

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**Факультет іноземної філології**

**Кафедра перекладознавства та прикладної лінгвістики**

**КОМІКС ЯК ОБ'ЄКТ ПЕРЕКЛАДАННЯ  
(НА МАТЕРІАЛІ КОМІКСУ «WATCHMEN» АЛАНА МУРА ТА  
ЙОГО УКРАЇНСЬКОГО ПЕРЕКЛАДУ)**

**Кваліфікаційна робота (проект)**

на здобуття ступеня вищої освіти “бакалавр”

Виконала: студентка 431 групи  
Спеціальності 035.04 Філологія  
(германські мови та літератури  
(переклад включно) (переклад))  
Освітньо-професійної програми  
«Філологія (германські мови та  
літератури (переклад включно))»

Чикалова Аліна Костянтинівна

Керівник: к. філол. н., доц. Шапошник О. М.

Рецензент: к. пед. н., доц. Кіщенко Ю. В.

## ЗМІСТ

<b>ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ</b> .....	3
<b>ВСТУП</b> .....	4
<b>РОЗДІЛ 1. Теоретичні засади дослідження коміксу</b> .....	7
1.1. До питання визначення поняття «комікс» у міждисциплінарному аспекті .....	7
1.2. Класифікації коміксів.....	14
1.3. Структура коміксу. Поєднання вербальних та невербальних елементів коміксу.....	19
<b>РОЗДІЛ 2. Практичні засади дослідження коміксу в перекладознавчому аспекті (на матеріалі оригіналу та перекладу коміксу «Watchmen» А. Мура)</b> .....	28
2.1. Труднощі відтворення фонологічного рівня в перекладі коміксу «Watchmen» А. Мура .....	28
2.2. Особливості відтворення лексичного рівня в процесі перекладання коміксу «Watchmen» А. Мура .....	33
2.3. Специфіка передачі стилістичного рівня в перекладі коміксу «Watchmen» А. Мура.....	43
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	47
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	51

## **ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ**

ВМ – вихідна мова

ВТ – вихідний текст

ПМ – мова перекладу

ПТ – текст перекладу

ФГС – фонографічна стилізація

## ВСТУП

У сучасному світі з прискоренням темпу життя виникає необхідність у швидкому сприйнятті інформації. Це зумовлює збільшення кількості креолізованих текстів, інформативність і прагматичний потенціал яких досягається завдяки синтезу вербальних і невербальних засобів. Прикладом цього є комікси, які стають основою для фільмів, серіалів, ігор, а також можуть використовуватися у навчальному процесі, як компонент інструкцій, реклама або дозволяють гучно заявити про проблеми чи теорії. Популярність коміксів викликає інтерес до них як до об'єкту досліджень у різних галузях, сприяє створенню у західних країнах окремої науки про комікси й теорію візуальної мови.

**Актуальність** цього дослідження зумовлена активізацією розвитку українського ринку коміксів, появою наукових праць, у яких комікси вивчаються у межах лінгвістики, соціології, культурології, педагогіки та не розглядаються у перекладознавчому аспекті. Однак, необхідність підвищення результативності таких досліджень, залучення нових науковців і подальший внесок у розв'язання відповідних питань, зокрема укладання термінології або вдосконалення вищезгаданої теорії, передбачає вирішення проблем адекватного перекладу коміксів. Разом з цим, іноді перекладачі не усвідомлюють, які труднощі можуть виникнути при відтворенні коміксів іншою мовою, що значно впливає на якість перекладу, а отже, потребує їхнього висвітлення.

Вивченням коміксів займалися такі дослідники: Айснер У., Белов Д., Гудошник О. В., Івасишин М. Р., Кон Н., Кунцле Д., МакКлауд С., Мескін А., Харві Р. С., Чуканов Р. В. та ін. [10; 4; 8; 11; 34-36; 17; 32; 38; 30]. Проте більшість дослідників зупиняється на питанні визначення поняття "комікс", їхньої класифікації й історії розвитку, розглядаючи їх у межах когнітивної лінгвістики, соціології та педагогіки [11; 34-36; 4; 8; 20; 16; 33]. Ґрунтовні наукові праці, в яких комікси

розглядаються як об'єкт перекладання представлені розвідками таких дослідників як: Занеттін Ф. і Челлоті Н. [37; 39]. Однак, перекладознавці не висвітлюють проблему відтворення термінів і професіоналізмів, які характерні для деяких жанрів коміксу, а також проблему декомпресії. Загалом з деякими труднощами перекладання коміксів можна ознайомитися лише у кількох інтерв'ю з перекладачами [15; 19; 22].

**Мета** – з'ясувати особливості перекладання коміксів на фонологічному, лексичному та стилістичному рівнях.

Для досягнення мети нами були визначені такі **завдання**:

1. Проаналізувати різні визначення поняття «комікс» у міждисциплінарному аспекті.
2. З'ясувати різновиди коміксу відповідно до наявних класифікацій.
3. Розглянути структуру коміксу.
4. Визначити категорії поєднання вербальних і невербальних елементів коміксу.
5. Встановити труднощі перекладання коміксу і способи їхнього вирішення на фонологічному, лексичному та стилістичному рівнях.

**Об'єктом** дослідження є англійськомовний комікс у перекладознавчому аспекті.

**Предметом** дослідження виступають особливості відтворення фонологічного, лексичного та стилістичного рівнів під час перекладання коміксу.

У роботі було використано низку **методів**, що дозволили підвищити результативність аналізу й здійснити цілісне дослідження матеріалу: аналіз і синтез при огляді різних визначень поняття «комікс» та його структури; порівняльний аналіз, який полягає у зіставленні ВТ і ПТ, для встановлення труднощів перекладання коміксу і способів їхнього вирішення; дедукція й індукція при визначенні особливостей відтворення коміксу українською мовою.

**Матеріалом дослідження** слугують оригінал англійськомовного коміксу «Watchmen» Алана Мура, який складається з 12 випусків (розділів), і його українськомовний переклад, виконаний Ярославом Стріхою.

**Практичне значення** одержаних результатів визначається можливістю їхнього використання при подальшому вивченні коміксів у перекладознавчому аспекті, підготовці занять та семінарів з курсів вступу до перекладознавства, теорії та практики перекладу.

**Обсяг і структура роботи.** Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаних джерел, який містить 53 позиції. Обсяг основного тексту – 47 сторінок.

**Апробація результатів дослідження** здійснювалася на I-й міжнародній науково-практичній конференції «Міжкультурна комунікація в науковому й освітньому просторі» (28–29 квітня 2020 року, Одеський національний політехнічний університет).

**Публікації.** Результати дослідження висвітлено в одній одноосібній науковій публікації «Проблеми перекладу коміксу» (*«Міжкультурна комунікація в науковому і освітньому просторі»*: матеріали I-ої Міжнар. наук.-практ. конф., 28–29 квіт. 2020 р. Одеса : Одеський національний політехнічний університет, 2020. С. 277–279).

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ КОМІКСУ

#### 1.1. До питання визначення поняття «комікс» у міждисциплінарному аспекті

Загальновідомо, що поняття «комікс» походить від англійського слова, що перекладається як «смішний». Це пов'язано зі «смішними розповідями в малюнках», які журналісти згодом назвали «комікс». Вони друкувалися в американських періодичних виданнях у кінці 19 – на початку 20 ст., а також мали доволі примітивний сюжет. Слід зазначити, що це є однією з причин існування стереотипу, що об'єкт нашого дослідження розрахований лише на дітей [47]. Однак, існує чимало жанрів коміксів, власне як і літературних: детектив, наукова-фантастичні, фентезі, трагедія, жахи, психологія, біографія тощо. Крім того, вони можуть порушувати складні питання, які стосуються не лише дітей, а й дорослих, або ж містити алюзії й метафори (вербальні та невербальні, більш відомі як візуальні), гру слів, які юний читач може не зрозуміти [12]. Наприклад, комікс «Священна хвороба» французького художника та сценариста Давіда Б. привертає увагу до проблем людей з епілепсією та їх родичів, «Персеполис» (автобіографія Маржан Сатрапі) розповідає про режим в Ірані та з якими труднощами довелося зіткнутися емігрантці (авторці) (власне проблема взаєморозуміння між людьми), «Контракт з Богом та інші історії орендованого будинку» (автор – американський художник і сценарист Уїлл Айснер) – про кризу віри, або «Маус», який Арт Шпігельман створив на основі розповідей свого батька про Голокост. Завдяки «Плацебо підозрілого погляду» (*Fisheye Placebo*) Янь Веньцин вдалося привернути увагу до проблем у Китаї, зокрема страйкам студентів, цензурі, тоталітаризму загалом та екології. Інший приклад – «Берсерк» Міури Кентаро, світ якого створений на основі різних релігій, міфів, філософій, які дійсно існують

(зокрема, філософія Платона, його «світ ідей» («ідея зла») та колективної підсвідомості) [27]. Дитина не зможе повністю зрозуміти сюжет через відсутність певних фонових знань. Тобто, світ коміксів доволі різноманітний і охоплює різну цільову аудиторію. І справді, у 1930-х рр. в американських та західноєвропейських періодичних виданнях з'явилися більш серйозні «розповіді в малюнках», зокрема кримінал, детектив, жахи та наукова-фантастика, а через деякий час їх почали друкувати окремо (у вигляді журналів або книжок). Однак, вони були схожі за оформленням на попередні (комікси), тож назва залишилася [47]. Таким чином, при визначенні поняття «комікс», дослідники більше не звертали увагу на його зміст, а зосередилися на формі. Але це ускладнило процес його вивчення, що пов'язано з розвитком об'єкту цього дослідження.

У науковій праці «*Un-Defining Comics: Separating the cultural from the structural in comics*» американський вчений у галузі когнітивістики і теоретик коміксів Нейл Кон (*Neil Cohn*) наводить приклад одного із найбільш розповсюджених визначень коміксу: «... поєднання вербальних та невербальних засобів» [35, с. 1]. Однак, у цьому випадку афіші, плакати, шаржі теж можна віднести до коміксів. Хоча, наприклад, шарж (різновид карикатури) можна назвати лише «коміксоподібним твором» [17, с. 20], оскільки він частково запозичує їхній візуальний аспект. Крім того, деякі дослідники, зокрема літературознавець Харитонов Є. В., вважають, що сучасні комікси походять від карикатури, до того ж, існує такий стиль оформлення коміксів [27]. Більш того, наведене вище визначення доволі широке і розкриває значення «креолізованого тексту», одним із типів якого є комікс.

Трохи інше визначення пропонує мультиплікатор Харві Р. С.: «комікс – це злиття тексту і зображення з метою створення розповіді» [38]. Більш того, найбільш важливим компонентом, на його думку, є «словесна бульбашка» або «мовна булька» (*speech balloon*) – це



«графічний засіб, виноска, де розміщують слова або думки персонажа» [3]. В останньому випадку іноді використовують поняття «словесна хмаринка» [43]. Однак, існують комікси без слів, які складаються лише із зображень, розміщених у певній послідовності, наприклад, «Прибуття» (Шон Тан) або «Бетгьорл: Кінець гри» (*Batgirl: Endgame*), де герої спілкуються за допомогою жестів та смайликів на мобільному телефоні, а невелика кількість тексту (назви міста, вулиць та інтерфейс приладів) не розміщені у «словесні бульбашки» [2]. Щодо назви, слід зазначити, що у деяких статтях зустрічається назва Бетдівчина, хоча офіційного українського перекладу коміксу поки що не має, тож першу частину назви було транскодовано за аналогією з Бетманом. Слід зазначити, що у наш час такі комікси є скоріше винятком із правил, аніж типовим для цієї індустрії явищем. Крім того, деякі випуски коміксів, які зазвичай містять слова та думки персонажів, теж можуть друкуватися без слів, зокрема «Берсерк»; або звичайний комікс може включати одну чи більше сторінок без тексту як у «*Watchmen*» [46, с. 13]. До того ж, іноді текст не розміщується у відповідних «бульбашках» і є частиною малюнка.

Дослідник Девід Кунцле у «*History of the Comic Strip*», на противагу Харві Р. С., вказує, що в коміксах малюнок переважає над текстом, а також зазначає у своєму визначенні, що вони друкуються у періодичних виданнях [38, с. 36]. Однак, з розвитком цієї індустрії, комікси почали з'являтися у вигляді окремих книг, альбомів або розміщуватися виключно в інтернеті на сторінках авторів.

Коміксист Уїлл Айснер описував комікси як «*sequential art*» тобто «послідовне мистецтво» [50]. Хоча в українськомовному перекладі коміксу «Зрозуміти комікси» Скотта МакКлауда, Ярослава Стріха відтворила цей термін як «нарративне мистецтво» [17], що пояснюється застосуванням такого способу перекладання як смисловий розвиток (створення наративу передбачає певну послідовність), а також

залежністю від невербальної частини коміксу. Проте, питання українськомовної термінології коміксів досі залишається не вирішеним. Щодо наведеного визначення, воно є нейтральним і стало основою для інших потрактувань цього поняття. Однак Уїлл Айснер наводить й інше визначення: «особлива організація зображень і слів для вираження будь-якої ідеї чи розповіді» [23]. Крім того, автор виокремлює найбільш важливу особливість коміксу: поєднання тексту і зображень, а також зазначає, що в коміксі «...правила, які характерні для мистецтва (симетрія, мазки пензля) і для літератури (граматика, структура сюжету) «накладаються» один на одного» [там само]. Таким чином, реципієнт бере активну участь у створенні історії, одночасно інтерпретує текстове повідомлення і графічну складову, тобто одночасно відбувається естетичне сприйняття й інтелектуальна діяльність. Слід зазначити, що деякі наукові дослідження коміксів у межах педагогіки базуються на визначенні Уїлла Айснера [16; 33]. Крім того, воно підіймає питання: чи можна вважати комікс окремим видом мистецтва як, наприклад, у Франції.

У своїй роботі «Зрозуміти комікси» Скотт МакКлауд намагається дати визначення коміксу. Так він бере за основу «послідовне мистецтво» і пропонує такий варіант: «послідовне \ наративне візуальне мистецтво» [17, с. 7]. Автор конкретизує визначення Уїлла Айснера, оскільки існує чимало видів мистецтв, однак відмовляється від запропонованого, тому що так само можна схарактеризувати анімацію. Дійсно, мультфільми, деякі фільми, зокрема на одному з етапів, можна сказати, починаються зі створення коміксів, тобто створюють начерки кадрів, сцен, поруч можуть писати репліки персонажів тощо, як це робить анімаційна студія Гіблі (*Studio Ghibli*) або японський режисер та аніматор Макото Сінкай, який спочатку створює повноцінний комікс, а вже потім анімацію. Як результат, можна стверджувати, що одна панель у коміксі – це один кадр у фільмі, але це різні поняття, які мають дещо спільне. Тож, інший

варіант визначення: «суміжне послідовне візуальне мистецтво» [там само, с. 8], у якому не вказується особливості коміксів і загалом є доволі незрозумілим. Більш того, дослідник Аарон Мескін, який розглядав комікси з точки зору філософії (*philosophy of comics*), стверджує, що це визначення також не пояснює різниці між фільмами та коміксами [38, с. 38]. Навіть, якщо виходити з того, що англійське *art* можна перекласти як *картина* або, за допомогою генералізації, як *зображення*, це визначення потребує додаткового пояснення. Більш того, будь-які зображення можна помістити поруч (суміжно), але вони не обов'язково утворюватимуть розповідь. Хоча, якщо брати до уваги тенденцію деяких авторів використовувати візуальні метафори, це можливо, але зображення повинні бути якимось чином пов'язані між собою. Слід зазначити, що така тенденція стає популярною в молодих коміксистів, внаслідок впливу азійської культури, зокрема японських коміксів (манга). Тож, у цьому випадку, зрозуміти, що відбувається, читачу допомагають слова.

Скотт МакКлауд робить висновок, що комікси – це «суміжні статистичні зображення та малюнки, побудовані в наратив, покликані передати інформацію і / або викликати естетичний відгук» [17, с. 9]. Таке визначення досі викликає суперечки. Наприклад, Нейл Кон стверджує, що Скотт МакКлауд робить акцент на невербальній частині коміксів, не враховуючи вербальну, і намагається виокремити так звану «візуальну мову» (*Visual Language*), яка у цьому контексті сприймається як звичайна мова (українська, англійська, японська тощо) [35, с. 2]. Візуальна мова має свою граматику, свій набір правил (які є поєднанням правил мистецтва і літератури, на що вказував коміксист Уїлл Айснер) та, як і слова, перебуває у тісному зв'язку з образами, які вони викликають [36, с. 306]. Таким чином, візуальна мова схожа на словесну мову, а також має свої культурно-специфічні форми. Так ступінь емоційності й частота використання відповідних засобів їхнього

вираження в коміксах у Японії та Америці – різні. Наприклад, у романтичних японських коміксах збентеження зазвичай показують не лише почервонінням щоки, але робиться акцент на положення рук у цей момент, які зображуються на окремій панелі (окремий «кадр», малюнок, який містить або не містить текст) [43].

Вчений у галузі когнітивістики Нейл Кон поділяє думку Скотта МакКлауда щодо існування візуальної мови й створює однойменну теорію. У ній він пояснює, що існує три способи передачі інформації (за допомогою звуків, жестів і міміки, малюнків), які у певній послідовності формують відповідні мови. Тож, дослідник порівнює послідовність зображень (панелей) з порядком слів у звичайному реченні. Однак дослідник заперечує твердження про комікс як окрему мову [36]. Автор «Зрозуміти комікси» пояснює це на прикладі зображення емоцій, за допомогою історії письма: спочатку слова, тобто символи, були у вигляді малюнків, але у процесі розвитку набули абстрактної форми й утворили «абстрактну систему, засновану на звуках» [17, с. 131]. Комікс, як мова має свій набір символів, так званий «візуальний словник» [там само, с. 47]. Так, зокрема, зображення крапель поту на обличчі, вказує на те, що персонаж нервує; обличчя з закритими очима і булькою біля носа означає сонливість; обличчя з висунутим язиком – облизуватися в очікуванні смачної їжі тощо. Дійсно, ці символи стали упізнаванні в різних культурах і основою для створення смайлів. Більш того, аби зрозуміти деякі з них доводиться шукати відповіді в коміксах. Однак, подібні символи використовувалися як частина карикатур [35, с. 310], які, як ми вже згадували, існували до створення сучасних коміксів. Крім того, не всі комікси використовують ці засоби передачі емоцій.

Далі Скотт МакКлауд намагається пояснити своє твердження за допомогою інших знаків з набору символів коміксів: «словесної бульбашки» з текстом, зображення звуків тощо. Проте, він лише

перераховує особливості коміксів, які вкупі утворюють креолізований текст, один із його видів. Навіть, якщо розглядати це як поєднання візуальної та словесної мови. Наприклад, поєднання словесної мови й мови жестів не утворює нової мови, вони доповнюють одна одну. Нейл Кон спростовує це твердження словами Скотта МакКлауда, що «комікс – це медіа» [35, с. 6], тобто «носій», який послуговується вербальними та невербальними компонентами. Крім того, вчений у галузі когнітивістики вводить поняття мультимодальності, яким також можна пояснити поєднання словесної мови та мови жестів, про яке ми писали вище. Цим поняттям взаємодію між зображенням та текстом також описує семіотик Гюнтер Кресс [33, с. 10].

Щодо твердження Нейла Кона, що Скотт МакКлауд не враховує вербальну частину коміксу, слід зазначити, що автор визначення вважає літери – «статичними зображеннями» [17, с. 8]. Якщо ці зображення розмістити поруч («суміжно»), утворяться слова тощо, що утворить наратив. Тобто, малюнок і слово – це знаки, які відрізняються рівнем абстракції. Грег Гейман і Генрі Пратт, які досліджували комікси з точки зору філософії, намагалися зробити визначення Скотта МакКлауда більш зрозумілим: «суміжні статистичні малюнки з або без тексту, вибудовані в наратив» [38, с. 39]. Схожі визначення надають французький дослідник коміксів П. Френо-Дерюель і лінгвіст Сонін О. Г., який акцентує увагу на смисловій єдності вербальної та невербальної частин [26, с. 384].

Перекладознавець Федеріко Занеттін погоджується з визначенням Скотта МакКлауда, а також звертає увагу на те, що комікс послуговується засобами, які притаманні різним типам медіа. Крім того, дослідник розглядає комікси у порівнянні з іншими видами мистецтва й особливостями їхнього відтворення англійською мовою. У цьому аспекті перекладознавець надає перевагу «*sequential art*» («послідовне мистецтво») Уілла Айснера [37, с. 8].

Таким чином, існує чимало визначень коміксу, більшість з яких базуються на працях Уїлла Айснера і Скотта МакКлауда. Проте, через розвиток цієї індустрії у різних країнах, а отже, усе більшої зацікавленості у їхньому вивченні, дослідники продовжують сперечатися щодо правильного визначення коміксу та намагаються зробити свій внесок у розв'язання цього питання. У дослідженні ми послуговуємося визначенням Скотта МакКлауда, що «комікс – це суміжні статистичні зображення та малюнки, вибудовані в наратив і покликані передати інформацію і / або викликати естетичний відгук» [17, с. 9].

## 1.2. Класифікації коміксів

У деяких країнах комікс визнано окремим видом мистецтва, що передбачає їхній розподіл не на піджанри, а саме на жанри. На думку перекладознавця Федеріко Занеттіна, при класифікації коміксів слід використовувати саме другий термін – жанр, а не піджанр [37, с. 7]. Так, серед коміксів існують наукова-фантастика, детектив, жахи, фентезі, супергероїка, нуар, історія, психологія, політика, повсякденність (*slice-of-life*) тощо. Виокремлюють також оригінальні комікси, комікси створенні на основі літературних творів, фільмів, комп'ютерних ігор тощо [11, с. 58].

Крім того, комікси можна класифікувати відповідно до цільової аудиторії: для дітей, підлітків, дорослих, які також можна розділити на комікси для хлопців або дівчат, серед яких, у деяких країнах, зокрема в Японії, виокремлюють жанри, що розраховані на певну вікову категорію. Наприклад, сьодзьо (*shojo*) – для дівчат від 10-12 до 18 років [43]. До того ж, згідно з їхньою функцією, виокремлюють інтелектуальні, розважальні, навчальні, рекламні комікси, комікси-інструкції тощо [30, с. 171].

Більш того, комікси класифікують залежно від виду видання. Наприклад, сингл (*single issues*) – один випуск, частина незакінченої

серії коміксів, зазвичай випускається у вигляді журналу в тонкій обкладинці 20-50 сторінок. Іноді цей вид плутають з ваншотом (*one-shot*), коміксом, який не є частиною серії та складається з одного випуску. Інший вид хардкавер (*hardcover*) – збірник синглів з додатковими матеріалами у твердій обкладинці. Серійний комікс (*serial comic book*) має велику кількість випусків, виходить з певною періодичністю, поділяється на: міні (не більше 6 випусків) і максі (більше ніж 12 випусків). Виокремлюють також омнібус, тобто велике видання, що містить понад 25 випусків (1000+ сторінок) певного коміксу. Веб-комікс – комікс, який публікується в інтернеті, зазвичай на сторінці автора, для читання на комп'ютері або телефоні, що передбачає відповідне оформлення. Наприклад, довгу вертикальну кольорову сторінку, однак існують виключення. Цей вид можна порівняти з «самвидавом», який також охоплює чимало стилів, які характерні виключно для веб-коміксів: фотокомікс, комікс з використанням піксельної графіки, колаж тощо [43]. Слід зазначити, що вид видання оригіналу і перекладу одного й того ж коміксу може відрізнятися, що передбачає зміну розмірів сторінки, панелей і словесних бульбашок, а отже, шрифту, що також може значно вплинути на процес перекладання. Виокремлюють також стріп (*comic strip*) – комікс, що займає максимум одну сторінку, загалом публікується у звичайних газетах чи журналах [3].

До того ж, комікси можна розділити відповідно до країни походження (американські, німецькі, японські, французькі тощо) або традиції оформлення (європейська, азіатська, американська) [30, с. 172]. Так, європейські комікси представлені *BD (Bande Dessinee)* – це франко-бельгійські комікси, які зазвичай друкуються у вигляді журналів або альбомів французькою мовою, навіть, якщо сам комікс спочатку створювався іншою (наприклад, іспанською, як «*Blacksad*»), відповідно і перекладаються з французької. У цьому виді коміксу відсутній жанр

супергероїки, а серійні (максі) видання є скоріше винятком із правил. Для класичних *BD* характерні круглі словесні бульбашки та бульбашки без меж, тобто текст стає частиною графіки [44, с. 40]. Деякі дослідники виокремлюють «фламетті» – італійські комікси, які розраховані на дорослу аудиторію [43].

Відомим представником азіатської традиції є манга (або комікку) – японські чорно-білі (обкладинка, а іноді й 1-2 перших сторінки можуть бути кольоровими) комікси, які слід читати справа наліво, що зумовлено особливостями японської писемності [там само]. Для представників інших культур початок манги буде «з кінця книги». Останні дві особливості можуть потребувати деякої адаптації при виданні дитячої (до 7-10 років) манги поза межами Японії, як це було зроблено українським видавництвом «*Nashaidea*» [21]. Однак, таке оформлення є однією з головних особливостей японських коміксів, яка в інших випадках не потребує змін. Тож, на початку твору можна вказати як його правильно читати. Загалом манга є об'єктом вивчення багатьох дослідників, деякі з них звертають увагу на наявність значних труднощів перекладання, у порівнянні з американськими коміксами й *BD* [33; 36; 40]. Це передусім зумовлено особливостями власне японської мови (японський текст на два рядки в англійській мові займає 3-5 тощо) [41] та культури загалом (символи (не лише ті, що притаманні виключно японській культурі), алюзії, додаткова інформація, яка не викликає необхідної реакції у більшості представників інших культур). Крім того, Нейл Кон і Скотт МакКлауд у своїх роботах підкреслюють експресивність японських коміксів [34] і деяку кінематографічність [17], про що було зазначено у попередньому підрозділі під час опису культурних особливостей візуальної мови. Мангу класифікують відповідно до цільової аудиторії (стать, вік): кодомо (дитячі), сьодзьо, сьонен (для хлопців 12-18 років), сейнен (для чоловіків 18-40 років), дзьосей (для жінок 18-45 років) [40]. Кожен з цих видів має свої



особливості, набір типових героїв тощо, у межах якого виокремлюють жанри й піджанри, за кількістю яких манга значно перевищує американські комікси. Інші представники азійської традиції: манхва і маньхуа – корейські та китайські чорно-білі й кольорові комікси відповідно, їх слід читати зліва направо. Більшість китайських коміксів мають нелогічний сюжет [43].

Слід зазначити, що у наш час завдяки глобалізації традиції оформлення коміксу впливають одна на одну, що передбачає запозичення тих чи інших вербальних та невербальних засобів.

Існує також поняття графічного роману, яке є одним із найбільш суперечливих в індустрії коміксів. Перш за все, через неправильний переклад, який деякий час використовувався у вітчизняних ЗМІ, з'явився термін «графічна новела» (*novel* – «хибний друг» перекладача; *новела* = *short story*). Однак, роман і новела – різні поняття, передусім за обсягом, кількістю персонажів тощо. Термін графічний роман створили фанати коміксів, які намагалися відокремити супергероїку та дитячі комікси від інших «більш серйозних» його видів. З цією ж метою, цей термін знову ввів Уїлл Айснер, чий твори мали більш складний сюжет та трохи іншу структуру, у порівнянні з «типовими коміксами». Автор хотів довести, що «комікс – це лише форма» [42], яка може розповісти будь-яку історію. Крім того, такий термін був необхідний, щоб його твір придбало видавництво [там само]. Тобто, графічний роман – це історія в малюнках, яка розрахована на дорослу аудиторію, має мінімум дві сюжетні лінії й порушує складні питання на відміну від супергероїки. Проте, «Бетмен: повернення темного лицаря» вважається графічним романом [48]. Тож, коли Арт Шпігельман отримав Пулітцерівську премію за свій комікс, критики почали називати його графічним романом. Однак, сам автор, як й інші коміксисты, зокрема Ніл Гейман і Алан Мур, стверджував, що створив саме комікс [42]. На думку Скотта МакКлауда й іншого дослідника коміксу Крістофера Мюррей, уведення

такого терміну було лише віхою, необхідною для відновлення цікавості до коміксу [48]. Крім того, чимало коміксів можуть мати кілька сюжетних ліній, складних персонажів і бути «серйозними», як ми виявили на початку розділу, наприклад, «Берсерк», «*Innocent: Rouge*» або «Казки». Те саме стосується і потрактування терміну як результату інтерсеміотичного перекладання [37; 41], оскільки не всі комікси, що вважаються графічними романами спочатку були представниками традиційної літератури, кіномистецтва тощо. Є варіант терміну, де підкреслюється наявність експозиції, зав'язки, кульмінації, розв'язки тощо [48]. Однак, завершенні серійні комікси теж мають таку структуру. Таким чином, з розвитком коміксів, обидва визначення графічного роману втратило свою актуальність.

Інше визначення графічного роману: «закінчена історія, що опублікована у вигляді книги й не видавалася у періодичних виданнях» [47]. Коміксам, що вважаються графічними романами, дійсно присвоюють *ISBN* тобто «номер для ідентифікації книг». Однак, чимало таких творів спочатку друкувалися у періодичних виданнях. Наприклад, «Маус» публікувався по одній сторінці на тиждень, а «*Watchmen*» був коміксом, що виходив раз на місяць [42]. Тобто, деякі графічні романи є не оригінальними публікаціями, а збірками серійних коміксів, усі випуски яких об'єднано в одній книзі. Більш того, у Франції та Японії такий термін відсутній. У них є власні назви \ еквіваленти для позначення об'єкту нашого дослідження, а слово комікс існує для позначення «історії в малюнках», що була створена в Америці. Слід зазначити, що у більшості випадків, так називають саме супергероїку.

Таким чином, графічний роман – це один із видів видань коміксу, що містить понад 60 сторінок і є закінченою історією [3].

Отже, комікси можна класифікувати відповідно до цільової аудиторії, тематики й змісту, функції, виду видання, країни походження

та традиції оформлення, які можуть викликати певні труднощі під час перекладання.

### **1.3. Структура коміксу. Поєднання вербальних та невербальних елементів коміксу**

Перш ніж починати перекладати комікс, необхідно зрозуміти його структуру, взаємозв'язок між його компонентами.

Як ми виявили, комікс є продуктом злиття графіки й літератури та правил, які характерні для цих видів мистецтв, а отже, має дещо спільне з кожним з них.

До спільних ознак коміксу і графічного мистецтва можна віднести візуальні засоби вираження або візуальну мову. Традиційні комікси насичені кольорами, які створюють той чи інший настрій. Наприклад, класичні комікси про Супермена відрізняються яскравими, контрастними поєднаннями синього, червоного, жовтого, білого, блакитного та інших відтінків [26, с. 385]. Слід зазначити, що це також може вказувати на період, коли комікс був опублікований, оскільки кольорові комікси вперше з'явилися у 70-х роках минулого століття. Загалом, у той час, існувала традиційна технологія відтворення кольору, яка базувалася на використанні трьох основних адаптивних кольорів (червоний, синій і зелений), які можуть «...передати барви видимого спектра» [17, с. 186], якщо їх разом (але у різних поєднаннях) проектувати на екрані. Крім того, застосовували й субтрактивні кольори (червоний, синій і жовтий), на відміну від вищезазначених барв, при їхньому поєднанні не утворювалося чистого білого кольору. У процесі друкування коміксів, усі ці кольори поєднали, так утворилися «стандартні чотири кольори», які характерні для перших коміксів про Супермена. Більш того, на цей процес вплинула і комерція. Оскільки вартість коміксу з появою в них кольору стала вищою, видавці були вимушені експериментувати, аби налагодити процес та зробити його

дешевшим. Таким чином, пістряві, жирно обведені чорними чорнилами й відтворені на дешевому газетному папері комікси задали їхній вигляд в Америці [7]. Слід зазначити, що наразі таке оформлення зазвичай створюється спеціально і досі існують чорно-білі комікси. Згодом, кольори стали символами, зокрема персонажів, або відображали атмосферу, ідею коміксу або просто уособлювали авторський стиль. Наприклад, історії про Бетмена створюються переважно в похмурій чорно-синій гамі, що відображає сутність «гнилого» Готема. Власне, сама назва міста натякає на похмурі високі готичні споруди.

До того ж, французька дослідниця А. Барон-Карве [26, с. 385] вважає, що переважання синього, зеленого і сірого надають малюнку таємничості; коричневий сигналізує про наближення чогось неприємного; сварка або бурхлива сцена супроводжується зазвичай відтінками помаранчевого і червоного (сцена смерті Комедіанта, сутичка між Роршахом і поліцією у «*Watchmen*») [46, с. 11, 170], а спокійна або романтична атмосфера пов'язана з пастельними тонами (пастельні відтінки рожевого, у сценах, де доктор Мангеттен знаходиться на Марсі, далеко від метушні на Землі) [там само, с. 111]. Слід зазначити, що колір може значно вплинути на переклад, оскільки одна і та сама репліка може мати різний зміст за різної атмосфери твору.

Іноді колір словесної бульбашки допомагає зрозуміти, якому персонажу належить репліка або допомагає читачеві та перекладачу не заплутатися, якщо на одній панелі розповідається дві історії одночасно. Так зокрема у «*Watchmen*» репліки доктора Мангеттена автор помістив у блакитні словесні бульбашки [там само, с. 11], цитати з щоденника персонажа розміщені на жовтому фоні, а його репліки на білому [там само, с. 22]. Крім того, якщо художник хоче підкреслити емоційність сцени, він часто виділяє окремі репліки персонажів яскравим кольором. У сценах з нейтральною експресією шрифт підкреслено стриманий, монотонний і маловиразний, що не відволікає

від змісту. Такі графічні засоби не лише привертають увагу читача або виконують естетичну функцію, але і допомагають перекладачеві зрозуміти настрій персонажа, а отже як саме відтворити ту чи іншу репліку, щоб не спотворити комунікативний ефект.

Загалом графіка у коміксі дозволяє авторові розширити засоби вираження своїх ідей, зробити історію більш реальною або навпаки, надати читачеві самому можливість тлумачити побачене і при цьому не заплутатися за відсутності слів, які акцентуватимуть увагу на певному предметі. Так, наприклад, у коміксі «*Watchmen*», якщо придивитися у багатьох сценах можна побачити смайлик, що є вказівкою на смерть одного з персонажів і виражає насмішку та думку автора стосовно «типових коміксів» [49]. Однак, цей символ потрібно уважно шукати, що трохи відрізняється від «...наскрізної або повторюваної» [29] художньої деталі у літературних творах.

Комікси мають також ознаки, що поєднують його з літературним твором. Перш за все, літературознавці виокремлюють наративність, тобто послідовний виклад подій, пов'язаних між собою від початку до кінця історії [13]. Власне, це пояснює поняття «*sequential art*» і визначення коміксу, яке запропонував Скотт МакКлауд. Об'єкт нашого дослідження виступає свого роду розкадруванням (спільне з кіномистецтвом), що викладає в логічній послідовності певний сюжет. Слід зазначити, що ця ознака відрізняє комікси від звичайних літературних творів з ілюстраціями, де зображення відображає лише один момент з сюжету і, якщо його вилучити, це не вплине на його розуміння. Вербальні елементи є автономними, а невербальні – необов'язковими. Тобто, такий літературний твір належить до текстів з частковою креолізацією [9]. Більш того, французький семіотик і літературознавець Р. Барт стверджував, що «кожне зображення в коміксі є інформаційно і естетично самодостатнім, але існує лише в контексті

цілого твору. Головне у ньому – продумана послідовність зображень» [31, с. 37].

Крім того, комікси й література послуговуються спільною типологією персонажів, які складають сюжет і динаміку розповіді. Залежно від конкретного твору, зовнішній вигляд та особистість персонажів можуть бути по різному розкриті. У коміксах також є певні архетипи. Персонажі є втіленням певних колективних абстрактних уявлень [13]. Так зокрема, Джокер – типовий трикстер, саркастичний жартівник, що покладається виключно на свій інтелект і хитрість. Інший приклад: міс Юпітер – утілення архетипу аніми, що проходить через етап доньки, яка переживає ініціацію (знайомство, образу і прощення батька) [49]. Саме у коміксах з'явився новий архетип – супергерой, сучасний аналог античних або варварських напівбогів і героїв. Цей аспект коміксів також стає об'єктом вивчення, про що свідчить наявність досліджень про архетипи у коміксах та зв'язок супергероїв і міфів [45]. До того ж, як ми виявили у попередньому підрозділі, розподіл коміксів залежно від тематики схожий на розподіл літературних жанрів.

Інша спільна ознака коміксів і літератури – використання вербальних засобів. Це передбачає залучення великої кількості мовних засобів, наприклад, іронія, вигуки, риторичні питання, епітети, метафора, гіпербола тощо. Автор може спеціально використовувати омофони, або слова, що при різному прочитанні чи системі написання розкривають різні аспекти сюжету. Наприклад, в одному з розділів манги «*This man*» часто згадуються атрибути богині Феміди, це пов'язано з тим, що імена головного героя та його брата є омофонами до слів «меч» (*tsurugi*) і «мерези» (*hakari*) [41]. Широко застосовуються також сленг і фразеологізми. Більш того, у коміксі може використовуватися будь-який функціональний стиль, зокрема для японського коміксу «*Ajin*» характерні вживання медичних термінів і

професіоналізмів [там само]. Таким чином, вербальні засоби мають кілька функцій: дозволяють зрозуміти візуальні метафори, розповідь стає більш реалістичною, їй надається певна динаміка. Наприклад, у кульмінації широко використовуються звуконаслідування, вигуки й гіпербола, які посилюють емоційне напруження, а у більш спокійних частинах сюжету застосовується ефект умовчання, що робить хід історії більш розміреним [13]. До того ж, використання вербальних засобів підвищує виразність мови персонажів, формує їхню індивідуальність і характер. Так зокрема, у коміксі «*V* означає Вендета» *V* час від часу цитує Вільяма Блейка (гімн «Єрусалим»), Вільяма Шекспіра (п'єса «Макбет») [53, с. 47]. Тож, перекладачеві необхідно відтворити ці цитати зі збереженням віршового розміру тощо. Вербальні засоби, як і візуальні, дозволяють реципієнту зрозуміти сюжет.

Таким чином, комікс має дещо спільне з літературою і графічним мистецтвом, а також ознаки, які притаманні виключно об'єкту нашого дослідження: поєднання вербальних та невербальних елементів, текст розміщується у спеціальних виносках або безпосередньо є частиною зображення, широке використання звуконаслідувань.

Незважаючи на існування різних визначень поняття “комікс” і його різновидів, комікси загалом мають однакову структуру. Як ми виявили, вони складаються з невербальних (графічних) і вербальних елементів.

До вербальних елементів належать: назви, заголовки, наратив або «нاراتивний блок» [11, с. 69] (*caption*), текст у словесних бульбашках (*balloons*) і написи поза ними (*the linguistic paratext*) [37, с. 38]. Італійська дослідниця Надін Челотті (*Nadine Celotti*), яка вивчає комікси у перекладознавчому аспекті, визначає наратив як «текст зверху чи знизу панелі, у якому розповідь, зазвичай, ведеться від третьої особи» [там само]. Іноді *caption* називають «авторським текстом», оскільки він містить відповідний коментар [3]. Існує й інше визначення: «текстовий

блок з інформацією, яку не можна передати за допомогою словесних бульбашок» [37, с. 38]. Загалом, наратив може описувати настрій персонажа, продовжувати його репліки, які він не сказав у голос, вказувати на місце і час дії, містити роздуми головного героя, цитати з інших творів тощо.

Написи поза словесними бульбашками, які можна вважати частиною зображення, – це етикетки, дорожні знаки, газети тощо [там само, с. 39].

Мовознавці Козлов Є. В. і Чуканов Р. В. виокремлюють також параграфіку (шрифт, його колір, розмір тощо, оформлення словесних бульбашок і звуконаслідувань) [30, с. 176]. Контур словесної бульбашки вказує на гучність голосу тощо: думки малюють у вигляді хмарки, шепіт – пунктиром, крик або гучні звуки техніки – рваною формою. Більш того, їхнє оформлення дозволяє по-різному тлумачити, наприклад, один і той самий звук: «*grrrr*» залежно від особливостей оформлення може означити як приховане невдоволення, так і відкриту агресію [там само]. У першому випадку автор може використати звичайний чорний шрифт, у другому – великий, яскравий (наприклад, червоний) шрифт. Хвостик словесної бульбашки дозволяє зрозуміти кому належить та чи інша репліка, однак може бути по-різному намальований. Розмір звуконаслідування також вказує на його гучність. Отже, перекладач повинен звертати увагу не лише безпосередньо на зображення, але й на оформлення вербальних засобів. Крім того, Козлов Є. В. і Сонін О. Г. вважають оноματοпею параграфікою, а Надін Челотті – вербальним елементом, оскільки вона може бути розміщена всередині словесної бульбашки. Загалом, параграфіка «посилує зв'язок між графічними (невербальними) і вербальними елементами» [26, с. 387].



Слід зазначити, що дослідники сперечаються, що саме вважати об'єктом перекладання, оскільки комікс – синтез усіх вищезгаданих елементів, які мають різні категорії поєднання [37, с. 205].

Скотт МакКлауд виокремлює такі категорії поєднання невербальних і вербальних елементів [17, с. 153-155]:

1. передусім словесна, де зображення ілюструє, але не додає нічого важливого до загалом завершеного тексту або підкреслює той чи інший аспект тексту. Це надає певну свободу невербальній частині: історію можна намалювати за допомогою символів або зобразити оповідача та його емоції тощо. Це дозволяє передати більше інформації за короткий проміжок часу, тож часто використовується у стріпах;
2. передусім графічна, де слова виконують роль «саундтреку» до «змальованої графічної послідовності дій». Вербальний елемент підкреслює той чи інший аспект зображення. У наш час, ця категорія використовується рідко;
3. двогранна, де слова і зображення передають одне й те саме повідомлення. Сучасні коміксисты уникають цієї категорії та використовують у коміксах-інструкціях;
4. доповнювальна комбінація, де один елемент коміксу (слова чи зображення) посилює, пояснює або уточнює інший елемент;
5. паралельна, де слова і графічне зображення не перетинаються. Використовується, коли діалог з однієї панелі переходить в іншу;
6. монтаж, де слова є невід'ємною частиною графічного зображення. Тут Скотт МакКлауд наводить приклад обличчя, яке замінює «а» у слові «щастя». Тобто, частина слова або речення замінюється зображенням;
7. взаємозалежна, слова і графічне зображення передають ідею, якої вони не змогли б виразити окремо.

Приклад останньої категорії: усміхнена жінка погоджується зі співбесідником, але насправді думає: «Він бреше». Без словесної бульбашки й «хмарки думок» читач не зрозуміє, що відбувається насправді. Або жінка розмовляє по телефону, текст у словесній бульбашці висловлює радість, однак на малюнку вона плаче. Тобто, зображення і текст можуть суперечити один одному. Тож, таке поєднання зображення і тексту дозволяє створити більш складну ситуацію \ сюжет. Слід зазначити, що взаємозалежна категорія поєднання є найпоширенішою і зазвичай охоплює інші категорії, чергування яких може розслабити читача, щоб підготувати його до кульмінації, або потребувати від нього більшої уваги тощо.

Вчений у галузі когнітивної лінгвістики, Нейл Кон, наводить такі категорії поєднання: текст і зображення є частиною структур один одного (монтаж у МакКлауда С.); текст і зображення безпосередньо взаємопов'язані між собою (за допомогою словесних бульбашок тощо); текст і зображення інтегровані, але не взаємопов'язані безпосередньо; паралельна категорія [34, с. 2].

Дослідник Бейтман Дж. А. аналізує панелі у коміксі окремо одна від одної й виокремлює рівнозначну і нерівнозначну категорії поєднання зображення та тексту [31, с. 65]. Перша категорія нагадує двогранні панелі у Скотта МакКлауда, а остання – передусім словесну або графічну.

Загалом, більшість дослідників послуговуються категоріями поєднання невербальних і вербальних елементів, які запропонував Скотт МакКлауд. Однак, виключають ту чи іншу категорію, наприклад, Ріпл Г. і Еттер Л. не беруть до уваги передусім графічну та двогранну категорії [39, с. 205]. Дослідник Абу Бакр Д. З. розглядає лише передусім словесну, передусім графічну та взаємозалежну категорії [1, с. 5]. Слід зазначити, що категорії Скотта МакКлауда збігаються з деякими класифікаціями типу зв'язків між елементами креолізованого

тексту загалом [9; 26; 30]. У більш загальних класифікаціях комікси розглядають як різновид повного або часткового креолізованого тексту [9].

Як ми виявили, дослідники коміксів сперечаються щодо головного елемента коміксу: текст чи зображення. Однак, результати розвідок свідчать про тенденцію до взаємозалежності тексту і зображення, що дозволяє авторів експериментувати з його елементами та розповісти майже будь-яку історію [36]. Невербальні елементи можуть відповідати на питання, які ставлять перед читачем вербальні. Крім того, зазначені нами коміксиста сприймають текст і зображення як єдину ідею, використовують ту чи іншу категорію у певний момент, послідовно. Це можна порівняти з написанням музики.

Перекладач зазвичай зосереджений на вербальних елементах коміксу і не змінює графічні (проте, можливий інтер- або інтрасеміотичний переклад [37]). Однак, розглянемо, наприклад, передусім словесні комікси. Читач майже не звертає увагу на малюнок і зосереджений на тексті, однак зображення завжди хоча б частково виконує функцію експозиції. У більшості випадків, під час відтворення таких коміксів саме малюнок буде визначати закінчення у слові (зокрема, жіночого роду). Вербальні й невербальні елементи хоч і сприймаються читачем послідовно, але утворюють цілісний сюжет [36, с. 310]. Тож, як і автор коміксу, перекладач повинен враховувати невербальні елементи.

Отже, комікс є синтезом графічних, вербальних та параграфічних елементів, які мають різні категорії поєднання і впливають на сприйняття твору реципієнтом, забезпечують контекст розповіді, а отже їх необхідно враховувати у процесі перекладання.

**РОЗДІЛ 2**  
**ПРАКТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ КОМІКСУ В**  
**ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧОМУ АСПЕКТІ (НА МАТЕРІАЛІ**  
**ОРИГІНАЛУ ТА ПЕРЕКЛАДУ КОМІКСУ «WATCHMEN»**  
**А. МУРА)**

**2.1. Труднощі відтворення фонологічного рівня в перекладі коміксу «Watchmen» А. Мура**

Однією з лінгвостилістичних особливостей коміксу є онома́топея або звуконаслідування. Це «імітація засобами мови звуків, що існують у навколишньому середовищі» [6]. Наприклад: *THUMP THUMP* – серцебиття; *MOAN* – стогін від болю або задоволення; *BAWWWWW!* – голосний плач тощо [там само]. За допомогою звуконаслідувань автор може залучити не лише зорові, але й слухові відчуття, створити необхідну атмосферу. У стилістичному аспекті вони посилюють виразність тексту, а також дозволяють передати більший обсяг інформації й уточнити те, що зображено на малюнку. Для виявлення почуттів і посилення виразності коміксу використовують також вигуки, які мовознавець Шаронов І. А. розглядає як «транслітерацію звучання вокальних жестів; групу слів, що утворена способом звуконаслідування» [там само]. Це обов'язкові елементи коміксу, оскільки об'єкт нашого дослідження насичений емоційними діалогами, конфліктними ситуаціями, бійками, криками тощо.

Залежно від уживаності звуконаслідувань, дослідники виокремлюють: загальноприйняті, які розуміють усі носії певної мови (зазвичай, це звуки тварин); індивідуальні, які створив автор, іноді такі утворення називають фонетичним okazionalizmaми: *oohed*, *aahed*, *twahahaha* [53]. Слід зазначити, що вигуки мають схожу класифікацію, але більшість з них належить до загальноприйнятих.

Труднощі відтворення звуконаслідувань у коміксі пов'язанні,

перш за все, з відсутністю повністю сформованої й усталеної системи звуконаслідувань у ВМ і ПМ. Значення загальноприйнятих звуконаслідувань можна відшукати у словнику, однак не всі з них наявні у двомовних словниках і мають усталені відповідники. Індивідуальні звуконаслідування навіть у ВМ будуть залежати від контексту: «*oohed*» може виражати захоплення, біль, радість, сум, тобто означає те саме, що й *ooh* \ *oh*. [6]. Його перекладають за допомогою загальноприйнятого звуконаслідування – «*Ох*». Слід зазначити, що чимало загальноприйнятих звуконаслідувань спочатку були індивідуальними: «*FFFT*» як звук уведення ін'єкції було характерним для коміксів «*X-Men*», а згодом стало використовуватися в інших [54]. Так, через використання транслітерації «*ФФФТ*» в однакових ситуаціях, реципієнти ВТ і ПТ, якщо бачать це звуконаслідування в коміксі, мають однакові асоціації. Тож, за відсутності словникового відповідника, можна скористатися варіантами перекладу з інших коміксів. Проте, перш ніж використовувати такий відповідник, перекладач повинен звернути увагу на контекст і доречність того чи іншого способу перекладання, який було використано для відтворення іншого коміксу.

Більш того, кожна мова має різні способи передачі комбінації звуків, яким необхідно знаходити адекватні відповідники у ПМ або створювати нові.

У коміксі звуконаслідування можна віднести до параграфічних або вербальних елементів. У першому випадку вони є частиною зображення, тож іноді їх залишають мовою оригіналу або перекладають знизу, під панеллю з відповідним звуком. Наприклад: «*WHAM!*» під панеллю з зірочкою вказують відповідник: «*\*бух*». Однак, зазвичай відбувається втручання у параграфіку і заміна звуконаслідування ВМ відповідником у ПМ. Можливе також використання перекладацького коментаря або виноски [53]. Так, зокрема серцебиття в англійській системі звуконаслідувань може бути виражене: *THUMP THUMP, BA BOOM* або

*BA BUMP*. Однак, автор використовує «*LUB-DUB-DUB*» [46, с. 64], яке до того ж, використовується у медицині: *LUB-DUB* – це перші два тони серця, другий *DUB* – це відповідно третій, який вказує на проблеми з серцем. Тобто, у цьому випадку, звуконаслідування допомагає передати більший обсяг інформації, але в українській мові такий еквівалент відсутній. Тож, можливе застосування транскодування та, якщо потрібно, перекладацький коментар. Слід зазначити, що комбінація цих способів перекладання не є необхідною, якщо зображення пояснює значення звуконаслідування: персонаж тримається за серце тощо, тобто, якщо читач може вивести значення з контексту. Інший спосіб відтворити подібну імітацію звуків – генералізація, тобто знайти відповідник, який буде мати більш широке значення за, наприклад, «*LUB-DUB-DUB*»: «*БУХ-БУХ-БУХ*» [18, с. 64].

У коміксі «*Watchmen*» звуконаслідування, як і вигуки, є вербальними елементами й розміщені у словесні бульбашки, що не передбачає залишення мовою оригіналу або опущення цих одиниць. Загалом, при їхньому відтворенні було використано український звуконаслідувальний відповідник. Наприклад, звук під час кашлю «*АНУН-НЕММ*» [46, с. 44] було відтворено як «*КАХИ-КАХИ*» [18, с. 44]; звук плачу «*УНУНУН, УНУНУНУН, НННУСН*» [46, с. 84] – «*ХЛИИП, ХЛИИИИП, ШММР*» [18, с. 84]; «*SHORP*» [46, с. 18] – «*СЬОРЬ*» [18, с. 18]; звук з яким персонаж жує: «*RONCH RONCH RONCH*» або «*CRENCH-CRENCH*» [46, с. 351, 29] – «*ХРУМ ХРУМ ХРУМ*» і «*ХРУМ-ХРУМ*» відповідно [18, с. 351, 29]. Значення деяких звуконаслідувань можна вивести лише з контексту через їхню відсутність в англійськомовних тлумачних словниках: «*LEP*», «*THLUP*» [46, с. 18]. Причину вищезазначених звуків перекладач розуміє лише перегорнувши сторінку. Тобто, іноді необхідно прочитати кілька сторінок коміксу, щоб правильно відтворити звуконаслідування. Так, наприклад, виявилось, що персонаж їсть консерви, тож «*LEP*» було перекладено відповідником

«ГАМ» [18, с. 18], від «гамати (ковтати, їсти)». Інше індивідуальне звуконаслідування «ТНЛУР» (загальноприйняте «*splash*») Я. Стріха переклала за допомогою функціонального аналога «ШЛЮП» [там само] від слова у закарпатському діалекті «шлюпати» тобто «хлюпати». Різну гучність «РНАНАНА» і «НАНА» [46, с. 34] було відтворено за допомогою дзвінкого «Г» і глухого «Х»: «ГАГАГА» і «ХАХА» [18, с. 34] відповідно.

Інший спосіб відтворення звуконаслідувань – транскодування: звук ковтання «НК НК НК» [46, с. 64] перекладено як «НК НК НК» [18, с. 64]; крики болю «ЕЕЕУУААА!!!» [46, с. 24] – «ЕЕЕУУААА!!!» [18, с. 24], «УААААГН» [46, с. 170] – «ЙААААГХ» [18, с. 170]. Звук сильного удару, після якого ламаються кістки, «СRRNNCH» [46, с. 48] належить до індивідуальних звуконаслідувань. Перекладач використовує транскодування «КРРННЧ» [18, с. 48], проте існує відповідник «ХРЯСЬ» або граматична заміна «ХРУСТ» (вигук замінено іменником). Це можна пояснити прагненням уникнути комічного ефекту, що виникає за використання інших відповідників. Таким чином, іноді краще транскодувати звуконаслідування, ніж підбирати відповідник у ПМ.

Під час перекладання звуконаслідувань за допомогою транскодування, слід пам'ятати про «хибних друзів» перекладача: «СНЛОР» [46, с. 18] означає хлюпати, такий звук виникає від удару ложки по поверхні соусу, як і зображено на одній з панелей, тож можна відтворити як «ХЛЮП» [18, с. 18]. «НУМ» [46, с. 25], що вимовляється як «гам» означає гудіти, наспівувати, хмикати, але українське «гам», як ми виявили, має зовсім інше значення. Відповідно до контексту, Я. Стріха перекладає «НУМ» як «ГМ» [18, с. 25].

Крім того, під час перекладання вигуків також підбирають український відповідник або застосовують транскодування: «AND UH, AND UH...» [46, с. 23] – «І НУ, І НУ...» [18, с. 23]; «OH, GOD» [46, с. 23] – «О БОЖЕ» [18, с. 23]; «GREAT» [46, с. 31] – «ЧУДОВО»

[18, с. 31]; «UG» [46, с. 31] – «E» [18, с. 31]; «UH» [46, с. 11] – «A» [18, с. 11]; «OH, YEAN» [46, с. 33] – «O, TAK» [18, с. 33]; «PAH» – «ФЕЕ» [18, с. 64]; «HM» – «ГМ» [18, с. 9]; «ЕНН», що вимовляється як довге е – «ЕЕЕ» [18, с. 15]; «HEУ» – «ГЕЙ» [18, с. 17]; «OH OУНН...» [46, с. 24] – «ОЙ ООЙЙ» [18, с. 24]; «NNNA» [46, с. 49] – «НННА» [18, с. 49]; «ААК» [46, с. 149] – «ААК» [18, с. 149]. До того ж, використовують контекстуальні відповідники: «HUN» [46, с. 146] має словниковий відповідник «Гм», але персонаж вживає цей вигук, щоб висловити спочатку обурення, а потім здивування та жах, в українській мові для цього застосовують вигук «ГА» [18, с. 146], який і використовує перекладач. Інші приклади відтворення вигуків за допомогою контекстуального відповідника: «UUGGH» [46, с. 49] – «ХРПІЙ» [18, с. 49]; «HUNH HUNH» [46, с. 49] – «ХХАА АХХХ» [18, с. 49]; «HELLO» [46, с. 146] – «АГОВ» [18, с. 146] (коли персонаж допитується: «хто там?»).

Більш того, перекладач повинен бути уважним, оскільки застосування одного вигуку в різних ситуаціях може бути особливістю персонажа. Наприклад, Роршах завжди використовує «HUNH» або «HURM» [46]. Крім того, цю інформацію буде вказано, якщо шукати значення другого вигуку в англійськомовному словнику. «HURM» [46, с. 16] також є сленгізмом, що означає «думати, глибоко замислитися», це синонім першого вигуку [50]. Слід зазначити, що у перекладі, який виконали фанати коміксів, ці вигуки відтворювалися за допомогою різних відповідників, а отже, для читача ПТ персонаж був не до кінця розкритим. Перекладачка Я. Стріха відтворила «HUNH» [46, с. 15] за допомогою відповідника «ГМММ» [18, с. 15]. Слід зазначити, що перекладачка збільшила кількість знаків у вигуку, щоб читач ПТ зміг відрізнити «HM» від «HUNH». Для іншого вигуку було створено відповідник: у «ГМ» додається «PP», як у слові, що вжите у ВТ, тобто «ГРРМ» [там само, с. 16].



До того ж, іноді перекладачеві доводиться створювати власний відповідник: «*UUGG*» [46, с. 49] – «*ХРРІИ*» [18, с. 49]; «*BLA BLA*» [46, с. 47] – «*ПАТЯК-ПАТЯК*» [18, с. 47], інфлективна форма «п'ятяти» замість англiцизму «*бла-бла*»; звук, з яким персонаж читає газету «*BURRUP*» [46, с. 51] – «*ГІІІІК*» [18, с. 51]; звук, який персонаж промовляє спросоння «*FNFF*» [46, с. 100] – «*ХМФФ*» [18, с. 100]. Більшість таких звуконаслідувань і вигуків були створенні автором і не належать до загальноприйнятих.

Слід зазначити, що у деяких звуконаслідуваннях і вигуках наявні елементи кількісної фонографічної стилізації мовлення (ФГС). Загалом, ФГС або «графон» означає «зміну орфографічної форми слова з метою створення мовленнєвої характеристики персонажа, репрезентації фонетичних відхилень від норми й особливостей вимови» [25 с. 160]. Окрім характеристики персонажа, ФГС створює ефект живого мовлення, відображає емоційний стан мовця. Так у наведених вище прикладах більшість звуконаслідувань і вигуків відтворено зі збереженням кількості знаків ВМ у ПМ. Однак, через складність вимови деяких комбінацій звуків, які наявні у ВМ, для реципієнтів ПМ, а також через різні розміри видань ВТ і ПТ, що призвело до зменшення розміру словесних бульбашок і шрифту, збереження точної кількості знаків у деяких випадках є неможливим.

Таким чином, до способів перекладання звуконаслідувань і вигуків належать: підбір словникового відповідника, контекстуальний відповідник або створення власного, транскодування, функційний аналог, заміна частин мови та генералізація, за можливості зі збереженням кількісної ФГС.

## **2.2. Особливості відтворення лексичного рівня в процесі перекладання коміксу «Watchmen» А. Мура**

Як було виявлено у першому розділі, більша частина коміксу – це

пряма мова, що передбачає наявність сленгу, фразеологізмів, усічених слів.

Так, зокрема, «*vermin*» [46, с. 9], що позначає шкідників, паразитів, людей, які несуть шкоду суспільству, а як сленгове слово означає ідіот, мерзота, відтворено словом з більш широким значенням «погань» [18, с. 9], що, до того ж, позначає нечисту силу і будь-що, що викликає відразу або осуд, але не обов'язково несе шкоду для суспільства, щось непотрібне. Протилежний спосіб перекладання застосовано до «...*man*» [46, с. 23]: відбулася конкретизація «...*друже*» [18 с. 23]. Інший приклад: «*You're bitter*» [46, с. 33] – «Щось ти не весела» [18, с. 33]. Крім того, у цьому прикладі застосовано додавання, щоб репліка звучала більш природно, наближено до узусу української мови. «*Screw them*» [46, с. 12] відтворено за допомогою менш лайливого варіативного відповідника «*Фіг з ними*» [18, с. 12], проте існує інший відповідник, який є табу для багатьох вірян, тобто, перекладач повинен враховувати уподобання можливої цільової аудиторії. Сленгізми «*buddy*» [46, с. 23] і «*the stuff*» [46, с. 335] було перекладено нейтральними відповідниками «*друг*» [18, с. 23] і «*гроші*» [18, с. 335] відповідно. Крім того, можливий евфемістичний переклад: «*Fuck off!*» [46, с. 87] – «*Йдіть-но звідси!*» [18, с. 87], «*Jeez*» [46, с. 34] – «*Блін*» [18, с. 34]. Загалом, один зі способів перекладання лайливу лексику передбачає її вилучення з ПТ, що було застосовано у деяких випадках.

Під час відтворення деяких сленгізмів, перекладачка також застосовувала вилучення: «*It's kinda weird*» [46, с. 95] – «*Це дивно*» [18, с. 95], замість «*Це тину дивно*». До того ж, можливий антонімічний переклад: «*It's ok*» [46, с. 33] – «*Непогано*» [18, с. 33]. Через труднощі з відтворенням «*sez*» розмовного варіанту «*says*», Я. Стріха використовує компенсацію, тож репліка «*My dad sez that...*» [46, с. 184] у перекладі виглядає таким чином: «*Батя мій каже...*» [18, с. 184]. Більш того, можливе використання способу калькування: «*Moral lapses?*» [46, с. 29],

що означає помилки минулого – «*Моральні похибки?*» [18, с. 29], також існує варіативний відповідник «*Грішки*»; або перестановка: «*Crank in file!*» [46, с. 333] – «*В пачку психів!*» [18, с. 333]. Інший спосіб відтворення таких лексичних одиниць – підбір контекстуального відповідника, наприклад, «*shit*» [46, с. 182] – «*страшило*» [18, с. 182]. «*Joke*» [46, с. 55] у деяких випадках також перекладають за допомогою контекстуального відповідника «*клоунада*» [18, с. 55], у значенні «блазенство». Крім того, такий відповідник використовується у репліках Комедіанта, який порівнює промову президента з фарсом. Слід зазначити, що клоунада охоплює пародію, а одним з її елементів є маска, яку носять не лише ополченці, але й звичайні люди. До того ж, комедіант загалом є клоуном і блазнем.

Більш того, деякі сленгізми мають українськомовні еквіваленти, наприклад: «*Jalopy?*» [46, с. 217] – «*Драндулет?*» [18, с. 217], «*childish bab*» [46, с. 217] – «*дитячий лепет*» [18, с. 217]; «*to reach the punch-line*» [46, с. 43] – «*дожартуватися*» [18, с. 43].

Більш того, труднощі можуть виникати під час відтворення фразеологізмів. Наприклад, «*He's crazier than a snake's armpit*» [46, с. 12], за відсутності еквівалента, який повністю відповідає змісту й базується на одному з оригіналом образі, перекладено за допомогою фразеологічного аналога «*Психований на всю голову*» [18, с. 12]. Інші приклади фразеологічного аналога: «*They followed the droppings...*» [46, с. 9] – «*А вони зазирали в роти...*» [18, с. 9]; «*a day's work, a day's pay*» [46, с. 9] – «що посієш, те й пожнеш» [18, с. 9]; «*It's a history*» [46, с. 43] – «*Сива давнина*» [18, с. 43]; «*to be on top*» [46, с. 45] – «*вхопити Бога за бороду*» [18, с. 45]; «*Homer sometimes nods*» [46, с. 362] – «*І на сонці бувають плями*» [18, с. 362]. Проте, «*he laughs best who laughs last*» [46, с. 45] відтворили еквівалентом «*гарно сміється той, хто сміється останнім*» [18, с. 45], а для «*pick up the tab*» [46, с. 33] було застосовано описовий переклад «*сплатити рахунок*» [18, с. 33].

Однак, у коміксі вербальні й невербальні елементи взаємопов'язані й надають додаткового значення один одному, що може значно вплинути на перекладання. Наприклад, у першому розділі коміксу, детективи обговорюють вбивство одного з персонажів і кажуть, що розслідувати треба тихо, а для преси «...*what say we let this one drop out of sight?*» [46, с. 12]. Існує відповідник «замести під килим» або «примружити очі на щось очі» [19]. Однак, ця репліка розміщена на панелі, на якій зображено персонажа, якого викинули або, який впав, з вікна, тобто, буквально «*drops out of sight*». Щоб зберегти гру слів і зображення, Я. Стріха перекладає репліку як: «...*може, хай ця справа пролетить? Що ти на таке?*» [18, с. 12]. Інший приклад: на обкладинці першого розділу і кількох панелях намальована червона калюжа, яку зображено з різної висоти, наче віддаляється «камера». Потім зображено детектива, який дивиться вниз і каже: «*That's quite a drop*» [46, с. 9]. Можна перекласти: «*Оце так калюжа*» або «*Нічогенька калюжа*», відповідно до зображення. Однак, слід бути уважним: на останній панелі не видно калюжі, а «віддалення камери» необхідне, щоб читач зрозумів, яку дистанцію пролетів труп. На це також вказує ракурс. Тож, цю репліку було відтворено: «*Та тут височенько*» [18, с. 9]. Таким чином, перекладачеві слід уважно роздивлятися зображення, щоб точно зрозуміти контекст. Зображення часто вимагає калькування тексту: панель, на якій Роршах підходить до ґрат кладовища містить текст «*Could all be part of revenge scheme, planned during his decade behind bars*» [46, с. 67] – «*Може, все план помсти, розроблений за десятки років за ґратами*» [18, с. 67], а не «*за роки ув'язнення*». Персонаж розповідає про своє темне минуле, на наступній панелі зображено спалах від фотокамери і розміщено репліку: «...*well, it just keeps on getting brighter all the time*» [46, с. 46] – «*Ну, знаєш, воно світлішає з кожним днем*» [18, с. 46]; зображено труну «*He said he'd bury us*» [46, с. 45] – «*Казав, він нас переживе*» [18, с. 45], але можна використати

кальку «...він нас поховає». Крім того, такий варіант більш характерний для Комедіанта, який часто казав це у кількох розділах. Слід зазначити, що у ПТ ці репліки також перекладено як «він їх поховає» [18, с. 53]. На панелі зображено як Роршах пішов зі сховища у тунель, тобто виходить, і репліка: «*You quit*» [46, с. 21], яку відтворено «*Ти здався*» [18, с. 21]. Однак, це можна перекласти як: «*Ти пішов*», у цьому випадку зображення і текст будуть доповнювати один одного, навіть, якщо слово не передає усі значення «*quit*», це довершить зображення.

Більш того, під час перекладання, слід не лише враховувати зображення, але й зв'язок між репліками. Детектив звертається до ліфтера: «*Uh, ground floor, please*» [46, с. 11], далі відповідь ліфтера «*Ground floor as comin' up*» [там само] супроводжує зображення падіння Комедіанта. У цьому випадку, необхідно відтворити «*ground floor*» так, щоб ця одиниця відповідала вербальним і невербальним елементам: «*А, на самий низ, будь ласка*» і «*На самий низ, як і сказано*» [18, с. 11] відповідно.

Комікс може містити засоби, які характерні для різних функціональних стилів. «*Watchmen*» це суміш детективу та наукової фантастики, тож, містить терміни й професіоналізми. Загальновідомо, що, професіоналізми у наукових текстах, зокрема тих, що належать до власне наукового підстилю, перекладають терміном, оскільки вони мають емоційне забарвлення. Однак, у коміксі це є частиною характеристики персонажа. Професіоналізми, які вживаються у «*Watchmen*» стали загальновідомими, завдяки ЗМІ, тож, реципієнт, який не є спеціалістом у ядерній фізиці, може зрозуміти їх у ВТ без авторського коментаря. «*Particle zoo*» [46, с. 31] має українськомовний словниковий відповідник «*ядерний зоопарк*» [18, с. 31], який часто використовується у ЗМІ. «*Atomic smasher*» [46, с. 118] використовується фізиками замість «*particle accelerator*», в українській мові вживають загальновідомий термін «*прискорювач елементарних частинок*».

Перекладачка створює варіант професіоналізму «акселератор» [18, с. 118], тобто транскодує частину терміна. Однак, «*atomic smasher*» є загальновідомим словом, на відміну від акселератора, тобто, читач ПТ може не зрозуміти, що мається на увазі. Крім того, він відсутній у словниках або статтях, що публікуються в інтернеті. Термін акселератор наявний у галузі економіки, а також може означати деталь карбюратора. «Акселерат» наявний у біології, психології та програмуванні. Інша можлива складність відтворення цієї лексичної одиниці – нестача місця у словесній бульбашці. У цьому випадку, слід скористатися довідковою літературою. Так, зокрема, «Словник фізичних термінів-синонімів» пропонує такий короткий професіоналізм як «*тандем*» [24, с. 131], він конкретизує «*atomic smasher*». Проте, такий відповідник є малознайомим. Інший варіант – «*прискорювач*» [там само], тобто генералізація терміна, короткий відповідник, який читач ПТ зможе зрозуміти. «*Ludes*» [46, с. 12] є сленговою назвою препарату «Метаквалон» у перекладі її транскодовано «*Люде*» [18, с. 12], цей спосіб використано й для вигаданого препарату «*KT-28*» [46, с. 12]. Однак, лише читач ВТ зможе зрозуміти, що таке «*KT-28*» [18, с. 12], коли поруч розміщено назву справжнього препарату. Отже, необхідний перекладацький коментар.

Загалом терміни, які позначають хімічні речовини, транскодуються: «*gluino*» [46, с. 31] – «*глюіно*» [18, с. 31]; «*tachyon*» [46, с. 389] – «*тахіон*» [18, с. 389]. Крім того, застосовують калькування, наприклад, «*intrinsic field*» [46, с. 117] – «*внутрішнє поле*» [18, с. 117] і генералізація: «*H-bomb*» [46, с. 50] – «*ядерна бомба*» [18, с. 50]. Деякі терміни використовуються у скороченому вигляді. Іноді, щоб його правильно розшифрувати, перекладач повинен уважно прочитати всю сторінку, оскільки це може бути авторським скороченням: «*i.f. chamber*» (*i.f.* – *intrinsic field*) [46, с. 117] – «*кабіна поля*» [18, с. 117]. Слід зазначити, що це скорочення автор вжив до появи відповідного терміна

на цій сторінці. Деякі терміни-словосполучення перекладаються справа наліво, зокрема, «*supersymmetrical theory*» [46, с. 31] – «*теорія суперсиметрії*» [18, с. 31].

Інша особливість коміксу, яка може викликати певні труднощі, – інтертекстуальність, яка виражається в наявності «зв'язків між різними творами, завдяки яким текст (або його частина) може посилатися на інший текст» [37]. У коміксі «*Watchmen*» з цією метою використовують цитати й алюзії, які, як було виявлено у першому розділі, можуть виражатися графічними та вербальними елементами. Комікс – це реакція на події, що містить культурний код і потребує адаптації, яка, до того ж, повинна розкривати невербальні елементи та не суперечити реплікам персонажів. Складність відтворення цитат зумовлена, перш за все, відсутністю їхнього усталеного або взагалі готового перекладу. Тож, перекладачеві необхідно вирішити: зберігати алюзію та, за необхідності, її пояснити, замінити її на іншу або вилучити з ПТ. Один з перших вербальних елементів, який бачить читач: «*The streets are extended gutters and the gutters are full of blood. And when the drains finally scab over, all the vermin will drown*» [46, с. 9]. Це видозмінена цитата з фільму «Таксист», яка має український переклад: «*Вулиці – це нутроці міста, наповнені кров'ю. І коли кров згорнеться, усі паразити виздыхають*» [18, с. 498]. Перекладач може використати цей відповідник, до того ж, персонаж коміксу в попередній фразі говорить саме про місто. Однак, слово «*gutters*» позначає не лише канави, які й зображено на малюнку, але й простір між панелями у коміксі, який фанати іноді називають «канавкою» [17]. Крім того, чимало дослідників вважають комікс «*Watchmen*» перезапуском супергероїки та вказують на різні деталі, що виражають ставлення автора до «типових коміксів». Тож, більш доречним буде переклад: «*Вулиці – це продовження канав, а канави захлинаються кров'ю. Коли заб'ються, вся ця погань потоне*» [18, с. 9]. «*...the drains finally*» було опущено через обмеженість словесної

хмаринки, до того ж, що саме «*заб'ється*» читач може вивести із контексту. Під час перекладання «...*are full of blood*» використано смисловий розвиток, тобто, «*канави захлинаються*», бо повні від крові. До того ж, це додає емоційності реченню, яку можна простежити у ВТ.

У другому розділі відбувається поховання одного з персонажів, чимало реплік є цитатами зі Святого Письма та різних молитвеників, тож перекладачеві слід відшукати готові відповідники й зібрати їх до купи, щоб репліки доповнювали одна одну: «...*it rains on the just and the unjust alike...*» [46, с. 50] – «...*дощ лє і на праведних, і на неправедних...*» [18, с. 50]; «*Man that is born of woman hath but a short time to live, and is full of miseries*» [46, с. 51] – «*Людина, що від жінки народжена, короткоденна та повна печалюми*» [18, с. 51]. «*There is nothing wrong with your television se-*» [46, с. 410] – «*З вашим телевізором усе добре...*» [18, с. 410] це цитата із заставки серіалу «За межами можливого». Цитата з пісні Боба Ділана «*All along the watchtower*»: «*Outside in the distance a wild cat did growl, two riders were approaching, the wind began to howl*» [46, с. 342] немає відповідника, але перекладачка створила власний зі збереженням ритму: «*Далеко в хащі гарчав дикий кіт. Два вершники близилась, вив вітер між віт*» [там само, с. 342]. Інший приклад, персонаж наспівує рядки з пісні групи «*The Police*»: «*I'm walking on the moon*» – «*Я на місяці ходжуууу...*» [18, с. 498], у перекладі збережено кількісну ФГС.

Загальновідомо, що назви журналів і газет перекладають за допомогою транскодування: «*Nova Express*» [46, с. 89] – «*Нова Експрес*» [18, с. 89], «*Frontiersman*» [46, с. 79] – «*Фронтирсмен*» [18, с. 79], але назви відомих газет залишають мовою оригіналу, наприклад, «*New York Gazet*» і «*New York Times*» [там само, с. 101, 122].

Перекладання написів поза словесними бульбашками передбачає використання способів, які застосовують для відтворення звуконаслідувань, що є частиною параграфіки [37]. Тобто, перекладений



текст стає зображенням. У перекладі «*Watchmen*» написи відтворюються, оскільки несуть додаткову інформацію та можуть містити алюзії. Мовою оригіналу залишаються лише назви вищезазначених газет. Наприклад, «*Pale horse*» [46, с. 383] – «*Кінь блідий*» [18, с. 383], у перекладі слова потребують перестановки, оскільки є алюзією на одного з вершників Апокаліпсису; або назва рок-гурту в коміксі «*Krystalnacht*» [46, с. 384] – «*Криштальна ніч*» [18, с. 384]. Зазвичай, назви фірм транскодують: «*АСМЕ*» [46, с. 496] – «*АКМЕ*» [18, 496], але у коміксі вони також є носіями інформації, зокрема, фірма, що ремонтує замки «*Gordian Knot*» [46, с. 86] – «*Гордіїв вузол*» [18, с. 86]. Щоб відтворити якомога більше алюзій, перекладач повинен їх відшукати, для цього він повинен володіти певними фоновими знаннями або звертатися до лінгвістичних досліджень, у яких аналізується той чи інший комікс. Деякі алюзії потребують додаткового пояснення, що також підіймає питання про перекладацький коментар. Крім того, кілька написів у ВТ наведено не повністю, тому перекладач повинен дещо додумувати, як і звичайний читач коміксу [17]. Наприклад, реклама льодяників «*Mte...do...n*» [46, с. 12] – «*Вибух смаку*» [18, с. 12], оскільки *meltdown* – вибух ядерного реактора.

Гра слів також викликає труднощі, але її можна вирішити за допомогою творчої адаптації: «*Roy Chess. How your game?*» [46, с. 328] – «*Рой Шах. Тобі шах і мат*» [18, с. 328]. Проте, існують винятки. Десятий розділ «Два вершники близились...», персонажі намагаються підібрати пароль, набирають: «Рамзес». З'являється напис: «*add a rider*» [46, с. 334], тобто «*додайте модифікатор*» [18, с. 334], «*rider*» у цьому випадку омонімічний зі словом «*вершник*». Персонаж додає римську двійку й отримує назву розділу – двох вершників [там само, с. 504].

Інша проблема – відтворення заголовків, які можуть містити гру слів, алюзії, цитати з інших творів, зокрема поезії. Складність у тому, що під час перекладання вже буває складно провести паралелі між назвою

поетичного твору та назвою коміксу мовою перекладу, і, відповідно, алюзія, яка впадає в око читачам вихідної аудиторії, втрачається для читачів цільової аудиторії. Зміст заголовку може розкриватися й обігруватися впродовж всього твору, який зазвичай публікується окремими розділами.

«*Watchmen*» має чимало варіантних відповідників, зокрема, сторож, охоронець або хранитель, саме цей відповідник став назвою для російськомовного перекладу. Крім того, раніше в Англії «*watchmen*» позначало людей, які охороняють чи патрулюють вулиці вночі, що й робили персонажі цього коміксу [50]. Тобто, слово має культурний контекст. Це слово також можна перекласти як «*годинникарі*» (таку назву має четвертий розділ), один з лейтмотивів роману – «*Годинник Судного дня*» («*watch*»). Більш того, «*watchmen*» містить посилання на цитату «*Quis custodiet ipsos custodiet?*» і її переклад у ВТ «*Who watches the watchmen?*» [46, с. 417], фрагменти якої можна побачити у кожному розділі. Українськомовний переклад коміксу отримав назву «*Вартові*», яка не відтворює всі смисли назви ВТ, але зберігає основну ідею: «*Хто на варті вартових?*» [18, с. 492]. Таким чином, утворюється лаконічний відповідник крилатої фрази, який легко вимовити. Крім того, заголовок кожного розділу є частиною цитати з вірша чи пісні, яка обігрується в репліках персонажів або написах поза словесними бульбашками, отже головна назва зберігає особливість твору.

Щодо назв розділів, перекладач повинен знаходити відповідники до цитат, якщо знайдений переклад не відповідає ВТ і не містить ключових слів або відсутній, слід створити власний.

Більш того, існують усталені варіанти перекладу імен персонажів та інших реалій, які не варто ігнорувати. Однак, їх можна замінити більш доречним варіантом, так зокрема, *Сміхач* або *Веселун* став *Комедіантом* відповідно до характеру персонажа та задуму автора. Слід зазначити, що *Комедіант* є повним еквівалентом *Comedian*. Загалом

імена персонажів транскують з урахуванням національності, оскільки це впливає на відтворення того чи іншого звуку: *Jonathan (Jon) Osterman* – Джонатан (Джон) Остерман; *Walter Kovacs* – Волтер Ковач; *Sally Jupiter (Juspezyk)* – Салі Юніпер (Юсперчук); *Daniel (Dan) Dreiberg* – Деніел (Ден) Драйберг. Псевдоніми відтворюють за допомогою кальки або відповідника: *Silk Spectre* – Муарова Мара; *Captain Metropolis* – Каніман Метрополіс; *Rorschach* – Роршах; *Ozymandias* – Озімандія. Слід зазначити, що *Nite Owl* переклали за допомогою конкретизації «Пугач». Крім того, у різних частинах тексту іноді вживають «Нічний Пугач», але ім'я або псевдонім повинні бути однаковими протягом усього твору, якщо іншого не передбачено сюжетом.

Таким чином, важливо не лише зберігати норми мови, але і її узус. Діалоги взаємопов'язані, єдність термінології повинна зберігатися протягом усього коміксу. Перекладач повинен знати сленг ВМ і ПМ, але не зловживати англіцизмами, враховувати невербальні та інші вербальні елементи, параграфіку, володіти певними фоновими знаннями, бути прискіпливим до деталей, і готовим перевіряти репліки, назви тощо на наявність алюзій, а за потреби звертатися до лінгвістичних досліджень, у яких аналізується той чи інший комікс.

### **2.3. Специфіка передачі стилістичного рівня в перекладі коміксу «Watchmen» А. Мура**

Перекладання коміксу схоже на відтворення поезії, інструкцій і аудіовізуальних творів. Зокрема це виявляється у проблемі лінгвістичної декомпресії, тобто, розширенні тексту при перекладанні. Під час відтворення коміксу, як і аудіовізуального твору, перекладач змушений враховувати не лише зв'язок між невербальними та вербальними елементами, а й певні технічні обмеження з боку замовника і загальних вимог до оформлення тексту. Тож, перекладання коміксу можна назвати

обмеженим (*constrained translation*). Цим терміном послуговується дослідник Патрік Сабальбеаскоа для описання аудіовізуального перекладання [54]. Функції ліпсінгу виконує словесна бульбашка, яка має чітко встановлені відстані між гранями та текстом [35].

Під час перекладання коміксу зміна обсягу тексту може вплинути на невербальний елемент. Компресія викликає менше труднощів, ніж декомпресія: текст може виявитися занадто довгим для розміщення у словесній бульбашці, особливо гостро ця проблема постає, якщо текст є частиною зображення або словесна бульбашка має круглу форму. Остання форма передбачає, що перше й останнє слова повинні бути короткими, 3-4 літери [22]. Зміна обсягу тексту може бути зумовлена збільшенням лексичного обсягу (кількість слів), тож, слід перефразувати репліку, застосувати інший спосіб перекладання. У випадку збільшення знакового обсягу окремих слів можливий підбір більш короткого синоніма, але це не завжди можливо. За неможливості використання інших способів перекладання, верстальник може змінити розмір шрифту, що може ускладнити процес читання і порушити цілісність сприйняття твору. Крім того, такий спосіб може суперечити бажанню власника прав на комікс [14].

Таким чином, шрифт і розмір ВТ і ПТ повинні бути однаковими. Збільшення самої бульбашки змінює композицію, що може спотворити комунікативний ефект.

У перекладі «*Watchmen*» для вирішення проблеми декомпресії використовують генералізацію: «*корм*» замість «*собачий корм \ собача їжа*» [18, с. 17], тож читач ПТ дізнається, хто такий Фантом лише із зображення. Такий приклад Занеттін Ф. описує як інтерсеміотичний переклад [37]. Конкретизацію застосовують під час відтворення імен персонажів, назв тощо. Інший спосіб передбачає вилучення вигуків, звуконаслідувань, які супроводжують інший текст у словесній бульбашці, словосполучень «*я тут подумав*», «*вона сказала*», іноді імен.

Наприклад, у наративному блоці було вилучено ім'я Джейкоб [18, с. 61], тож, як звати одного з другорядних персонажів, читач ПТ дізнався лише у наступних розділах. Крім того, числа записують цифрами, використовують, об'єднання речень, що доволі часто робить їх більш зрозумілими для читача ПТ. Внаслідок декомпресії, перекладач змушений змінювати назву розділів. Наприклад, «*Fearful symmetry*» [46, с. 148] (цитата з поеми «Тигр» В. Блейка) має відповідник «...сю симетрію страшну» [18, с. 172]. Слова у ВТ і ПТ мають різну форму, що є незначним на перший погляд, але через обмеженість простору, у заголовку доводиться використовувати синонім слова «страшна» – «жаска»: «Симетрія жаска» [там само, с. 148]. Тобто, заголовок і цитата не збігаються повністю як у ВТ.

Неможливість застосування описового способу перекладання, підіймає питання про перекладацький коментар і його доречність у таких випадках. Так, зокрема, переклад «*Watchmen*» містить 16 сторінок перекладацьких коментарів, але більшість читачів побачить цю інформацію лише після прочитання твору. До того ж, це важко назвати компенсацією, оскільки чимало коментарів містять лише ознайомчий характер і не відтворюють ефект оригіналу, а деяку інформацію можна зрозуміти з контексту, тобто, вона не потребує коментаря. З іншого боку, завдяки цим сторінкам читачеві ПТ не доводиться шукати в інтернеті ті чи інші назви, наприклад, «*Люде*» [там само, с. 494].

ФГС у цьому коміксі охоплює використання апострофа на позначення швидкості мовлення, скорочень і спрощень («*wanna*», «*wudja*», «*ya*» [46]), що не є типовим для української мови. У перекладі було відтворено лише кількісну ФГС. Інші особливості ВТ було перекладено за допомогою компенсації: сленгізми, просторіччя, фразеологізми тощо: «*Gee that musta been something'*» [там само, с. 153] – «Ого це щось із чимось» [18, с. 153]. Саме тому, серед перекладачів коміксів у західних країнах існує твердження, відоме як «Правило

Рубіна»: «Коли ви читаєте комікс, ви читаєте перекладача» [41]. Загалом, у ПТ чимало нейтральних фраз набувають емоційного забарвлення: «*It couldn't have happened to a nice person*» [46, с. 29] – «Яке їхало таке і здибало» [18, с. 29]; «*I suspected*» [46, с. 94] – «Чуло моє серце» [18, с. 94]. Іноді такий спосіб наближує мовлення ВТ до українського, але перекладачеві слід пам'ятати про мовленнєві особливості різних персонажів, а також звертати увагу на атмосферу епізоду, аби не створити небажаного комічного ефекту.

Отже, комікс – це реакція на події, що містить культурний код і потребує адаптації, але частота застосування стратегії доместикації має свої межі. Більш того, словесна бульбашка обмежує використання деяких способів перекладання, що підіймає питання про перекладацький коментар і його доречність у таких випадках.

## ВИСНОВКИ

Під час дослідження було проаналізовано різні визначення поняття «комікс» у міждисциплінарному аспекті. Відтак, можна стверджувати, що більшість з них базується на працях Уїлла Айснера і Скотта МакКлауда. У роботі ми послуговуємося визначенням Скотта МакКлауда, що комікс – це суміжні статистичні зображення та малюнки, вибудовані в наратив і покликані передати інформацію та викликати естетичний відгук.

Далі було з'ясовано різновиди коміксу, які можна класифікувати відповідно до цільової аудиторії, тематики й змісту, функції, виду видання, країни походження та традиції оформлення, що можуть викликати певні труднощі при відтворенні. Огляд структури коміксу, дає підстави зробити висновок, що незалежно від різновиду, комікс складається з графічних і вербальних елементів, а також параграфіки (шрифт, його колір, розмір тощо, оформлення звуконаслідувань). До вербальних елементів належать: назви, заголовки, наративний блок, текст у словесних бульбашках і написи поза ними.

Наступним кроком було визначено категорії поєднання вербальних і невербальних елементів коміксу. Так, більшість дослідників послуговуються категоріями поєднання, які запропонував Скотт МакКлауд: передусім словесна, передусім графічна, двогранна, доповнювальна, паралельна, монтаж і взаємозалежна. Остання категорія є найпоширенішою і поєднує інші категорії. Крім того, було виявлено, що у більш загальних класифікаціях комікси розглядають як різновид повного або часткового креолізованого тексту.

Проведене дослідження підтверджує, що вербальні, графічні та параграфічні елементи коміксу взаємопов'язані й надають додаткового значення один одному, впливають на сприйняття твору реципієнтом і забезпечують контекст розповіді, а отже їх необхідно враховувати у процесі перекладання.

Крім того, було встановлено, що основними труднощами перекладання коміксу на фонологічному, лексичному і стилістичному рівнях є: відтворення звуконаслідувань, значення яких може не пояснюватися зображенням, передача вигуків, фонографічної стилізації; відтворення сленгу, термінів і професіоналізмів, фразеологізмів, збереження зв'язків між текстом і зображенням, гри слів, алюзій, цитат; проблема лінгвістичної декомпресії та обмежений простір словесної бульбашки.

Здійснений аналіз дозволяє дійти висновку, що труднощі відтворення звуконаслідувань у коміксі пов'язанні, перш за все, з відсутністю повністю сформованої й усталеної системи звуконаслідувань у ВМ і ПМ. Кожна мова має різні способи передачі комбінації звуків, яким необхідно знаходити адекватні відповідники у ПМ або створювати нові. Отже, до способів перекладання звуконаслідувань і вигуків належать: підбір словникового відповідника, контекстуальний відповідник або створення власного, транскодування, функційний аналог, заміна частин мови та генералізація, за можливості зі збереженням кількості знаків. ФГС відтворюють за допомогою компенсації. Більш того, було виявлено, що задля уникнення небажаного комічного ефекту, у деяких випадках надається перевага транскодуванню.

Аналіз лексичних труднощів перекладання свідчить, що сленг відтворюють за допомогою еквівалента, генералізації, конкретизації, іноді у поєднанні з додаванням, за допомогою нейтральних і контекстуальних відповідників, антонімічного перекладання, компенсації. Лайку перекладають евфемізмом, контекстуальним відповідником або опускають. Крім того, з'ясовано, що важливо не тільки зберігати норми мови, але і її узус. Діалоги взаємопов'язані, єдність імен, назв тощо повинна зберігатися протягом усього коміксу. Вибір відповідника може залежати від зображення, яке іноді передбачає



калькування того чи іншого слова або виразу. Фразеологізми перекладають фразеологічним еквівалентом або аналогом, іноді застосовують описовий переклад. Написи поза словесними бульбашками перекладають. Більш того, було виявлено, що професіоналізми, які вживаються у коміксі є загальновідомими й часто використовуються у ЗМІ. Отже, перекладач повинен підібрати такий відповідник, в іншому випадку – відтворити за допомогою загальновідомого терміна. Загалом, терміни відтворюють за допомогою транскодування або калькування. Гру слів, за можливості, відтворюють за допомогою творчої адаптації. Для цитат слід знаходити відповідники, якщо знайдений переклад не відповідає ВТ і не містить ключових слів або відсутній, слід створити власний, за потреби, зі збереженням рими. Крім того, існують усталені варіанти перекладу імен персонажів та інших реалій, які не варто ігнорувати, але їх можна замінити більш доречним варіантом. Імена і псевдоніми персонажів транскодують або використовують кальку, конкретизацію і відповідник, якщо це ім'я відомої особи.

Проведене дослідження дозволяє зробити висновок, що проблему лінгвістичної декомпресії можна вирішити підбором синонімів, перефразуванням репліки, генералізацією, конкретизацією, опущенням. Комікс – це реакція на події, що містить культурний код і потребує адаптації, яка має свої межі. Більш того, словесна бульбашка обмежує використання деяких способів перекладання, що підіймає питання про перекладацький коментар і його доречність у таких випадках.

Таким чином, було встановлено основні труднощі відтворення коміксу, розпізнавання і вирішення яких вимагають від перекладача: врахування невербальних елементів та іншої вербальної інформації, володіння певними фоновими знаннями, розуміння процесу верстки, знання про різні події, у тому числі сучасні, прискіпливості до деталей, готовності перевіряти репліки, назви тощо на наявність алюзій, а за

потреби звертатися до лінгвістичних досліджень, у яких аналізується той чи інший комікс.

Отже, тема цього дослідження має значні перспективи, що передбачає висвітлення й теоретичне обґрунтування стратегій перекладання коміксів, подальше вивчення креолізованих текстів і коміксів зокрема.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- 1.Абу Бакр Д. З., Березовская Е. А. Проблема определения комикса. *Книжное дело : достижения, проблемы, перспективы* : сб. материалов VI междунар. науч.-практ. конф. (Екатеренбург, 5 апр. 2017 г.). Екатеринбург, 2017. С. 4–8.
- 2.Анохин А. 5 лучших комиксов без слов. *Geekster*. 2018. URL: <https://cutt.ly/btSyN57> (дата звернення: 20.02.2020).
- 3.Баббл, панель, омнібус: що як називається у світі коміксів? *Рідна мова*. 2018. URL: <https://cutt.ly/xtSup7D> (дата звернення: 10.03.2020).
- 4.Белов Д. Комікс як продукт інформаційної культури. *Нац. б-ка України ім. В. І. Вернадського, Асоц. б-к України*. Київ, 2018. №. 49. С. 71–88.
- 5.Володіна Т. С., Рудківський О. П. Загальна теорія перекладу : навч.-метод. посіб. для першого (бакалаврського) рівня / рец. С. В. Синегуб. К. : Вид. центр КНЛУ, 2017. 296 с.
- 6.Гаврилів О. Як перекласти звук? *Everest переклади*. 2018. URL: <https://cutt.ly/ttBJ6j3> (дата звернення: 05.04.2020).
- 7.Гранько М. Гид по печатным изданиям комиксов и их издателям. *ComicSource*. 2018. URL: <https://cutt.ly/pyX8leO> (дата звернення: 10.03.2020).
- 8.Гудошник О. В. Комікс в українському комунікаційному просторі. *Communications and Communicative Technologies*. 2017. №12. С. 19–24.
- 9.Драган-Іванець Н. Паралінгвістичні засоби креолізованого інтернет-тексту. *Стиль і текст* : зб. наук. пр. / ред. В. В. Різун. К. : Інститут журналістики КНУ ім. Тараса Шевченка, 2014. С. 222-231.
- 10.Заславский М. Времена Уилла Айснера: комикс и последовательное искусство. *Манн, Иванов и Фербер*. 2018. URL: <https://cutt.ly/NtSsUjq> (дата звернення: 20.02.2020).

- 11.Івасишин М. Р. Мультимодальність англомовного коміксу: лінгвальний і екстралінгвальний виміри : дис. ... канд. філ. наук : 10.02.04. Івано-Франківськ, 2019. 404 с.
- 12.Карповець М. Чому дорослі читають комікси. *Українська правда*. 2017. URL: <https://cutt.ly/btA4EpG> (дата звернення: 22.02.2020).
- 13.Комикс как вид искусства. *Disima*. 2016. URL: <https://cutt.ly/FtSursS> (дата звернення: 05.03.2020).
- 14.Купер О. Як видавати українською історії DC і Marvel та чому комікси – це мистецтво. Інтерв'ю з Марією Шагурі. *Yakaboo Blog*. 2019. URL: <https://cutt.ly/ctSuBDQ> (дата звернення: 07.03.2020).
- 15.Курильчук М. От психопата до Бэтмена. Трудности украинского перевода. *Уикенд*. 2019. URL: <https://cutt.ly/wtDEJge> (дата звернення: 08.03.2020).
- 16.Лавренова М. В. Шляхи використання коміксів в освітньому процесі. *Науковий вісник Мукачівського державного університету. Серія «Педагогіка та психологія»*. 2018. №2. С.143-146.
- 17.МакКлауд С. Зрозуміти комікси. Невидиме мистецтво / пер. з англ. Я. Стріха. К. : Рідна мова, 2019. 224 с.
- 18.Мур А. Вартові : Графічний роман / пер. з англ. Я. Стріхи. К. : Рідна мова, 2019. 532 с.
- 19.Недашківський П. Хто на варті Вартових? Розмова з Ярославом Стріхою. *Verbum*. 2019. URL: <https://cutt.ly/vtSjh7c> (дата звернення: 12.03.2020).
- 20.Огар Е. І. Сучасний український «мальопис»: видавничі реалії та перспективи. *Поліграфія і видавнича справа*. 2018. №2. С. 64-75.
- 21.Папідоба В. Перша манга українською вийде уже у вересні. 2019. URL: <https://cutt.ly/ytSfAnq> (дата звернення: 10.03.2020).
- 22.Перекладачка Ярослава Стріха: про одомашнений переклад, роботу з текстом та читання як сферу задоволення. *Yakaboo Blog*. 2019. URL: <https://cutt.ly/JtDEgxx> (дата звернення: 16.03.2020).

- 23.Сахнов В. Определение комикса, как вида искусства. *Комикс*. 2007. URL: <https://comics.com.ua/node/1244> (дата звернення: 20.02.2020).
- 24.Словник фізичних термінів-синонімів : близько 5000 синонімічних рядів / укл. М. О. Вакуленко, О. В. Вакуленко. К. : ВПЦ «Київський університет», 2017. 191 с.
- 25.Статівка А. О. Функціональний аспект дослідження перекладу фонографічних стилізацій. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Іноземна філологія»*. Харків : Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, 2017. Вип. 86. С. 160–166.
- 26.Столярова Л. Г. Анализ структурных элементов комикса. *Известия ТулГУ*. 2010. №1. С. 383–388.
- 27.Топ 100 комиксов и манги. *Канобу*. 2019. URL: <https://cutt.ly/2tA6EQz> (дата звернення: 02.03.2020).
- 28.Харитонов Е. В. Девятое искусство: Зарубежный фантастический комикс. М. : Academia-F, 2005. 95 с.
- 29.Художня деталь в літературі. *Українська література. Електронна бібліотека*. URL: <https://cutt.ly/itSgiSM> (дата звернення: 08.03.2020).
- 30.Чуканов Р. В. Поликодовый статус комиксов как явления современной немецкой лингвокультуры. *Вестник МГЛУ*, 2009. №559. С. 169–179.
- 31.Bateman J. A. Text and Image, A Critical Introduction to the Visual/Verbal Divide. New York : Routledge, 2014. 292 p.
- 32.Bramlett F., Cook R. T., Meskin A. The Routledge Companion to Comics. London : Routledge, 2016. P. 221–229.
- 33.Chaney M. A. Reading Lessons in Seeing: Mirrors, Masks, and Mazes in the Autobiographical Graphic Novel. Jackson : Univ. Press of Mississippi, 2017. 192 p.
- 34.Cohn N. Beyond word balloons and thought bubbles: The integration of text and image. *Semiotica*. 2013. №197. P. 35-63.

- 35.Cohn N. Un-Defining Comics. *International Journal of Comic Art*. 2005. Vol. 7, №2. P. 1-11.
- 36.Cohn N. Visual Language Theory and the scientific study of comics. *Empirical Comics Research: Digital, Multimodal, and Cognitive Methods* / ed. J. Wildfeuer. London : Routledge, 2018. P. 305-328.
- 37.Comics in translation. / ed. by F. Zanettin. London : Routledge, 2014. 352 p.
- 38.Cook R. T., Meskin A. The Art of Comics: A Philosophical Approach. Hoboken : Wiley-Blackwell, 2012. 213 p.
- 39.Etier L., Rippl. G. Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative. Berlin : De Gruyter, 2013. 257 c.
- 40.Eisenbeis R. How to Identify the Basic Types of Anime and Manga. *Kotaku*. 2014. URL: <https://cutt.ly/wtSeQNR> (Last accessed: 08.03.2020).
- 41.Emiliano P. Want a Good Manga Translator? Gambatte! *The Bunny Studio Library*. 2020. URL: <https://bunnystudio.com/blog/manga-translator> (Last accessed: 10.03.2020).
- 42.Glen W. The Term 'Graphic Novel' Has Had A Good Run. We Don't Need It Anymore. *NPR*. 2016. URL: <https://cutt.ly/StA4uGg> (Last accessed: 08.03.2020).
- 43.Glossary of Comic Book Terms. *How to love comics*. URL: <https://cutt.ly/btSt7nZ> (Last accessed: 08.03.2020).
- 44.Grove L. Comics in French: The European Bande Dessinée in Context. New York : Berghahn Books, 2010. 360 p.
- 45.Hafci B. Superheroes: myths of modern age? *idil*. 2017. №30. P. 493–510.
- 46.Moore A. Absolute Watchmen. DC Comics, 2005. 524 p.
- 47.Murray C. Graphic novel. *Encyclopedia Britannica*. 2017. URL: <https://cutt.ly/JtA5O24> (Last accessed: 08.03.2020).
- 48.Murel J. On the Significance of the Graphic Novel to Contemporary Literary Studies: A Review of The Cambridge Companion to the Graphic

- Novel. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*. 2018. URL: <https://cutt.ly/itSst3n> (Last accessed: 08.03.2020).
49. Watchmen Analysis. *Shmoop*. 2017. URL: <https://cutt.ly/etDTvZM> (Last accessed: 02.03.2020).
50. Will Eisner. *Lambiek Comiclopedia*. 2016. URL: <https://cutt.ly/ZtA6wmw> (Last accessed: 25.02.2020).
51. Rossen J. Comic Books vs. Graphic Novels: What's the Difference? *Mental Floss*. 2019. URL: <https://cutt.ly/7tSfCBt> (Last accessed: 10.03.2020).
52. Types of Translation. *Translation Papers Bali*. 2013. URL: <https://cutt.ly/MtSsVJa> (Last accessed: 11.04.2020).
53. Yablonsky M. Text and Image in Translation. *CLEaR*. 2016. №3. P. 40-51.