає комікси як «зіставлені у навмисній послідовності живописні та інші зображення, призначені для передачі інформації та/або щоб викликати естетичну реакцію у читача». Обидва визначення Ейснера та МакКлауда мають одну велику спільну ваду - вони виключають твори, які зазвичай вважаються коміксними творами – однокадрові комікси.

Р. К. Харві [13] пропонує таке визначення: «комікси складаються із зображення оповіді чи експозиції, у яких слова (часто надруковані в області зображення, що усередині мовної кульки) зазвичай сприяють змісту зображень і навпаки. Визначення Харві бере до уваги однокадрові комікси, але це визначення не можна застосовувати до коміксів, які не містять слів.

Майкл Даннер стверджував, що визначення Ейснера, МакКлауда та Харві зосереджені на фізичній структурі коміксів, але можливий і інший підхід. Гарним прикладом такого підходу є визначення Ніла Кона:

«Дійсно, однокадрові комікси, комікси у яких переважає текст та комікси з відсутнім текстом всі вони можуть називатися коміксами - тому що, хоч вони і мають різний «структурний макіяж» вони усе одно мають спільну характерну рису у вигляді текстового та/або графічного компоненту... У цьому світлі, категорично, комікси можна розуміти лише як соціологічний, літературний та культурний артефакт, незалежний від внутрішньої структури, що їх складають» [7, с.24]

Не існує визначення коміксів, з яким погодилися б усі. Деякі теоретики, такі як Дуглас Вок, навіть думають, що ідеальне визначення неможливо знайти: «Якщо ви спробуєте провести межу, яка включає все, що вважається коміксом і виключити усе інше, то, відбуваються дві речі: по перше, засіб, що використовується для визначення завжди виходить за цю межу, і по друге, будь-яка політика якою послуговується дослідник для визначення поняття графічного тексту завжди повернеться бумерангом до дослідника» [17]. Це і є причина, чому тут не робиться нова спроба дати визначення коміксу. Крім того, усі вищевикладені визначення у поєднанні дають змогу добре зрозуміти, що таке «комікси».

1.2 Види коміксів

Майже кожен вид мистецтва можна додатково впорядкувати за різними критеріями. Комікси не виняток. Як художня форма, що складається як з графічних, так і з вербальних компонентів, комікси можуть бути поділені відповідно до використовуваних у них художніх особливостей, відповідно до їх функцій і тем, а також відповідно до формату, в якому вони публікуються.

За художніми особливостями комікси можна розділити на безліч категорій. У кожного художника є свій особливий стиль малювання, та все ж є два основних, більш загальних мистецьких стилі у яких малюються комікси. Можна виділити художні стилі, в яких намальовані комікси: іконічний (мультиплікаційний) стиль і реалістичний стиль [54 с.192]. У іконічному або мультиплікаційному стилі використовується велика різноманітність ліній і символів, вони зазвичай мають спрощену анатомію. З іншого боку, реалістичний стиль намагається максимально наблизитися до реальності, а персонажі зображені дуже близько. Проте, мистецтво засноване на свободі творчості, тому стилі можна по-різному комбінувати, можна знайти, наприклад, комікси зі мультиплікаційними персонажами і реалістичними фонами [54].

Ще одна визначна художня особливість, через яку можна розділити комікси, це інструменти та художні прийоми, використовувані для створення коміксів. Базовий макет і ескізи зазвичай виконуються олівцями, а малювання виконується різними чорнильними ручками або кистями, але що стосується забарвлення, художники можуть використовувати найрізноманітніші інструменти і техніки, засновані на використовуваних ними інструментах: акварель, акрил, плакатні маркери, пастель, крейда і т. д. Однак старомодні техніки малювання - не єдиний варіант, що доступний художникам, у наш час, вони можуть використовувати комп'ютер і створювати цифрові ілюстрації. Завдяки цьому всі комікси можуть бути створені на комп'ютері.

З різними техніками малювання пов'язано використання кольору, комікси можуть бути чорно-білі, затінені або кольорові, в однотонних або у виразних кольорах [11, с.192]. Однак поділ коміксів за кольором є досить близьким до поділу за форматом, тому що колір можна розглядати як аспект формату, тому що його може змінити не тільки сам художник, а й видавець.

Зазначені тут художні особливості є лише основними. Величезну роботу можна було б написати про художні особливості коміксів. Проте, оскільки поділ за цими критеріями дуже часто використовується у зв'язку з коміксами, наводяться тільки ці приклади, щоб дати читачеві уявлення про художні можливості коміксів.

Комікси можна читати з різних причин - наприклад, для розваги або для отримання нового досвіду (інструкцій) [5]. Це два основних функціональні розподіли, але можливі і інші застосування коміксів, залежно від їх жанру. Розважальні комікси можуть бути, так само, як і інші ЗМІ, розділені на жанри по тематиці. Основні жанри: комедія, трагедія і епос [6]. Комедійні жанри можуть варіюватися від жартівливого гумору до політичної сатири. Трагедійні комікси з'явилися зовсім недавно, і тому їх піджанри ще погано досліджені. Епос тематично найрізноманітніший жанр. Він розділяється на детективні комікси, фантастичні, комікси жахів, романтичні,

пригодницькі комікси, історичні і т. д. [6]. Комікси з інструкціями можна розділити на комікси з технічними інструкціями та комікси що формують ставлення до чогось [5, с.142, с.145]. Комікси по технічній інструкції вчать читач, як щось робити, показують їм процеси, які вони можуть виконувати, дотримуючись запропонованої інструкції [5, с.142]. Комікси з інструкціями по ставленню (пропагандистські) показують читачеві певну позицію і намагаються змусити його взяти на себе певну роль або змінити своє ставлення до чогось [5, с.144].

Найбільш широко використовується поділ коміксів заснований на форматі, в якому його опубліковано. Початковий формат, що дав назву коміксами, це комікс – коротке комплект графічних панелей опублікованих у газетах або журналах. Люди традиційно пов'язували комікс із смужками гумору і сатири. У Сполучених Штатах Америки, ці щоденні смужки потім були зібрані в окремих коміксах [15, с.81]. Цей формат отримав подальший розвиток і в даний час він зазвичай містить короткий епізод (22-24 сторінки) довшої, тривалої розповіді, де, зазвичай, продовження буде в наступному номері. Комікси бувають в м'якій обкладинці, періодично випускаються книги обсягом від 32 до 80 сторінок. У цьому форматі з'являються розповіді про супергероїв, і тому люди в основному асоціюють цей формат із коміксами про саме них. Комікс книги теж існують. У Європі ці збірники називають альбомами коміксів. Це неперіодичні книги в твердій палітурці. У Сполучених Штатах Америки вони називаються графічними романами і вони не обов'язково повинні бути в твердій обкладинці, вони можуть бути і у картоні. Є невідповідність у використанні терміну «графічний роман» - він використовується як для збірок коміксів, так і для опублікованих більших творів створених як один послідовний твір. Тому іноді термін «графічний роман» використовується для великих самостійних оригінальних історій.

Також є кілька форматів, специфічних тільки для країн їх походження. Наприклад, бонелліано з Італії і танкобон з Японії. Бонелліано - м'який, чорно-білий періодичний збірник в квадратному палітурці обсягом від 96 до

160 сторінок. Спочатку цей італійський формат також збирав газетні шпальти, але перетворився на повноцінні книги, що містять довші автономні історії, зазвичай зосереджені на одному головному герої (Ділан Дог, Текс так далі.). Японський танкобон збирає епізоди з японських журналів манги від 200 до 400 сторінок, видається завжди у палітурці, із квадратним плетінням і є неперіодичним.

Цей список різновидів графічних текстів не може бути вичерпним. Комікси - це мистецтво, яке розвивається в часі і розвивається в різних місцях по-різному, в залежності від різних культурних особливостей. Можуть бути й інші, менш відомі розділи коміксів й інші специфічні типи коміксів тут не перераховані, але описані найбільш часто використовувані розділи.

1.3 Перекладацькі стратегії коміксів: форенізація, доместикація та локалізація

З огляду на зміни формату, графічні зміни і переклад різних графічних текстів, переклад коміксів можна розглядати як екземпляр локалізації. Процес локалізації описується як «прийняття продукту і створення його з лінгвістичної, технічної і культурної точок зору, що відповідає цільовому регіону, де він буде використовуватися і продаватися» [17, с.200]. Стратегії інтернаціоналізації і одомашнення частина цього процесу. У разі форенізації – «комікси зберігають, наскільки це можливо, свої оригінальні культурні та редакційні характеристики» [15, с.85]. З іншого боку, одомашнення, передбачає публікацію іноземного коміксу в місцевому форматі, незважаючи на характеристики зарубіжного видання і можуть «супроводжуватися багатьма переробки оригінального комікса» [15, с.86].

Вже обговорювалися процеси іноземного походження і одомашнення багатьма науковцями. Вони були згадані в контексті коригування формату коміксів і в контексті необхідності перекладача вирішити, якою мірою

одомашнювати і/або форенізувати тексти іноземного походження, які він має намір використовувати.

Що стосується формату, то при прийнятті стратегії одомашнення тип публікації може бути змінений (наприклад, з м'якої обкладинки на тверду), сторінки і панелі можуть бути зменшені або збільшені, перебудовані або навіть опущені, а забарвлення може бути змінене з чорно-білого на повністю кольорове і навпаки [15, с.86]. Також можуть бути внесені різні дрібні зміни - деякі сторінки коміксів можна перемальовувати або оновлювати при перевиданні, обкладинки та зображення можуть бути змінені або ретушовані [17, с.205]. З іншого боку, коли «використовується стратегія форенізації, - формат зберігається, тим самим чітко виявляючи іноземне походження коміксу» [15, с.85] і внесені тільки необхідні зміни.

Стратегія одомашнення, що застосовується до вербальних частин коміксів, може включати: спотворення текстів [15, с.87] - перекладач або редактор може скорочувати або іншим способом змінювати текст, графічні коригування звуконаслідувальних виразів і назв, а також застосування культурної або політичної цензура (т. е. зміна імені через невідповідну конотацію). Процес форенізації зазвичай означає, що звуконаслідування поза винесення заголовків і інші «графічно візуалізовані текстові елементи» залишаються без змін [15, с.85]. Аналогічним чином можна поводитися з виразами, іменами та термінами, які залежать від культури.

Для коміксів характерно те, що як вербальний, так і візуальний контент адаптований до очікування цільової культури [17, с.220]. Хоча стратегії форенізації і одомашнення можуть застосовуватися у всіх типах текстів перекладів, в перекладі коміксів унікальність застосування цих стратегій полягає в тому, що вони застосовуються як до словесної, так і до образотворчої частини коміксів і часто використовується для «оновлення» оригінального продукту при його перевиданні або перекладі на іншу мову.

1.4 Переклад обмежений зображенням

Комікс унікальний поєднанням графічного і словесного змісту. Текст в коміксі включений і оточений образотворчим змістом, він переплітається з ним, реагує на нього, додає до нього нових значень, підтримується ним і так далі. «Комікси вимагають від читача змішувати друковане слово і графіку, щоб зрозуміти зміст, що передається» [12, с.85]. Не тільки читач, а й перекладач повинні зосередити увагу як на словесний і образотворчий зміст та розглянути їх взаємодію під час перекладу. Це одна з найважливіших особливостей перекладу коміксів - словесні частини коміксів знаходяться під сильним впливом графічних частин коміксів.

В одному з інтерв'ю Річард Подані заявляє, що «один з найгірших відмінностей в перекладі художньої літератури і коміксів в тому, що зображення і текст переплітаються, перекладач часто позбавляється можливості використовувати деякі альтернативне рішення для втечі від проблем, які він може використовувати при перекладі художньої літератури [10]. Швидкі рішення такі як, додаткові пояснення термінів або ситуацій є часто не можливими в коміксах. У повітряних кулях зазвичай немає зайвого місця, де пояснення могло б підходити. Виноски використовуються не часто, але зазвичай вони розглядаються як порушення вихідного складу сторінки, що вимагає додаткових графічних коригувань. Більш того, іноді композиція сторінки навіть не допускає такого графічного коригування.

Звідси складається враження, що картинка є обмеженням для перекладача. Специфічна концепція навіть була створена в бюро перекладознавства для перекладу мультимедійного тексту, тобто «обмежений переклад» і деякі теоретики, такі як Шаттлворт або Коуї класифікують комікси як мультимедійний текстовий тип [2, с.34]. Однак в тому ж інтерв'ю, з якого цитують попередню заяву, Подані визнає, що: «Комікс - один з синтетичних мистецьких засобів, які об'єднують літературні і візуальні компоненти [...] і що він повинен був дізнатися, як цей факт впливає на текст, що не тільки показує, що він усвідомлює цю основну

специфіку коміксів, перекладає і розуміє взаємозалежність текстів та зображень, але також цей переклад коміксів не обов'язково повинен розглядатися як обмежений переклад.

Якщо поняття коміксів як синтетичного мистецького середовища буде розвинене трохи далі, комікс можна буде розглядати як форму послідовного мистецтва, «в якому одночасність візуального і словесні мови породжують дієгезис» [2, с.34]. Таким чином, перекладач може підійти до перекладу коміксів інакше, як пропонує Челотті: «Як семіотичний дослідник зіткнувся з мультимодальним текстом з двома сенсоутворювальними ресурсами, що ідуть з текстом, обмеженим картинками» [2].

Взаємозалежність візуального і текстового змісту коміксів може бути найкраще видно на прикладах каламбурів і ідіом, які часто представлені як графічно, так і вербально. Однак через ряд культурних відмінностей деякі ідіоми і каламбури не можуть бути переведені дослівно, оскільки вони не будуть зрозумілі цільовій аудиторії яка з ними не знайома. Таким чином, перекладач повинен замінити вихідну ідіому або каламбур на місцеву ідіому або каламбур, який має те ж значення і розуміється цільовою аудиторією. Це може бути проблематично, якщо графічне зображення каламбуру або ідіома на мові перекладу не відповідає ідеї, зображеній у оригіналі. Рішення полягає в тому, щоб змінити графічне представлення, але зазвичай це досить дорого і складно: творцям оригіналу доведеться погодитися зі зміною художника, що буде здатний здійснити таку зміну. Компенсація в іншому місці так само складна, як і заміна, через взаємодоповнюваність картинок і літер, а також безперервність розповіді. Таким чином, перекладач повинен придумати свій власний, найбільш ймовірно описовий переклад і намагатися не зіпсувати кмітливість, природність і плавність каламбуру аби ідіома не зникла.

Подібно вибору відповідної ідіоми або каламбуру, також вибір звичайного слова і прості фрази можуть залежати від візуального змісту коміксів. Візуально встановлена сцена або заданий кадрами темп оповіді можуть впливати на вибір відповідного виразу. Такий вибір може бути

заснований на тому, що перекладач бачить на картинці. Картинки часто допомагають вибрати відповідний реєстр, стиль мови або просто найкращий синонім. Все це допомагає правильно передати настрій, стиль та інші немовні аспекти оригінального твору.

Усний зміст коміксів відображається не тільки в виносках і полях з заголовками. Деякі з них можна візуалізувати графічно і, таким чином, зробити невід'ємною частиною графіки. Це звуконаслідування, що з'являються за межами повітряних куль, лінгвістичні паратексти і заголовки оповідань. Тому що звуконаслідування може з'явитися і всередині повітряної кулі, але як лінгвістичні паратексти, так і заголовки оповідань описані тут як словесний зміст коміксів, що тісно пов'язані, і здатні змінюватися під впливом графічного змісту.

Лінгвістичний паратекст - це термін, запропонований Марією Грація Маргаріто після Жерара Женетта і являє собою стенди для знаків, плакатів, графіті, епіграфів, газетні статті і т. д. з зазначенням місця, часу і обставин події, що відбуваються в коміксах, аби вони розширювали його сюжет. «Вони показують культурний, географічний, соціальний та інші контексти» [2, с.39]. Через цим довгим описам в коміксах не потрібно вказувати місцезнаходження. Залежно від паратекста важливість і зв'язок з картинками або історією коміксів, а також ступінь і вид локалізації, яку перекладач або видавець вирішив застосувати в усьому комікси, паратексти можуть бути або не повинні бути переведені, адаптовані до культури або виключені. Якщо паратекст життєво важливий для розповіді, він перекладається; в разі, якщо він вказує місце і загальна стратегія доместикації застосовуються у всьому коміксі, це культурно адаптовано; якщо це просто графіті-текст, що підтримує атмосферу та сеттинг сюжету, його можна залишити без змін.

Останній приклад вербального змісту коміксів, на яке сильно вплинули візуальні ефекти, зміст або що більш імовірно, вплив всієї історії зображеної візуально, - це назви комікси. «Як і назви книг, назви коміксів повинні бути привабливими, наводити на роздуми і повинні відображати зміст роботи» [2,

с.38]. Також у них можуть бути різні каламбури і приховані в них натяки. Тому залишати назву оповідання неперекладеним, це в більшості випадків навряд чи можливий варіант для перекладача коміксів. Перекладачу потрібно змінити весь заголовок - змінити його з натяком на описовий переклад [9, с.56] або дуже рідко, назва може бути переведена у виносці. Так, ми можемо сказати, що назви коміксів не відрізняються від назв книг. Однак, всупереч назвам книг, назви коміксів часто відображаються графічно таким чином, що вони посилаються на зміст оповідання. Таким чином, графічний зміст коміксів знову впливає на словесний зміст графічних текстів і роблять переклад конкретних назв креолізованих текстів.

1.5 Переклад особливих знаків

Переклад коміксів не є специфічним тільки через наявність графічного змісту або через наявність виносень і підписів. Комікси також містять велику кількість спеціальних знаків. Ми розрізняємо в коміксах два типи знаків: знаки, які вставляються в словесний зміст коміксів (без розділових знаків) і знаки, що з'являються в графічних частинах коміксів «візуальні метафори» або «пиктограми», як називає їх Федеріко Занеттін в своєму «Комікс в перекладі: Огляд».

«Візуальні метафори» зазвичай перекладача не цікавлять, вони додаються частіше до графічного змісту - наприклад, вони визначають почуття персонажа і намагаються не впливати на словесний зміст коміксів. Цей тип знаків може бути цікавішим для літераторів і/або графіків, і в основному тільки в тому випадку, якщо вони настільки специфічні для культури, що їх потрібно перемалювати або відретушувати. Знаки, вставлені в словесний зміст коміксів навпаки, дуже важливі для перекладача і є ще одним моментом із яким доведеться зіткнутися при перекладі коміксів. Ці знаки, аналогічно графічному змістові і повітряній кулі впливають на вербальні частини коміксів - вони надають тексту додаткових якостей.

У коміксах використовуються спеціальні знаки [див. Мал. 1]: зірочка, знак дихання, знак іноземної мови (символи менше і більше), музична нота, малі літери і спеціальні символи, такі як & # @. зірочка зазвичай позначає замітку редактора про те, де читач може знайти додаткову інформацію, або в якому з попередніх випусків відбулося згадана подія. Це виноска, яка використовується в коміксах. Сліди від дихання, котячі вуса, світлячки або гусячі лапки зазвичай з'являються до і після кашлю у коміксах або дихання, виражене звуконаслідувальним словом. Без слова між ними ці знаки утворюють зірочку, що вказує на несвідомий стан або смерть персонажа. Слова, що сказані на іноземних мовах, облямовані спеціальними дужками та це більше ніж просто знаки. Перша поява персонажа зазвичай супроводжується зірочкою, яка вказує на заголовок оповідання, інформує про мову, з якого вислів перекладається. Музична нота просто показує, що текст не сказали, але заспівали. Використання малих літер зарезервовано для невербальних вокалізацій, таких як Uh ', Heh', Umm 'і т.д. Які можна охарактеризувати скоріше як шуми, ніж як слова. Спеціальні знаки & # @ використовуються як нерозрізненої лайка або мова.

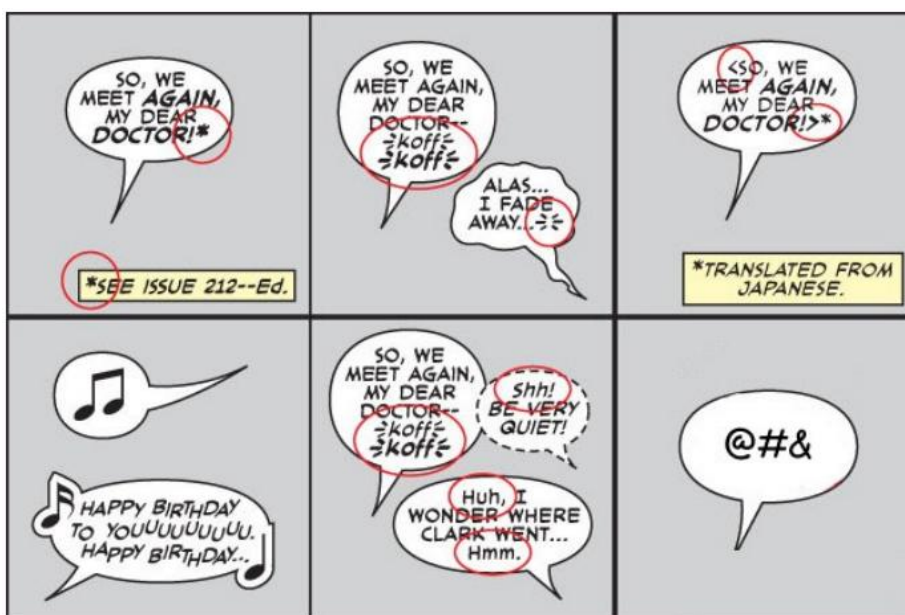


Рис. 1.1. Спеціальні Знаки у коміксах

Музична нота попереджає перекладача про те, що в коміксі співається пісня. Потім перекладач переглядає пісню і вирішує, чи зберегти оригінал, чи замінити і пристосувати пісню до цільової культури, або до того, що він виробляє новий переклад з урахуванням того факту, що це пісня, яку потрібно співати. Звуконаслідування звуків між відмітками дихання часто досить складні, тому що правильний еквівалент іноді може не існувати на цільовій мові. І зірочки і виноски іноді можуть не враховуватися в адаптації, тому що комікс, до якого вони посилаються ще не опублікований в цільовій культурі. Як видно, якщо цих знаків немає, то це тільки додає тексту нових якостей, але вони привертають увагу перекладача до слів в їх близькості, яку важко перевести або яку можна не помітити. Вони пропонують новий власний контекст.

1.6 Ономастопейчні слова

Звуконаслідування - це утворення слова зі звуку, пов'язаного з названою річчю або дією; формування слів, що імітують звуки. Звуконаслідувальні слова можна знайти в різних текстах і середовищах, але в коміксах вони використовуються дуже широко і дуже конкретно. Або вони використовуються всередині розмовної бульбашки або поза нею.

Усередині розмовних бульбашок з'являються звуконаслідувальні слова в поєднанні з дихальними знаками. Поза повітряних куль вони є невід'ємною частиною образотворчого змісту коміксів. «У них немає «чіткого і умовного графічного зображення» і їх виразний ефект традиційно посилюється різними друкарськими і графічними знаками» [18, с.237]. Звуконаслідувальні слова можуть бути загальновідомими й уживаними виразами, або нещодавно винайденими словами.

Хоча звуконаслідувальні слова є звуками, їх потрібно перекладати як і будь-яке інше слово, тому що письмові заяви звуків розрізняються залежно від мови, тобто собачий гавкіт англійською мовою представлений як «woof-

woof», а українською «гав-гав». Переклад звуконаслідування в коміксах - це в основному процес прийняття рішень нещодавно винайдених і звуконаслідувальні вирази вимагають нових перекладів, перекладачеві необхідно вирішити, чи залишити оригінал або перекласти його. Найбільша проблема зі звуконаслідуванням у коміксах полягає в тому, що графічно вони зазвичай сильно взаємопов'язані з малюнком. «Зміна такого звуконаслідування означає додаткові витрати на видавництво і додаткова робота для автора або графіків» [18, с.240]. Інший аспект, що впливає на переклад звуконаслідування, - це використання кольору – кольорові малюнки складніше і дорожче адаптувати, ніж чорно-білі малюнки. Рішення перекладати або не перекладати звуконаслідувальне слово в таких випадках це рішення не перекладача, а рішення видавця, залежне від його готовність вкладати більше грошей в графічну адаптацію коміксів.

Не завжди перекладати і графічно коректувати звуконаслідування необхідно, це може залежати від видавничих традицій відповідних видавців і країн, а також від очікування читачів. «У країнах, де в перекладі використовуються стратегії іноземного перекладу превалюють, звуконаслідування не перекладаються, і читачі приймають це і очікують подібного» [18, с.239]. Наприклад, в іспанських коміксах поширений змішаний підхід. Заміна звуконаслідування відповідними іспанськими еквівалентами залежить від типу звуку, який він представляє - уявлення звуків, що видаються тваринами, людьми і звуками почуттів, замінюють їх іспанськими еквівалентами, а уявлення про механічних звуків збережені в первісному вигляді [18, с.241]. У деяких країнах оригінальні форми звуконаслідування також можуть бути збережені тому що, слова зрозумілі в даному контекст або їх вихідна форма схожа на еквівалент на цільової мови, що робить її впізнаваною і зрозумілою цільовій аудиторії.

1.7 Переклад власних назв, прізвиськ, неологізмів

Пітер Ньюмарк в своїх нотатках заявляє, що – власні назви є труднощами перекладу в будь-якому тексті. У літературі необхідно визначити, чи справжнє ім'я або вигадане. У нелітературних текстах перекладачі повинні запитати себе, а що, якщо будь-які додаткові пояснення класифікуючої інформації повинно бути надано для читачів. «Чи перекладаються імена та прізвища людей», є тільки деякі виключення, такі як імена деяких монархів і видатних діячів, які часто натуралізовані» [18, с.214]. У деяких літературних жанрах, наприклад в комедіях, казках і т. д. необхідно враховувати конотації відповідних імен, міркування і потреби повинні бути перекладені відповідно до цих точних, загальноприйнятних правил перекладу, передачі і натуралізації імен не існують, і вибір в цьому питанні зазвичай залишається за перекладачем.

У коміксах питання перекладу імен стоїть гостріше і частіше, тому що, особливо в коміксах про супергероїв, імена часто не є власними іменами самі по собі, а псевдоніми або прізвиська. У коміксах потрібно перевіряти імена, псевдоніми та нікнейми, для подвійних значень, конотацій і інтертекстуальності. Перекладачеві потрібно шукати еквівалент імені на цільовій мові, йому необхідно перевірити, чи є це культурною специфікою, і він повинен оцінити важливість імені для історії цього коміксу. Деякі імена в коміксах виконують різні функції - комічний ефект, описова функція, довідкова функція, метафорична функція і т. д. Деякі імена з'являються тільки в коротких, одноразових оповіданнях, а деякі знову з'являються в одній або декількох тривалих серіях. Залежно від цих чинників перекладач обирає відповідний підхід до перекладу імен: він переводить їх усіх, він передає їх (і звертається з ними відповідно до українських граматичних правил; іноді йому потрібно змінити орфографію відповідно до українських друкарських угод), або він перекладає тільки деякі з них і решта залишається неперекладеними.

Комікси - це образна форма, і тому вони сповнені не тільки дивних імен, але також багаті на неологізми. «Неологізми можуть бути визначені як

нові одиниці або існуючі лексичні одиниці, які набувають нового сенсу» [18, с.140]. Нещодавно придумані фантастичні слова сповнені нових персонажів, що використовують і зустрічають нещодавно винайдені фантастичні речі і оточення. Для старих слів з новим змістом часто описовий еквівалент може бути знайдений, похідні слова можуть бути аналогічним чином отримані з цільової мови, а еквівалентні і нові карбування слів в основному відбуваються від різних морфем, тож вони можуть бути відтворені у перекладах і контекст грає тут важливу роль. Вибір перекладача під час перекладу неологізмів збігаються із його вибором при перекладі власних імен, тож необхідно шукати еквіваленти цільовою мовою (навіть еквіваленти частин слів), і кожне вихідне слово необхідно перевірити на подвійне значення, конотації, інтертекстуальності та культурні особливості, які слід зберегти у переклад.

1.8 Інтертекстуальність коміксів

«Інтертекстуальність використовується у деяких літературних критиків для опису різноманітності способів взаємодії текстів із іншими текстами, і зокрема, щоб зосередитися на взаємозалежності між текстами, а не їх дискретності або унікальності» [13, с.162]. «Її можна розпізнати у різних типах текстів і в більшості культурних та художніх форм» [13, с.159]. Комікси - не виняток. Частина коміксів можуть бути інтертекстуально пов'язані з іншими текстами і жанрами. Зазвичай вони пародіюють їх, але найбільш часто використовувана форма інтертекстуальності, що з'являється в коміксах, - це натяк. Комікси можуть посилатися на інші тексти «за допомогою вербальних посилань на інші тексти. Через епіграфи, через імена персонажів і через вибір назв» [13, с.158].

Велика частина вербального змісту коміксів переплітається з графічним змістом коміксів, отже, алюзії та інші міжтекстові посилання переплітається з ним. У коміксах можна розміщувати газетні статті, листи і

документи, що представлені графічно як лінгвістичний паратекст, і їх текстовий зміст може посилатися або прямо посилається на існуючі документи аналогічного типу або на реально існуючі їх аналоги. Перекладач повинен знати про цю можливість, щоб мати можливість для пошуку таких документів. Ще одна особливість коміксів полягає в тому, що вони спирається на давню традицію коміксів - алюзії, таким чином, часто посилаються не тільки на інші літературні тексти та інші засоби масової інформації, такі як кіно, але вони також часто посилаються на різні комікси і графічні романи. Перекладачеві часто потрібно відстежити ці натяки на їх джерело, що іноді може виявитися складною роботою. Крім того, перекладач часто може зіткнутися на посилання на роботи, які не були переведені до нього на його мову перекладу, а потім він зіткнеться з варіантом або перекладати такий натяк, або замінити його на інше посилання, пояснити як-небудь натяк або просто опустити його.

1.9 Переклад обмежений зносками та полями із титрами

У попередніх підрозділах ми вже говорили про деякі представлені приклади, що стосувалися другої специфіки перекладу коміксів, а саме розмовних хмаринок. Федеріко Занеттін вважає їх один з «граматичних прийомів» [17, с.18] коміксів. Віктор Яніш говорить про них як про першу особливості перекладу коміксів, яка всім приходить в голову коли мова йде про можливе обмеження перекладу коміксів. Незважаючи на те, що в наші дні розмовні хмаринки нерозривно пов'язані з формою коміксів, «спочатку вони були відсутні в них і почали з'являтися тільки пізніше, в двадцятому столітті за межами США» [17, с.2]. Повітряні кулі могли таким чином можна вважати відмінною рисою коміксів як американської форми візуальної оповіді.

Розмовні хмаринки разом із блоками, що уміщують зноски містять велику частину письмового тексту який переведений в коміксах. Як було

сказано вище, «переклад знаходиться під частковим впливом місця, доступного у хмаринці або в рамці для підписів» [3]. Перекладач повинен стежити за довжиною своїх речень, яка не повинна сильно відрізнятись від довжини оригінального тексту. Крім того, як уже згадувалося у минулих підрозділах, перекладач не повинен розглядати вміст розмовних хмаринок як окрему одиницю, але як частину складного цілого - він повинен думати про логічність наступних речень, зв'язність і зрозумілість тексту перекладу.

Перекладач повинен припустити, які коригування можуть знадобитися, якщо його переклад вийшов довшим за оригінал, і він повинен оцінити, чи коригування можливі - навіть якщо він не виконуватиме ці коригування. Якщо довжина тексту відрізняється, є чотири рішення, допомога редактора у оформленні тексту: розмір шрифту можна збільшувати або зменшувати, відстань між лініями може бути відрегульована аналогічним чином, хмаринка може бути зменшена або збільшена, а також іноді навіть можуть бути видалені або додані цілі речення. Розмір розмовної хмаринки - не єдиний аспект що необхідно враховувати – її оточення, загальний вигляд панелі, або макет сторінки також може бути цікавий перекладачеві і редактору, для такого регулювання як збільшення, зменшення, видалення, або додавання хмаринки графічний зміст оточення розмовної хмаринки має бути відповідним.

У попередньому абзаці згадувалися не тільки розмовні хмаринки, але і зноски. Існування цієї диференціації показує, що існують різні типи тексту. Різні «контейнери» тексту несуть різну функцію [див. мал. 2]. Вони відрізняють пряму мову від оповідання голосу і думок, і вони відзначають різні стилі виступів.



Рис 2.2. Типи хмарок у коміксах (полів із текстом)

Звичайна розмовна хмаринка, що містить мову персонажа, округлюється, вона намальована чіткими прямими лініями. Зв'язок із тим, хто говорить, зазначається позначкою у вигляді хвоста, що йде від розмовної хмаринки, спрямований до рот персонажа, що веде мову. Така ж форма, як і у звичайного хмаринки має хмаринка шепотіння, з тією лише різницею, що вона має сірий шрифт або хмаринка оточена пунктирною лінією. Так звана «вибухова хмаринка» використовується, коли хтось кричить, її лінія нерегулярна, більш хаотична, навіть ніж лінія радіо-хмаринки (або електричної хмаринки), яка використовується, коли мова передається по радіо, телебаченню, телефону або будь-який тип динаміка. Вона намальована гострою лінією і виділена курсивом. Також є спеціальна хмаринка для ситуацій, коли хтось розмовляє за кадром. Наприклад, через двері, що передає мовна хмаринка, яка виглядає як звичайна розмовна хмаринка, але на кінці її хвоста є «спалах». Останні три типи розмовної хмаринки - це хмаринки з хвилястими лініями: так званий хвилястий шар, який передає тривожну мову, лінія і хвіст якої тремтять; уявна хмаринка, яка облямована правильною хвилястою лінією, а замість хвоста хмаринки на ньому маленькі бульбашки намальовані у напрямі до голови персонажа; і телепатична хмаринка, яка виглядає як звичайна, за винятком відміток дихання на протилежних кутках. Тут слід підкреслити, що повітряні кулі можуть бути

з'єднані і візуально зв'язані між собою, що може бути важливо, оскільки узгодженість перекладу може залежати від цих елементів тексту.

Розмовні кульки думки у наш час використовуються рідше і замінюються так званими розповідними підписами. Підписи зазвичай вставляються в кольорові прямокутні поля, без хвостів, розміщених поруч і вирівняних по верхній або бічній стороні панелі. Існує чотири типи підписів в коміксах: Місцезнаходження та час, Внутрішній монолог, Розмовний та Оповідний. Всі підписи виділені курсивом, окрім розмовного підпису який являє собою «озвучену мову персонажа, який знаходиться поза камерою» і розміщується в лапках.

Автор, що працює з оригінальним текстом, сам додає зноски для коміксів і розмовні хмаринки. Він обирає тип хмаринки, що відповідає стилю тексту, який він уявляє і очікує вставити. Перекладач перекладає цей текст із урахуванням обох аспектів – стилю вихідного тексту і типу хмаринки. Крім того, текст у хмаринці зазвичай імітує розмовний стиль, і це разом з темою дискурсу і його характером, впливає на використовуваний реєстр, який перекладач повинен наслідувати. Структура речення, синтаксис і навіть вибір лексики можуть залежати від типу розмовної хмаринки або розташування зноски. Наприклад, у «кричущій» хмаринці ймовірно буде короткий оклик або наказове речення як у початковому тексті так і у перекладі. Підпис до оповідання, навпаки, ймовірно, буде містити довгі, складні і розповідні речення. Однак деякі культурні відмінності або граматичні відмінності можуть вимагати використання іншої структури речення або речення із іншим синтаксисом у порівнянні з оригіналом. У таких випадках перекладачеві все одно необхідно відобразити тип розмовної хмаринки і характер підпису. Він повинен уникати небажаної двозначності і повинен пам'ятати про значення різних типів хмаринок і підписів, перекладач повинен знати характеристики, які різні типи розмовних хмаринок накладають на текст.

РОЗДІЛ 2.

АНАЛІЗ УКРАЇНОМОВНИХ ПЕРЕКЛАДІВ АМЕРИКАНСЬКИХ КОМІКСІВ

В цьому розділі представлений переклад двох різних коміксів двох різних перекладачів. Основна увага в аналізі приділяється специфіці перекладу коміксів, що була розглянута у попередньому розділі. Проаналізовані тут роботи відносяться до різних типів коміксів, що різняться за художнім стилем, тематикою та розрізняються за форматом. «Бетмен: Цить!» - це кольорова збірка коміксів про супергероїв, «Ліга видатних джентльменів» - це кольоровий збірник фантастичних коміксів події у якому відбуваються у Вікторіанській епосі. Цей вибір був зроблений для того, щоб оцінити різні стратегії публікацій, подивитися чи будуть різні аспекти перекладу коміксів відрізнятися для різних їх типів і показати широкий спектр різновидів графічних текстів, які пропонує цей розділ.

2.1 Перекладацький аналіз коміксу: «Бетмен: Цить!»

«Бетмен: Цить!», Том. 1 - це збірка з п'яти коміксів, що за сюжетом охоплює понад дванадцять коміксів з регулярної, щомісячної серії коміксів про Бетмена, яка видається компанією DC Комікс. У ньому описується битва Бетмена з його супротивниками, які несподівано вдалися до нових стратегій перемоги над Бетменом, Стратегії, що були запропоновані і організовані, як пізніше з'ясовує Бетмен, таємничим Циц. Серія коміксів виходила з 2002 по 2003 роки. Сам збірник «Бетмен: Циц!», Том. 1 був опублікований у 2003 році. Це повністю кольорова історія, намальована Джимом Лі, підписана Скоттом Вільямсом, редагована Річардом Старкінсом і написана Джефом Льобом. В Україні її переклало видавництво Рідна Мова на вимогу шанувальників серії про Бетмена та просто любителів героїчних коміксів.

У Сполучених Штатах Америки збірник був виданий як в м'якій обкладинці, так і в твердій палітурці. Його зміст був таким же, включно із введнням і біографією автора, відрізняється тільки обкладинка (див. мал.5). Українська версія - книга в твердій палітурці, заснована на твердій обкладинці як у США. Розмір, кількість сторінок та матеріал обкладинки однакові. Також присутні введння і біографія, і книга також повністю кольорова.

Оскільки історія спочатку публікувалася в регулярній щомісячній серії, вона націлена на досвідчених читачів коміксів, які вже знають персонажів і події, які згадуються. В Україні ж не вся серія була опублікована. У перекладі збережені ознаки коміксів, орієнтованих на досвідчених читачів, тобто комікс в значній мірі є форенізованим. Однак українські читачі, навіть якщо вони загалом знайомі з коміксами про супергероїв, не сприймуть повністю форенізований комікс. Тому були внесені деякі корективи локалізації, та застосовані деякі стратегії одомашнення.

«Бетмен: Тихіше», - це комікс, побудований на активних діях, в якому розташування панелей і їх послідовність грає важливу роль. Рухи персонажів часто бувають поетапними на кілька панелей, щоб надати розповіді відчуття стрімкого руху і швидшого темпу. У такий само спосіб побудовані мовні хмаринки. Так само графічний зміст цього коміксу часто впливає на його словесну форму. Наприклад, в четвертій частині історії, Жінка-кішка бореться з Отруйним плющем. На кожній панелі Жінка-кішка завдає їй удару, і протягом усього бою вона говорить їй більше не зв'язуватися з нею. Це одне речення розділене на чотири винесення, і кожна з них поміщена на одну мовну хмаринку (див. рис. 2.1.):

Перекладачеві потрібно було побудувати речення, починаючи з коротких різких фраз, які перегукуються між собою під час ударів, що зображені на картинках. У той же час ці слова повинні були вміститися в маленькі мовні хмаринки. Крім того, порядок слів у цьому реченні повинен був допускати такий поділ. Це речення також має читатися природньо і бути

зв'язним. Перекладачу, як і автору вдалося це дуже добре не лише в представленому тут прикладі, але і в інших подібних випадках.



Рис 2.1. Жінка-кішка проти Отруйного плюща

Інший приклад текстового змісту, що знаходиться під впливом графічного вмісту, це лінгвістичний паратекст. Лінгвістичні паратексти в «Бетмен: Цить!» були переведені і графічно скориговані, коли це можливо, тому що вони зазвичай додають до історії нових деталей і рухають її вперед. На початку оповідання події зображуються з точки зору Бетмена, часто від першого обличчя. Різна письмова інформація про ворогів Бетмена є невід'ємною частиною картинок. На картинках зображено, як Бетмен бачить їх через свою високотехнологічну маску. Зображена інформація та графіки настільки глибоко вбудовані у коміксну картинку, що змінити їх буде дуже складно. Крім того, найважливіша інформація про ворогів Бетмена також зазначена у підписах та картинках. Тож ці паратексти не мають особливого значення і важливості для історії і, таким чином, залишаються незмінними.

З іншого боку, вікно месенджера, де зображена розмова Бетмена з Оракулом, або газетні статті, що інформують про Брюса Уейна, що тепер знаходився поза небезпекою: «Уейн поза небезпекою» (див. рис. 2.2.), повністю перекладені і відповідають атмосфері середовища, яку вони

повинні представляти. Вони перекладені і скориговані, тому що вони надають інформацію, сюжетно важливу для історії.



Рис 2.2. Бетмен: Цить! – Приклад налаштування лінгвістичного паратексту у чеському виданні

Як ми вже зазначили, «Бетмен: Цить!» - це збірка з кількох випусків коміксів, і кожен з них має свою назву. Таким чином, історія розділена на п'ять частин і титульні сторінки кожного розділу забезпечили цей поділ. Заголовки цих випусків характеризують події в даній частині розповіді, тому перекладач і видавець вирішили перекласти назви:

Chapter One, The Ransom, - Частина перша, Випкуп

Chapter Two, The Friend – Частина друга, Друг

Chapter Three, The Beast – Частина третя, Потвора

Chapter Four, The City – Частина четверта, Місто

Chapter Five, The Battle – Частина п'ята, Битва

Всі ці назви глав історії, а також основна назва збірки «Циц!», витримані у одному, спільному стилі оригінальних назв, т. е. вони короткі і у їх перекладі така сама кількість слів, як і в оригіналі. Це пов'язано з необхідністю графічного налаштування і максимального наближення до формату оригіналу (див. Рис. 2.3.). У випадку із самою назвою збірки, то її

переклад, довжина її назви, притаманна їй загадковість, простота вимови, усе це складене разом і той факт, що це прізвисько головного лиходія, були важливими аспектами створення атмосфери коміксу і мали бути обов'язково збережені перекладачем. Український варіант перекладу «Тихіше!» не міг працювати через графічного виконання крапки над «і», через яку довелося б змінити стиль обкладинки. «Тиша», з іншого боку, втрачає різкість назви, довга і, більш того, як і попередній варіант «Тихіше!», воно не може працювати як нік головного лиходія. «Ччч!» можливо спрацювало б, але його стислість робить його невідповідним для того ж графічного стилю, який використовується для оригінальної назви.



Рис 2.3. Бетмен: Цить! – Налаштування графічного стилю в українському виданні «Рідна Мова» у порівнянні з оригіналом

Більша частина текстового змісту «Бетмена: Цить!», з'являється у полях із підписами. У Вступі оповідання про походження Бетмена є підписи до розповіді про відданого дворецького Бетмена, Альфреда Пенніворта, але потім протягом усієї історії, підписи передають виключно думки та

коментарі самого Бетмена. Реєстр підписів мало чим відрізняється від реєстру в мовних кульках. Бетмен/Брюс інколи використовує неформальну англійську, він використовує підрядні форми дієслів та іноді простомовні вирази. Подібний реєстр також використовується іншими персонажами. За винятком жебраків і злодіїв у нижньому Готемі, які говорять дуже неформально:

Didja see that? Didja see that? He didn't even touch him? (Loeb с.32)

Ти це вгледів? Ти це вгледів? Він до нього навіть не доторкнувся? (РМ с.32)

У цьому коміксі підписи використовуються не тільки для розповіді сюжету, але також місця та часу, такі як підписи: «Вежі Лекскорп» («Lexcorp Towers»). Що стосується мовних хмаринок, то в «Бетмен: Циц!», переважають звичайні хмаринки, але є також і радіо-повітряні хмаринки (коли Оракул або репортери щось говорять), є ще шепочучі хмаринки, такі що лопнули та можна знайти хвилясті розмовні хмаринки (коли Вбивця Крок розмовляє своїм спотвореним голосом). Розмовні хмаринки дуже часто з'єднуються і/або переплітаються в цьому коміксі. Це не тільки впливає на безперервність і зв'язність тексту, але це також впливає на перекладача. Поєднавшись розмовні хмаринки позначають два висловлювання одного і того ж персонажа з невеликою паузою між ними. У той час як, поєднані винесення також відзначають висловлювання одного і того ж персонажа, але із великою паузою між ними.. Крім того, ці поєднані розмовні хмаринки супроводжуються висловлюваннями / хмаринками інших персонажів поблизу. Розмовні хмаринки розташовані таким чином зазвичай відзначають діалог між персонажами (Томмі Елліот починає і Брюс Уейн відповідає):

– You still have those antique war game pieces?

– I do actually.

– And I have mine. Up for a game?

- You're on.
- And I want you to actually show up for an appointment with me to check on how you're doing. (Loeb c.84)
- Чи ви досі маєте, ті старовинні військові іграшки?
- Взагалі-то маю.
- Я також. Бажаєте зіграти?
- Ви ходите.
- І взагалі-то хотів би, щоб ви пішли зі мною на прийом, аби перевірити як ви почуваетесь. (Рідна Мова с.84)

І знову перекладач повинен це відобразити. Він повинен бути уважнішим і читати мовні хмаринки в правильному порядку для успішного перекладу цих обмінів репліками.

У «Бетмен: Цить!», а також у «Лізі видатних джентльменів» підписи і мовні хмаринки не є обмеженням для перекладача - деякі більш довгі рішення для перекладу можна знайти:

Given the situation it's at best a distraction... (Loeb c.102)

Враховуючи ситуацію, це у кращому випадку відволікання... (РМ с.102)

Цікаво, що виключно у цьому коміксі, видавець вирішив використовувати додаткові підписи, що відносяться до частин тексту в виносках, відзначених зірочкою. Виноски тут зазвичай використовуються для введення персонажів, місць і термінів з попередніх комікських серій або щоб пояснити відносини між персонажами і речі, що з'являються в різних коміксах, не виданих в Україні (див. рис 2.4.). В цьому випадку видавець локалізував цей комікс - він припустив, що цільова аудиторія не знає цієї інформації.



Рис 2.4. Приклад виносок у чеському виданні

Виноски, що пояснюють посилання на інших персонажів і частини інших коміксів, доведіть, що в цьому коміксі присутня велика кількість інтертекстуальності, яку необхідно пояснювати. Тим не менш, «Бетмен: Циц!» посилається не тільки до інших коміксів, але і до Аристотеля (перев'язаний лиходій з розповіді, цитує виключно цього філософа):

All men by nature seek knowledge. (Loeb c.72)

Усі люди від природи шукають знань. (Рідна Мова с.72)

Це посилання розкривається тільки в другому томі збірника. Це показує наскільки важливо ретельно підготуватися до процесу перекладу і прочитати всю історію заздалегідь. Або вміти розпізнавати такі посилання і знаходити їх.

У «Бетмен: Циц!» не багато гри слів. «Бетмен: Циц!» - це бойовик, детективний комікс. Однак супергерої і лиходії іноді використовують ефектні і фрази, що запам'ятовуються, кліше і навіть прислів'я:

And curiosity killed you-know-what. (Loeb c.95)

Допитливій Варварі, носа відірвали. (Рідна Мова с.95)

У цьому прикладі було змінене і використане відоме прислів'я. Таким чином, перекладачеві довелося повторювати за автором. На щастя, в цьому випадку є україномовний аналог, що дозволило перекладачеві внести корективи і включити поняття насильства та погрози в переклад, замінивши англійське «killed» на «носа відірвали». З цією проблемою перекладач впорався добре, але є й інші приклади деяких цікавих частин оригінального тексту, який йому не вдалося так добре перекласти.

Look what fell into hell. (Loeb с.27)

Дивись, що впало – те пропало. (Рідна Мова с.27)

Перекладач робить переклад зберігаючи риму, але втрачаючи сенс. І хоча вільний переклад може дозволити зберегти риму фрази (хоча б частково), та все ж передати сенс не менш важливо, ніж передати риму або гру слів. Я б запропонував свій варіант:

«Ви тільки подивіться хто на нас звалився.» Ця фраза у оригіналі є лише коментарем падіння Бетмена, яку зробив один з головорізів у нижньому Готемі. Тож з одного боку ця фраза не пропонує ніякої інформації життєво важливої для сюжету і також не робить істотного впливу на історію. Проте, мій переклад є більш умісним і передає сенс та настрій ситуації.

Іноді такі рішення здаються дивними читачеві, який потім дивується раптовому поетизму суворого і холодного Бетмена. Таку стратегію можна розглядати як стратегію компенсації - стратегія, яку можна використовувати при перекладі коміксів, це хоч і важко, але не неможливо. Проте, перекладач в цілому пояснює багато, і це не дуже добре поєднується з ідеєю компенсації:

She is angry, I told her I had no friends at school. (Loeb с.46)

Вона розлючена, я казав їй, що не мав друзів у школі. (Рідна Мова с.46)
 Без очевидних причин, перекладач іноді змінює сенс:

Croc has been on the move all night. (Loeb с.65)

Крок був на дорозі усю ніч. (Рідна Мова с.65)

За цими двома останніми прикладам здається, що перекладач перекладає досить вільно, і намагається зберегти і підтримувати (може бути, занадто) авторський стиль, що підкреслює грубий характер Бетмена. Однак приклад використання Бетменом образної мови суперечить таким зусиллям, тому що автор безумовно не представив Бетмена як поетичну людину.

На перший погляд підходи до перекладу обрані перекладачем і видавцем цього коміксу здаються непослідовними, але з наведених вище міркувань, очевидно, що в ньому все-таки є система. «Бетмен: Цить!» показує ще один підхід до перекладу неперекладних звуконаслідувальних виразів. Комплементарність графічної і вербальної частини коміксів також різниться, вона значно більше заснована на послідовності зображень і на широкому використанні виносок (які традиційно не використовуються в українських перекладах). «Бетмен: Цить!» - це бойовик, детективний комікс, історія якого передається через послідовні картини і текст, що часто доповнюються підписами.

У порівнянні з «Лігою видатних джентльменів», цей комікс зовсім інший, такий що вимагає абсолютно інших підходів до перекладу. Перекладачі видавництва Рідна Мова непогано впоралися з перекладом і, незважаючи на незначні спотворення змісту, зробили хороший переклад, в якому їм дуже добре вдалося передати авторський стиль.

2.2 Перекладацький аналіз коміксу «Ліга видатних джентельменів»

«Ліга видатних джентльменів» являє собою збірник з шести випусків (серій) коміксів, опублікованих журналом «America's Best Comics of DC Comics». Збірник оповідає про групу людей з надзвичайними здібностями, які найняті для захисту вікторіанської Англії від ворогів. Перший випуск «Ліга видатних джентльменів» була опублікована в 1999 році в твердій палітурці. Збірник «Ліга видатних джентльменів» Том 1, на якому український переклад цього коміксу заснований, був опублікований в 2000 році. Сюжет написаний Аланом Муром і намальований Кевіном О'Нілом. В Україні він був опублікований видавництвом Vovkulaka.

Українське видання цієї колекції має такий же зовнішній вигляд і той же формат, що і видання в твердій палітурці для США опубліковане в 2000 році. Весь текст мовою перекладу, був перекладений і графічно змінений, щоб виглядати так само, як оригінал. Крім шести випусків коміксів до збірки увійшли: галерея обкладинок, розповідь про одного з головних героїв, Аллана Куотермейна, і кілька сторінок із загадками та іграми. Весь контент стилізований під збірник старих журналів, ілюстрованих журналів - графіка, шрифти, бонусні матеріали, інформація про тираж і т. д. стилізовані під журнал вікторіанської епохи. Щоб зберегти цю стилізацію і унікальний фон, створений для розповіді, видання повністю переведено на українську мову.

Немає ніяких звуконаслідувальних виразів за межами наявних мовних хмаринок, в «Лізі видатних джентльменів», ця особливість перекладу коміксів відсутня. Усередині повітряних куль знаходяться тільки звуконаслідувальні вирази:

Urrhh... (a man is suffocating) – Аppxx (людина задихається)

Nhuch (a man is hit by a crowbar) – Ххашш (людину вдарили ломом)

Nnk (man is forced to drink water) – Иик (Людина змушена пити воду)

Gnnk (man is forced to drink water) – Гннк (Людина змушена пити воду)

Pfahh! (the sound of spitting) – Пфу! (Звук плювка)

Pfugghh! (the sound of spitting) – Пфууу! (Звук плювка)

Nnnk (a man is hit by a bucket) – Дннк (Людину вдарили відром)

Nhumpf (a man has a knife on his neck) – Ххампф (Людині піднесли ніж)

В основному це звуки, що не артикуються, які видаються людьми, тому зазвичай у їх перекладі не має необхідності. А перекладач у свою чергу, тільки налаштував їх на українську фонетичну систему, де це було потрібно. Деякі з цих виразів є звуками, які видаються об'єктами – перекладач замінив їх українськими аналогами. Всі ці звуконаслідувальні вирази поміщені між відмітками дихання. Аналогічна стратегія перекладу також застосовується з вигуками всередині мовних хмаринок. Вони перекладені або розшифровані у вигляді набору знаків, більш природніх для української мови: «ААА?» перекладається на «ГАА?», «pffuh» на «фухх», «ehm» на «емм», «owwhh» на «ооуу» і т. д.

Ілюстрований зміст «Ліги видатних джентльменів», впливає на зміст тексту звичайним для графічних текстів чином - на вибір перекладачем конкретного виразу і вибір всього регістру залежать від графічного змісту. Картинки доповнюють текст і навпаки, але на відміну від «Бетмен: Цить!» тут не так багато каламбурів і ідіом виражається картинками, і текстом.

Лінгвістичний паратекст в «Лізі видатних джентльменів» розширює поняття про історію світу і допомагає усягнути картину часів вікторіанської епохи у Англії, якою вона була створена для цього графічного роману. Цей світ заснований на реальному світі тих часів, але відрізняється в багатьох аспектах, які були ретельно продумані автором. Тому лінгвістичний паратекст повністю перекладений і широко використовується та графічно налаштовується (див. рис 2.5.). Наприклад, на початку розповіді є недобудований міст через Ла-Манш. Табличка з поясненням, чому він досі не добудован доповнюється прославлянням королеви. В іншій картині розповіді

можна побачити розподільному щиті напис «Едісон / Теслатон», яка пояснює, чому технології цього вигаданого світу більш розвинені. А також інтертекстуальні посилання, такі як напис на бірці в музеї: «Adult Male Yahoo Homo Gulliverus» є частиною фону.



Рис 2.5. Ліга видатних джентельменів – Приклад лінгвістичного паратексту

Ще один важливий аспект коміксу, який додає йому унікальності і атмосфери це мова. Історія розгортається у вікторіанську епоху, тому мова якою розмовляють персонажі трохи архаїчні. Такі словосполучення, як «heathen coward» (язичницький боягуз), «it would be expedient for us» (це було б доцільно для нас), «deplorable specimens» (жалюгідні екземпляри). Форми питань і люб'язності є частиною мови і персонажі звертаються один до одного за титулами: сер, міс (в Англії), месє, мадемуазель, мадам (у Франції) і навіть звертання «memsahib» використовується Капітаном Немо. Все це, звичайно, ретельно передано в перекладі:

Oh please, Miss Murray, do call me Campion... and perhaps in return, I might refer to you as «Wilhelmina»?

Ой будь ласка, Міс Мюррей, кличте мене Кампйон... і можливо у відповідь я зможу називати Вас «Вільгельміна»?

Simply remarkable, the view here, isn't it?

Вид тут просто чудовий, чи не так?

Цей приклад показує, як перекладач зберіг форму звертання до титулованої особи, використовуючи ввічливий тон мови і знак питання. У той же час можна помітити, що різна довжина перекладеного тексту знову стала проблемою в цьому коміксі. Перше речення має довший текст, який ледь поміщається в мовну хмаринку, де в оригіналі був трохи коротший текст. Друге речення показує зворотне - більш короткий текст у порівнянні із оригіналом, де спочатку був розміщений довший текст.

Більшість персонажів говорять формальною британською англійською, але є винятки, коли змінюється формальність мови. Наприклад, доктор Хайд не надто доброзичливий і ввічливий чоловік і тому використовує неформальну і образливий мову:

Why, you self important little turd! Unfasten these confounded straps. I'll snap your neck in two!

А ну, ти, маленька гівняшка! Розстібни ці заплутані ремені. Я розірву твою шию надвоє!

Перекладач дуже добре зберігає той же рівень образи, який відчуває персонаж використовуючи відповідні еквіваленти образливих виразів: «маленька гівняшка» для «little turd», «заплутані» для «confounded». Він поєднує їх з елементами загальноживаної української мови: він використовує використовуйте жаргонний вислови, що добре характеризують персонажа і допомагають краще зрозуміти його внутрішній стан.

Ті ж прийоми використовуються, коли головні герої Міна і Аллан намагаються вдавати із себе бідну та просту пару, що говорить здебільшого використовуючи просторічну лексику:

Oh! Blimey! You've caught me and the missus at it!

О! Блін! Ви зловили мене і пані на гарячому!

It's just a goodnight kiss. Be a sport and don't let on.

Це просто поцілунок на ніч. Будь у гуморі і не відступай.

Тут використовується не тільки розмовний вираз «блін», а й використовується вираз «to be on sport», що є застарілим і означає бути в гуморі, що звісно дуже контрастує із застосованою перед цим просторічною лексикою.

«Ліга видатних джентльменів» багатий не тільки на різновиди англійської / української мови, але також і на інші мови. Деякі мови представленні короткими реченнями, наприклад, французькою, арабською та китайською, усіх їх можна знайти у коміксі. Щоб викликати справжнє відчуття чужорідності, вони не транскрибуються і не переводяться ні в оригіналі, ні в українському перекладі (див. рис 2.6.).Якщо говорити про французьку, то варто згадати, що графічному романі є цілі французькі діалоги, які навмисно залишені не перекладеними, але є також багато англійських / українських речень, в яких тільки кілька слів французькі:

You are the catspaws of monsieur Bond, non?

Ви інструмент місьє Бонда, хіба ні?

Тексти китайською та арабською мовами додають коміксам незвичайної іноземної атмосфери. Тим не менш, імена, якщо вони потрібні і використовуються, то транскрибуються: «Quong Lee» і «Čchiung Li». Звісно,

що перекладач не забуває транскрибувати імена відповідно до українських фонетичних правил, відмінних від англійської.



Рис.2.6. Ліга видатних джентельменів – Іншомовні знаки

З таким упором на збереження культурного розмаїття у оригіналі, переклад не може бути інакшим. Тому перекладач має справу з багатьма культурними аспектами і термінами, такі як індійське звернення по титулу «memsahib» (мемсахіб) або іноземні вирази типу «djinn» (джин), подібні вирази, що зустрічаються в «Лізі видатних джентльменів» вже мають свої транскрипції відомі як в англійській, так і в українській мовах.

Більша частина тексту «Ліги видатних джентльменів» знаходиться всередині звичайних мовних хмаринок. Репліки доктора Хайда є виключенням, тому що він унікальний персонажа, що говорить спотвореним голосом. Тож його фрази поміщають в хвилясті мовні хмаринки, які мають допомогти ще краще розрізнити його слова та особистість. Також шепочучі хмаринки і вибухові хмаринки використовуються для подальшої диференціації різних типів промов. Зноски у цьому коміксі використовуються мало і з'являються в основному тільки аби зазначити час і місце:

The British Museum, Bloomsbury, London, July 5th, 1898.

Британський Музей, Блумсберрі, Лондон, 5-те Червня, 1898.

Розповідні підписи до оповідання з'являються тільки в кінці кожного випуску і передають коментарі оповідача до наступної частини розповіді. Також є фрагменти Листи Міни поміщені в спеціальні підписи. Ці підписи допомагають позначити зміну режиму спілкування персонажів з розмовного на письмовий. Однак, з огляду на формальну манеру спілкування Міни, в цілому, великої стилістичної різниці у порівнянні з оригіналом помічено не було.

Основна особливість «Ліги видатних джентльменів» полягає у інтертекстуальних посиланнях і широкому використанні лінгвістичного паратексту для підтримки атмосфери, яка допомагає будувати маленькі каламбури. Власне весь комікс заснований на його унікальній атмосфері неповторного світу, який був побудований виключно для цієї історії (і вже пізніше для інших оповідання). Цей світ повинен бути правдоподібним, багатим і цікавим середовищем, в якому можуть відбуватися дивовижні історії. Тому перекладачі з видавництва Vovkulaka не був потурбований різними наново вигаданими звуконаслідувальними виразами, з неологізмами і перекладами різних прізвиськ супергероїв, але йому довелося мати справу з більш важке у вигляді перекладу кожного лінгвістичного паратексту, який йому зустрічався, пошуку та переклад різних форм і ретельне підбір потрібних реєстрів і культурних термінів. Їм не тільки вдалося зберегти авторський стиль, але при цьому не втратити більшість інтертекстових посилань і алюзій, що є великим досягненням.

ВИСНОВКИ

Метою даної роботи було описати процеси перекладу коміксів і перекладу публікацій, та ознайомитися з особливостями перекладу коміксів. Інформація, що була представлений повинна підвищити обізнаність про специфіку перекладу коміксів і поліпшити розуміння графічних текстів перекладачами. Описані процеси і аналізи текстів, що тут представлені повинні також відповісти на додаткові питання, пов'язані зі специфікою перекладу коміксів. Чи досягнуто ці цілі і на які запитання було надано відповіді резюмується в наступних абзацах.

Процеси перекладу коміксів, описані у цьому проекті підтвердили, що певні рішення редакції і видавництва впливають на роботу перекладача і його і результати його перекладу. Перед публікацією коміксів кожен видавець повинен вирішити, чи варто зберігати оригінальний формат, в якому був опублікований комікс у своїй рідній країні або змінити його, адаптувавши графічний роман для своєї аудиторії і її культурних особливостей. Це рішення зазвичай засноване на очікуванні потенційної аудиторії і залежать від фінансових можливості видавця. Читачі, які звикли до певного формату, скоріш за все не будуть сприймати комікс іншого формату. Тому видавець підлаштовується під очікування читачів в максимально можливій мірі.

Далі ми змогли побачити, яке значення має формат, наприклад, тип палітурки або розмір публікації впливають на розмір панелей, розмір мовних хмаринок, перевагу кольору і використовуваних графічних прийомів. І все це дуже важливі елементи для перекладача. Аналіз перекладів коміксів, представлених в цій дисертації показав, що, наприклад, розмір мовних хмаринок не створює будь-яких технічних обмежень для перекладача, перекладач просто не може ігнорувати мовні хмаринки, тому що вони становлять істотну частину художньої складності коміксів. Також ми розібрали кілька прикладів словесної гри, що з'являється в проаналізованих

коміксах, показали, що графічні і вербальні частини коміксів часто настільки переплітаються, що перекладачеві необхідно сприймати ці частини як ціле, щоб повністю вловити і передати все значення, які вони передають.

Вибір кольору також виявився життєво важливим для перекладача, тому що він сильно впливає на те, які частини коміксів він повинен перекладати. Так звуконаслідувальні вирази, поміщені поза мовних хмаринок, були перекладені чорно-білим у «Бетмен: Цить!». Складність графічних частин коміксу про Бетмена, не дозволяти перекладачу змінювати графічні налаштування, що було необхідним для переписування звуконаслідувальних виразів. Тим не менш, читацька аудиторія, дуже тепло прийняла український переклад коміксу, незважаючи на цей підход.

Ключовим фактором під час перекладу і публікації коміксів є очікування читачів. Читацька аудиторія, на яку націлений графічний роман «Бетмен: Цит!» розрахована на читачів, які цікавляться коміксами про супергероїв, це читацька аудиторія, яка є обізнаною про те, що комікси переведені з іноземних мов і запозичені з чужих культур. Таким чином, ця аудиторія очікує того, що доведеться зіткнутися із деякими сторонніми аспектами в коміксах. З іншого боку «Ліга видатних джентльменів» призначена для більш широкого кола читачів. Це люди, які можуть бути не знайомі з оповідальними та графічними умовностями, характерними для коміксів. Тому стратегія, яка застосовувалася в «Лізі видатних джентельменів» полягала в тому, що треба було максимально адаптувати комікс для того, щоб він був більш прийнятний для широкого кола читачів.

Хоча підходи до перекладів аналізованих коміксів розрізняються відповідно до очікувань різних читачів, існує кілька основних умовностей перекладу і публікації, які витримані у обох розглянутих коміксах. Ці два комікси є колекційними, які дотримуються оригінального формату. Обидва переклади слідують однаковим правилам, наприклад, при перекладі і адаптації жіночих імен або коли перекладають топоніми українською мовою. Такий підхід очікується цільовою культурою і вони існують як такі у цих двох

проаналізованих коміксах. Перекладачі і видавці не одомашнювати комікси повністю і дозволяти деяким культурним і іноземним особливостям залишатися в перекладах, але лише до певної міри.

Нарешті, представлений тут аналіз перекладів коміксів показує, що особливості перекладу коміксів істотно не відрізняється для різних типів коміксів. Різноманітність деталей, представлених в аналізах, насправді показує, що перекладач може зустріти щось подібне до того, що було представлено тут, в коміксах будь-якого типу. Однак в деяких типах коміксів перекладач може частіше стикатися із певними особливостями. Наприклад, якщо порівняти обидва проаналізованих комікси з точки зору зображень, і відповісти на питання чи створюють вони обмеження для перекладача, це порівняння показує, що зображення, дійсно, частіше обмежує перекладача коміксів, ніж допомагає йому (наприклад, «Бетмен: Цить!»), на відміну від перекладу звичайних фантастичних оповідань із коміксів. У коміксах місця для тексту значно менше, ніж у звичайних книгах, тому всі жарти, події і моменти повинні бути виражені на відносно невеликому просторі і, отже, мають бути більш компактними. В результаті графічні та вербальні частини коміксів переплітаються у них більш щільно, ніж у будь-якому іншому виді літератури.

Специфіка перекладів коміксів була успішно описана в цій дипломній роботі теоретично, а потім були наведені приклади у фактичних перекладах. Два перекладачі, чиї переклади тут були проаналізовані, безумовно, усвідомлювали усі особливості роботи із коміксами, коли вони робили переклад. Робота перекладачів Рідної Мови та Вовкулака, були дуже якісними, а їх перекладацькі рішення були надзвичайно ретельними, особливо у випадках із проблемами, що були спричинені графічними обмеженнями коміксів і їх форматом.

Загальна хороша якість аналізованих перекладів і той факт, що всі перекладачі дуже добре упоралися зі специфікою перекладу коміксів, дозволяє нам із впевненістю сказати, що обізнаність і усвідомлення

специфіки перекладу графічних романів, були запорукою якісного перекладу коміксів цими видавництвами. Однак таке припущення все ще є непереконливим, оскільки інші фактори, такі як досвід перекладачів та освіта у галузі перекладу можуть також відчутно вплинути на якість розглянутих перекладів. Тим не менш всі цілі цієї дипломної роботи були досягнуті, а всі питання отримали свою відповідь, за винятком останнього питання, що підіймався у висновку. На яке неможливо відповісти, без додаткових відомостей про перекладацький досвід перекладачів та аналізу їх інші перекладів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Buchal N. L., Martin S. P. Personal interview. 2011. 121 p.
2. Celotti L. P., Nadine S. K., The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. In Comics in Translation. Manchester: St. Jerome Publishing, 2016. 317 p.
3. Encyclopedia Britannica. Encyclopedia Britannica Online. Encyclopedia Britannica Inc., 2012. 349 p.
4. Danner R. P., Alexander I. G. Definitions of Comics. The Elements of Comics. 2012. 278 p.
5. Eisner G. J., Will S. P. Comics and Sequential Art. Tamarac: Poorhouse Press, 2018. 314 p.
6. Garcés J. M., Valero C. V. Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation of Comic Books. The Case of Comics in Spanish. In Comics in Translation. Manchester: St. Jerome Publishing, 2015. 231 p.
7. Graphic novel. Encyclopedia Britannica. Encyclopedia Britannica Online. Encyclopedia Britannica Inc., 2012. 302 p.
8. Hornby A. S. Oxford Advanced Learner's Dictionary. 7th ed. Oxford: Oxford UP, 2020. 405 p.
9. Koponen S. H., Maarit J. J. Wordplay in Donald Duck comics and Their Finnish Translations. Pro Gradu Thesis. University of Helsinki, 2004. 217 p.
10. Levý N. S., Jiří P. C., The Art of Translation. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2011. 369 p.
11. McCloud I. O., Scott J. W. Understanding Comics. New York: Harper Paperback, 2013. 404 p.
12. McVicker S. M., Claudia J. P. Comic Strips As A Text Structure For Learning To Read. Academic Search New York City. 2012. 274 p.
13. Montgomery S. L., Martin P. A. Ways of Reading: Advanced Reading Skills for Students of English Literature. London: Routledge, 2011. 317 p.

14. Piekos S. P., Nate R. Z. *Comic Book Grammar and Tradition*. Blambot Comic Fonts & Lettering. 2012. 247 p.
15. Rota S. M., Valerio M. S., *Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats*. In *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2014. 334 p.
16. Wolk L. A., Douglas K. R. *Reading Comics*. Philadelphia: Da Capo Press, 2016. 298 p.
17. *Comics in Translation: An Overview*. In *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2017. 289 p.
18. *The Translation of Comics as Localization. On Three Italian Translations of La piste des Navajos*. In *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2019. 377 p.

**КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ
ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНЬСЬКОГО
ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ**

Я, _____,
учасник(ця) освітнього процесу Херсонського державного університету, **УСВІДОМЛЮЮ**, що академічна доброчесність – це фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти світу.

ЗАЯВЛЯЮ, що у своїй освітній і науковій діяльності **ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ**:

– дотримуватися:

• вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;

- принципів та правил академічної доброчесності;
- нульової толерантності до академічного плагіату;
- моральних норм та правил етичної поведінки;
- толерантного ставлення до інших;
- дотримуватися високого рівня культури спілкування;

– надавати згоду на:

• безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного плагіату за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;

• оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;

• використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного плагіату в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного плагіату;

– самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;

– надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;

– не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань на їхню роботу;

– своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету, формуванню його позитивного іміджу;

– не чинити правопорушень і не сприяти їхньому скоєнню іншими особами;

– підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;

– поважати честь, гідність та особисту недоторканність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;

– не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національною, расовою, статевою чи іншою належністю;

– відповідально ставитися до своїх обов'язків, вчасно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;

– запобігати виникненню у своїй діяльності конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;

– не брати участі в будь-якій діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;

– не підроблювати документи;

– не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;

– не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки;

– не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;

– не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;

– не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;

– не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і негідних методів досягати власних корисних цілей;

– не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці іншим студентам та/або працівникам.

УСВІДОМЛЮЮ, що відповідно до чинного законодавства у разі недотримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальності й до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.

(дата)

(підпис)

(ім'я, прізвище)