

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет української й іноземної філології та журналістики
Кафедра англійської філології та світової літератури
імені професора Олега Мішукова

ТЕКСТОВО-ГРАФІЧНІ ТА ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧІ
ХАРАКТЕРИСТИКИ КОМІКСУ

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти “магістр”

Виконала: студентка 202М групи
Спеціальності 035.041 Філологія
(германські мови та літератури
(переклад включно)) перша – англійська
Освітньо-професійної програми
«Філологія (германські мови та
літератури (переклад включно)),
перша – англійська»

Чикалова Аліна Костянтинівна

Керівник: д. філол. н., проф. Цапів А. О.

Рецензент: д. філол. н., проф. Ребрій О. В.

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ	3
ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1. Теоретичні засади дослідження коміксу як текстово-графічного тексту	7
1.1. Комікс як тип тексту	7
1.2. Структурна організація коміксу.....	15
1.3. Вербальні та невербальні елементи. Їх взаємодія.....	20
РОЗДІЛ 2. Труднощі перекладання коміксів та способи їх вирішення	29
2.1. Фонологічний рівень відтворення коміксу	29
2.2. Лексичний рівень відтворення коміксу	34
2.3. Стилiстичний рівень відтворення коміксу.....	43
ВИСНОВКИ	49
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	50

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ

ВМ – вихідна мова

ВТ – вихідний текст

ПМ – мова перекладу

ПТ – текст перекладу

ТЗ – технічне завдання

ВСТУП

Завдяки своїй інформативності та прагматичному потенціалу мультимодальні тексти вже давно стали основою сучасної комунікації. До таких текстів належать комікси, на основі яких створюються фільми, серіали, ігри, зокрема візуальні новели, вистави тощо. Більш того, їх використовують у навчальному процесі, як компонент інструкцій, зокрема медичних, реклами або як засіб гучно заявити про проблеми чи теорії. Елементи коміксів використовуються в іграх, створені субтитрів до фільмів, розуміння яких передбачає специфічні фонові знання про культуру того чи іншого народу, субтитрів та спеціальних приладів і додатків для туговухих тощо. Перекладання таких текстів викликає труднощі, які виникають під час перекладання коміксів, але набути досвід їхнього вирішення легше у другому випадку, оскільки це не вимагає значних витрат і доступу до коду, як, наприклад, під час локалізації ігор.

Актуальність теми зумовлена збільшенням зацікавленості до коміксів, розробкою спеціальних САТ-інструментів, які наразі не повною мірою виконують свої функції й, відповідно, потребують залучення досвідчених перекладачів коміксів. Більш того, недостатнє вивчення коміксів у перекладознавчому аспекті впливає на якість перекладу та сповільнює їхнє дослідження в царині інших галузей, а попит та мета українських вчених наздогнати західних колег впливає на появу не завжди вдалих варіантів перекладу того чи іншого коміксу.

Комікси досліджували: коміксистки Айснер У., Грінсітен Т., Дункан Р., Кук Р. Т., МакКлауд С., Чут Г., перекладознавці Занеттін Ф., Кайдл К., лінгвістка Куконнен К., мовознавці Ромеро-Джодар А., Цапів А. О. та ін [32; 28; 7; 26; 51; 33; 41; 17]. Загалом більшість дослідників зупиняється на питанні визначення поняття «комікс», вивчаючи його історію та класифікації або як різновид мультимодального тексту. Такі дослідження здебільшого виконуються у

межах філософії, лінгвістики, мистецтвознавства, педагогіки тощо, проте існують певні лакуни у перекладознавчому аспекті. Навіть, якщо розглянути ґрунтовне дослідження Федеріко Занеттіна: він розглядає перекладання коміксу як різновид локалізації та матеріал, що потребує культурної адаптації, дещо висвітлює тему декомпресії [51]. Загалом перекладознавець пропонує теми для подальших досліджень і не зупиняється на конкретних труднощах відтворення коміксів.

Мета дослідження – дослідити особливості коміксу як типу графічного тексту, а також виявити труднощі його перекладання.

Сформульована мета передбачає розв’язання таких **завдань**:

1. Розглянути основні теоретико-поняттєві підходи до витлумачення поняття «комікс».
2. Визначити структурні елементи коміксу як типу графічного тексту.
3. Охарактеризувати вербальні та невербальні елементи коміксу та їхню взаємодію.
4. З’ясувати труднощі відтворення коміксу українською мовою і визначити способи їхнього вирішення.

Об’єкт – текстово-графічні та перекладознавчі особливості коміксу як типу тексту.

Предметом дослідження є вербальні та невербальні засоби творення коміксу, а також труднощі його перекладання українською мовою на фонологічному, лексичному та стилістичному рівнях.

Методи дослідження: під час розгляду різних визначень поняття «комікс» та опису його структури ми послуговувалися методам аналізу та синтезу; метод текстово-графічного аналізування використано з опертям на розроблений теоретико-поняттєвий апарат теорії коміксів, запропонований у роботі С. МакКлауда; для з’ясування труднощів відтворення коміксу було застосовано перекладацький аналіз, який передбачає зіставлення англійськомовного коміксу та його перекладу українською мовою; дедукція й індукція під час визначення

використаних способів перекладання, а отже можливі способи вирішення відповідних труднощів.

Матеріалом дослідження слугують ВТ англійськомовного коміксу «*V for Vendetta*», який складається з 11 випусків, і його українськомовний переклад, виконаний Катериною та Анатолієм Пітик.

Наукова новизна зумовлена існуванням певних лакун у вивченні українськими дослідниками коміксів у перекладознавчому аспекті.

Практичне та теоретичне значення цієї розвідки полягають у можливості її використання під час викладання курсів з теорії та практики перекладу, вступу до мовознавства, оскільки робота охоплює дослідження взаємодії різних знакових систем, а також у практиці перекладання коміксів.

Структура нашого дослідження охоплює вступ, два розділи, висновки та 52 найменування використаних джерел.

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 було надруковано 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) [18].

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ

ДОСЛІДЖЕННЯ КОМІКСУ ЯК ТЕКСТОВО-ГРАФІЧНОГО

ТЕКСТУ

1.1. Комікс як тип тексту

Труднощі дослідження коміксу, пов'язані перш за все з його визначенням, яке досі викликає чималі суперечки.

Як відомо, слово «комікс» є злиттям двох англійських слів: *comic* і *strip*. *Comic strips* почали друкуватися в газетах у кінці XIX – на початку XX ст. і зазвичай не вирізнялися складним сюжетом [10]. На нашу думку, саме цей аспект можна вважати основою «стереотипу, що комікси розраховані лише на дітей» [1]. Однак, об'єкт нашого дослідження має різні жанрові форми, які поділяються на піджанри. Слід зазначити, що *comic strips* також не були обмежені лише комедією [41].

Більш того, жанри коміксу, як і літературні, також мають свою історію, свій «онтогenez». Наприклад, поява супергероїки, що виникла саме як жанр коміксу, у 1930-х рр., його домінування у США після прийняття у цій країні «Кодексу коміксів», згідно з яким, трагедії, жахи було заборонено, жанр фентезі позбувся злих міфічних істот, а сленг, розмовна лексика тощо вилучалися з тексту. Заборонені комікси почали публікувати підпільно, а їх зміст часто критикував владу. Згодом вимоги цензорів змінилися: повернулися вищезазначені жанри та надприродні істоти, заборона яких викликає питання з огляду на дозвіл друкувати комікси про деяких супергероїв, яких навряд чи можна віднести навіть до так званого «архетипу напівбогів». Під впливом Холодної війни, сюжети стали більш серйозними, а супергерої більше не були у змозі

врятувати своїх близьких. Крім того, з'явилися нові головні персонажі – представники етнічних меншин і жінки [1].

Наразі «Кодекс коміксів» втратив силу, антигерої стали головними персонажами та своєрідним об'єктом досліджень у коміксистів, наприклад, історія Джокера чи Гарлі, спостерігається розквіт незалежних видавництв і самовидову, супергероїка відходить на другий план, іноді висміюється або переосмислюється (зокрема, «*Watchmen*» Алана Мура) [19]. Слід зазначити, що історія розвитку цього жанру не характерна для Європи чи Азії, оскільки у першому випадку супергероїка не змогла конкурувати з місцевими коміксами, а у другому – стала лише поштовхом для створення манги, яка згодом вплинула на розвиток інших, зокрема американських, коміксів.

Крім того, деякі комікси містять вербальні й візуальні алюзії та метафори, які реципієнт без відповідних фонових знань не зрозуміє. Наприклад, як у роботах Сакамото Сін'їті (*Sakamoto Shinichi*): *Innocent* [42] з візуальною алюзією на відомий вислів Марії-Антуанетти та зображенням народу як великої неприборканої хвилі, що накриває все на своєму шляху (візуальна метафора) [34], або *Innocent Rouge* [43] з алюзією на картини, зокрема «Юдита й Олоферн», яку Мікеланджело да Караваджо у свою чергу написав за мотивами другої частини «Книги Юдити», що є прямим поясненням останнього випуску цієї манги, але, якщо проаналізувати реакцію, коментарі [там само], не кожен читач це усвідомлює, а отже розуміє фінал.

Таким чином, спроба дати визначення «коміксу» з огляду на жанр зазнає невдачі. Щодо *comic strip* або стріп, наразі його визначають як «різновид коміксу, відповідно до формату видання, яке публікується у вигляді стрічки, що зазвичай складається з 2-4 панелей і не займає більше однієї сторінки» [19; 27]. Так само, можна стверджувати про графічний роман: «це вид видання коміксу», що ми доводимо у своїй публікації [19].

Тож, завдяки нехтуванню змістом і зосередженню уваги на формі, з'явилося одне із найбільш розповсюджених визначень: «комікс – це поєднання вербальних та невербальних засобів» [7, с. 1]. Однак, у цьому випадку будь-який мультимодальний текст можна вважати коміксом, навіть звичайний комунікативний акт. Згодом, з'явилися різні варіанти уточнення цієї дефініції, які можна охарактеризувати як суперечку між дослідниками щодо головного елемента коміксу: зображення чи вербальний текст.

Коміксист Харві Р. К. запропонував таке потрактування: «комікси – це розповіді чи експозиції в малюнках, у яких слова (їх розміщено всередині словесних бульбашок, які є обов'язковим елементом коміксу) надають додаткового змісту зображенням, і навпаки» [25, с. 45]. Вербальні елементи дійсно часто (але не завжди) розміщуються у словесних бульбашках, а завдяки тексту, зображення може набувати додаткового значення, хоча останнє залежить від категорії їхнього поєднання. Крім того, словесні бульбашки є однією з характерних ознак коміксів, але не обов'язковою, особливо, якщо це стосується робіт сучасних авторів. Проблема визначення в тому, що автор нехтує «німими коміксами» (*silent comics*) [31], у яких вербальні елементи відсутні, навіть у вигляді вивісок на будівлях, наприклад, «*Un Océan D'Amour*» («Океан любові» переклад наш) Вільфреда Люпано (*Wilfrid Lupano*), [22], більшість розділів у «*Fuan No Tane*» («Насіння страху»), манзі у жанрі жахи Накаамі Масаакі [36]. Слід зазначити, що думку Харві про словесну бульбашку поділяє філософ та критик Девід Керрієр [31]. Однак, навіть звичні для нас комікси, наприклад, «*Fables*» або «*V or Vendetta*» мають сторінки без вербальних елементів, що створює певну атмосферу, наприклад, відчаю [38, с. 222], швидкоплинності часу та розгортання подій [там само, с. 178], або підкреслює самотність персонажа, особливо, якщо на сторінці домінують похмури, сірі кольори [там само, с. 134].

У своїй праці «*Comics and Sequential Art*» Уїлл Айснер, який вважається одним з «батьків сучасного коміксу», розглядає об'єкт нашого дослідження як «*sequential art*» («послідовне мистецтво») [7, с. 7], що стало своєрідною аксіомою у дослідженні коміксів [3, с. 174]. Проте, класифікація видів мистецтва доволі широка, тож, наприклад, фільми, мультфільми тощо теж можна визначити як «послідовне мистецтво» або «послідовне візуальне мистецтво» [19]. Останнє визначення є результатом однієї з перших спроб Скотта МакКлауда конкретизувати потрактування Айснера. Слід зазначити, що розкадровки, також відомі як сторіборди, й справді схожі на комікс, який повільно розгортається у часі, і, як правило, містять репліки, назви місць, де відбуваються події тощо. Між іншим, деякі фільми можуть копіювати панель, власне кадр, коміксу, зокрема сцена першої появи Роршаха в екранізації «*Watchmen*» (2009). Тож, можна стверджувати, що комікс має дещо спільне з кіномистецтвом, проте це не рівнозначні поняття. Зокрема, дослідник коміксів Рой Т. Кук і перекладознавець Занеттін Ф. зауважують, що глядач не контролює темп сприйняття інформації (хоча, якщо це не кінотеатр, можна зупиняти, наприклад, фільм у той чи інший момент), а реципієнт коміксу сам задає темп читання [28].

Варто наголосити, що Уїлл Айснер був одним із перших, хто назвав об'єкт нашого дослідження мистецтвом. Це твердження доволі швидко було підтримано франко-бельгійськими видавництвами. Загалом, Айснер вважав комікс «злиттям літератури, дизайну й живопису, правила яких накладаються одні на одного» [19, с. 26]. Далі він додає: «текст у коміксах сприймається як зображення» [28]. Тобто, зазвичай ми сприймаємо вербальні та невербальні елементи по-різному: читаємо текст, але дивимося на зображення. Однак, читач коміксів одночасно сприймає та обробляє текстову та графічну інформацію, неправильна інтерпретація того чи іншого елемента або неможливість це

зробити може стати на заваді розумінню історії. Більш того, якщо перекладач неправильно інтерпретує, зокрема невербальний елемент, це вплине на ПТ і спотворить комунікативний ефект.

Згадане вище визначення підкреслює одну з головних особливостей коміксів – послідовність. Однак не всі зображення, які розташовані послідовно, є коміксами. У нашій попередній роботі, ми стверджували, що «...зображення повинні бути хоч якось пов'язані» [19]. Проте, якщо ми завітаємо на виставку, картини буде розташовано на певній відстані (така собі «відстань між панелями»), об'єднані спільною тематикою, до того ж, їх можна розглядати у власному темпі, але їхня послідовність не утворюватиме наративу, принаймні так, як це характерно для коміксів. Тут варто згадати, дослідників Грега Хаймана і Генрі Пратта, які розглядали комікс, як «...послідовність дискретних зображень, що утворюють наратив у поєднанні з текстом або без нього» [28] (переклад наш). Власне це перефраз потрактування С. МакКлауда, яке, на відмінну від наведеного вище, враховує вербальну складову, «статистичні малюнки» [7, с. 9]. «Якщо ці зображення розмістити поруч (суміжно), утворяться слова тощо, що утворить наратив» [19]. Слід зазначити, що лінгвіст Нейл Кон і мовознавець Андрес Ромеро-Джодар (*Andres Romero-Jodar*), вважають твердження МакКлауда визначенням «коміксу як мови» [35, с. 14; 41, с. 119]. Між тим, дослідник у галузі когнітивістики погоджується з припущенням про «існування візуальної мови» та створює однойменну теорію [19; 35]. Однак як й інший лінгвіст, заперечує твердження МакКлауда його ж словами: «комікс – це медія» [19, с. 6]. Слід зазначити, що відмова вивчати комікс з огляду на жанр тобто зміст, передбачає його трактування як медія. Якщо звернутися до робіт Арістотеля, визначення якого використовують й у наш час: «медія (носій інформації) визначається формою» [30]. Таким чином, висновок дослідників – закономірний.

Франко-бельгійський теоретик і перекладач коміксів Тьєррі Грінсітен у роботі «*The System of Comics*» також використовує поняття «комікс» у значенні мови і об'єднує його елементи (панелі, словесні бульбашки тощо) у систему [32, с. 21]. Пізніше, дослідник звертатиметься до коміксу «як до жанру» [там само, с. 24], а згодом відмовиться від своїх слів. І тут ми погоджуємося з Тьєррі Грінсітеном, що «спроби надати точне визначення коміксу – приречені [...], завжди будуть спроби віднести нові розповіді, оформлені за допомогою вербальних засобів, до категорії коміксів» [там само, с. 26] (переклад наш).

До того ж, теоретики коміксів Дуглас Уолк і Ренді Дункан підкреслюють, що «комікс – це медіа, не жанр» [31, с. 120], хоча вважають поняття «комікс» базовим для позначення «усіх іконічних текстів» [там само], що є занадто широким визначенням. Як і потрактування об'єкту нашого дослідження істориком Дітріхом Грюнвальдом – «...зображення з автонаративним ефектом» [28; 31], тобто зображення, які спонукають реципієнта додумувати сюжет, це охоплює картини, фото тощо. Розглянемо, наприклад, картину Караваджіо, яку ми згадували вище, відкинемо легенду, історію написання тощо. Реципієнт буде додумувати причини, мотиви, чому жінка намагається вбити чоловіка, ким можуть бути персонажі, наслідки їх дій тощо. Ми можемо спостерігати таке саме явище у контексті коміксів, власне це одна з функцій відстані між панелями, але воно не визначає об'єкт нашого дослідження.

Відокремлення змісту від форми під час вивчення коміксу, сприяло появі тверджень, що *BD*, манга, маньхуа тощо – це окремі від коміксу медіа [19]. Наведені поняття дійсно мають різні традиції оформлення, малюнок, форми видання (*BD* зазвичай виходять у вигляді альбомів), мають культурну специфіку (мангу читають з права на ліво), яка спостерігається не лише у використанні вербальних засобів, але й у

візуальній мові [7; 35; 51]. Мангака більше уваги приділяє емоційному стану героя, додаючи панелі, де зображено лише положення рук, почервоніння щоки, очі тощо, або взагалі малює бульку біля носа, коли персонаж дрімає або сонний (частина «візуального словника» у МакКлауда С. [7] та еманат у Цапів А. О [17, с. 243] і Кона Н. [35]). Останнє зазвичай можна спостерігати у жанрі комедія або повсякденність. Більш того, франко-бельгійські комікси друкуються лише французькою мовою, тож, наприклад, роботи, створені нідерландською мовою перекладають французькою, і лише потім публікують. Тож, і відтворення *BD* українською можна вважати перекладом через мову посередник. Між тим, наведені вище комікси мають такі самі особливості, структуру, як і «американські комікси». Це наче стверджувати, що китайська література – не література, а окремий вид мистецтва. Таким чином, манга, фламетті, український мальопис – це різні назви коміксу або його «різновиди, відповідно до традиції оформлення» [19, с. 16].

Нейтральне потрактування наводить перекладознавець Клаус Кайдл: «комікс – це наративні форми, у яких розповідь утворюється за допомогою серії малюнків, кількість яких повинна бути не меншою за дві» [41 с. 264].

На нашу думку, одне з прийнятних визначень належить лінгвістці Карін Кукконен: «комікси – це мультимодальні тексти, які часто, але не завжди, використовують комбінацію слів, зображень і панелей для створення комунікативного акту» [33, с. 43]. У ньому наявна ознака злиття різних знакових систем, наратив, послідовність, оскільки «комбінація – це розташування чого-небудь у певному порядку» [5]. Крім того, підкреслено можливість відсутності вербального елемента з причин, які ми описали під час аналізу потрактування Харві Р. К. Хоча у цьому визначенні не згадано про суміжність зображень, як у працях МакКлауда. Загальновідомо, що «суміжний – той, який межує з чим-

небудь, доповнює щось, прилеглий до чогось» [7]. Якщо розглядати сторінку з однією панеллю (*spread*), вона пов'язана з панелями на інших сторінках. Наприклад, одна з таких сторінок у «*V for Vendetta*» [38, с. 200], на якій зображено рожевий силует на темному фоні, що ніби падає у безодню, стає зрозумілою з огляду на попередню сторінку [там само, с. 199] з рядком панелей, які зображують викрадення дівчини із застосуванням хлороформу, і наступною [там само, с. 201]. З іншого боку, нарратив, як ми виявили, це не просто послідовність і, як можна стверджувати, охоплює значення суміжності. До того ж, визначення Карін Кукконен можна перекласти за допомогою семантичного розвитку і замінити «комбінацію» на «послідовне поєднання...».

Трохи інше визначення наводить дослідниця Цапів А. О.: «...комікси є типом друкованих нарративів, що конструюються за принципом секвентивного (послідовного) поєднання нарративних епізодів, реалізованих у спеціальних панелях, які мають вербальний і візуальний план вираження» [17, с. 240]. Особливо вдалим є кваліфікація коміксів як «графічно-вербальних або вербально-графічних нарративів» [там само], а різне розташування ключових слів можна інтерпретувати як домінування того чи іншого елемента у різних коміксах чи у межах однієї сторінки, одного розділу тощо. На нашу думку, це потрактування є своєрідним аналізом тверджень різних дослідників. Проте розвиток індустрії коміксів сприяв появі такого різновиду як веб-комікс. Якщо вважати слово «друкований» синонімом «опублікований» [2], яке у свою чергу тлумачити як: «оприлюднений, висвітлений» [там само], то дійсно, наведене вище визначення охоплює чимало видів коміксу, які не обмежуються книжками, альбомами, періодикою тощо. Слід зазначити, що «публікацію в періодичних виданнях» підкреслював у своєму визначенні Д. Кунцле, який вивчав соціально-культурний аспект коміксів. Крім того, дослідник вважав коміксом «послідовність окремих зображень (У. Айснер, Р. Барт та ін.),

у якій малюнок переважає над текстом» [19; 34 с. 20]. Однак, іноді зображення «говорить» більше за слова, тож, не потребує їх [25, с. 178]. До того ж, Д. Кунцле визначав «комікс як актуальну історію з мораллю» [41, с. 118]. Об'єкт нашого дослідження дійсно є «реакцією на події» [18; 19], наприклад веб-маньхуа «*Fisheye Placebo*» *Wenqing Yan* [25] – це відповідь на арешт Джейка Дейвіса, який разом з іншими хакерами намагався викрити компанію, що допомагала Банку Америки поширювати дезінформацію про «Вікілікс», організувати диверсії та погрожувати журналістам, які підтримували «ворожу» міжнародну організацію. Наприклад, журналіста Бредлі Меннінга було заарештовано та піддано катуванням за те, що він надав «Вікілікс» відеозапис з обставинами Багдадського авіаудару, під час якого було вбито мирного іракця, який допомагав журналістам залишити лінію обстрілу. До того ж, більшість розділів було написано під впливом побиття студентів і деяких представників викладацького складу Каліфорнійського університету під час однієї з «сидячих акцій протестів», пов'язаний з ув'язненням журналіста. Проте не кожен комікс є повчальним.

Таким чином, незважаючи на критику й спроби різних дослідників зробити свій внесок у розв'язання проблеми визначення коміксу, більшість з них базуються на потрактуваннях У. Айснера й С. МакКлауда [45; 7] та підкреслюють такі ознаки як: послідовність, наратив, статичність окремих зображень, мультимодальність. У цій роботі ми послуговуємося визначенням дослідниці у галузі когнітивістики Карін Кукконен: «комікси – це мультимодальні тексти, які часто, але не завжди, використовують комбінацію слів, зображень і панелей для створення комунікативного акту» [33].

1.2. Структурна організація коміксу

Загалом, комікс складається зі сторінок (іноді фанати називають це «тлом»), які у традиційних коміксах містять смужки (*strips*, більш відомі як *tier*), тобто «рядки із суміжними зображеннями, розміщеними у певній послідовності» [45]. Це статистичне зображення є своєрідним кадром, що називається панелю. Окрім малюнка, у ній може бути текст. Кожна панель має рамку, яка надає їй форму квадрата, прямокутника, іноді кола як у першому розділі «*Fables*» [29], або взагалі «розчиняє» панель у «тлі». Останню рамку зазвичай використовують для викладення спогадів або сновидінь персонажа. Сторінка може складатися з декількох панелей або з однієї; у розворотах одна панель розміщується на двох сторінках. Панелі розташовано на певній відстані, яку фанати часто називають «канавкою» [35; 44], функцію якої було розглянуто у цій роботі трохи вище. Цей принцип побудови коміксів можна чітко простежити у визначенні Цапів А. О. [17, с. 240].

Панель зазвичай складається не лише з тексту та/або зображення. Як ми зазначали у першому підрозділі, словесна бульбашка (*balloon*) хоч і асоціюється з коміксами, проте може бути відсутньою у деяких з них. Між тим, окрім слів, вона передає чимало інформації та допомагає реципієнтові орієнтуватися у коміксі. Слід зазначити, що з останньою функцією словесної бульбашки пов'язане їхнє використання в розробці спеціальних окулярів для туговухих, оскільки це дозволяє не просто продукувати мовлення у текст (для цього розробники послуговувалися б субтитрами), але й дозволяє зорієнтуватися, хто говорить або що є джерелом того чи іншого звука (звуконаслідування) [40].

Ілюстратор У. Айснер визначав словесну бульбашку як «графічний засіб фіксації того, що не має візуальної форми, зокрема звуку» [33]. Крім того, дослідник підтверджує нашу думку, що словесна бульбашка може передавати чималу кількість інформації та здійснює це різними способами: за допомогою форми бульбашки; слів, що містяться

всередині; характеристик самого тексту, розміщеного у бульбашці (шрифт, колір, розмір тощо) [там само]. Однак, на нашу думку, варто розширити перший спосіб до оформлення, оскільки її «колір, розташування також впливають на сприйняття та декодування інформації» [19]. До того ж, іноді вони містять окремі знаки пунктуації без слів («!», «?» «...» тощо), символи еманата (смайли) [17, с. 241]. Слід зазначити, що словесні бульбашки, як і панелі, розміщуються послідовно, щоб розуміти, хто з персонажів говорить першим або, що вони розмовляють одночасно.

Словесні бульбашки мають певну структуру, зокрема лінгвіст Кон. Н. виокремлює: власне текст (репліка, думка тощо); символічний засіб, у якому розміщено текст (*carrier*), «хвостик» або «конектор» [17, с. 241] (*tail*), який вказує кому (*root*) належить репліка [29].

Як було зазначено, форма словесної бульбашки є носієм інформації, наприклад, емоційного стану персонажа, що відповідно впливає на процес перекладання, оскільки одна й та сама репліка може мати як пряме значення так і відтінок іронії тощо. Тож, дослідники Тоні Віл (*Tony Veale*), Чарльз Форсевілл і Курт Феяртс, які вивчали словесні бульбашки на межі різних традицій оформлення коміксів, розмежовують їх на такі категорії: формальні (*strict*), тобто такі, що відповідають стандартам, і неформальні (*extended*), які поділяють на власне неформальні та розширену версію формальних (відображають найбільш характерні ознаки формальних, але відрізняються деталями, аспектами реалізації) [45]. За формою словесні бульбашки поділяють на [там само]:

1. Кулю (формальна категорія) і подвійну кулю (розширена версія), яка складається з двох куль, не має конектора, або їх два, наприклад, кілька панелей у першому розділі матеріалу нашого дослідження [38, с. 15-17]. Цю форму зазвичай використовують для передачі прямої мови персонажа.

2. Словесну хмаринку, яка має відповідну рамку та конектор, утворений з кількох маленьких бульбашок. Розширена версія може складатися з двох конекторів або жодного. Використовують для передачі думок персонажа.
3. Бульбашка з пунктирною рамкою у формі кулі чи овалу. Розширена версія – подвійна бульбашка з двома або без конектору. Означає шепіт.
4. Зірочка – словесна бульбашка має виступи з гострими краями, контур – неправильний овал або куля. Розширена версія (тут і далі у цій класифікації див. пункт 1 цієї класифікації). Вказує на механічні звуконаслідування (радіо, телевізор тощо) або крик. Наприклад, перші дві сторінки першого розділу «*V for Vendetta*» [38, с. 12-13].
5. Прямокутна або квадратна словесна бульбашка. Використовують як варіант мовної бульбашки.

Крім того, аналіз різних коміксів свідчить про існування інших форм: словесна бульбашка без меж, але з конектором («*Buddy Gator*» *Chow Hon Lam*); словесна бульбашка з ввігнутим конектором (часто можна побачити у веб-манзі), використовують, якщо персонаж, якому належить репліка, знаходиться за кадром; вертикальна бульбашка – вертикальний овал, використовують, якщо недостатньо місця по горизонталі (довга панель тощо); словесна бульбашка з хвилястими краями – вказує, що репліку проголошено слабким голосом, наприклад, персонаж виснажений [44].

Загалом, перекладознавиця Надін Челотті й дослідник у галузі штучного інтелекту Тоні Віл [45] визначають, що «до вербальних елементів належать: назви, заголовки, наратив або наративний блок або авторський текст (*caption*), текст у словесних бульбашках і написи поза ними (*the linguistic paratext*)» [19, с. 23]. Ми не відтворюємо останнє поняття за допомогою калькування, оскільки термін «лінгвістичний

паратекст» уже існує і позначає інше поняття. Паратекст визначають як «додаткові матеріали, які можуть змінити сприйняття основного тексту» [48], комікси дійсно містять такі матеріали (обкладинка, есе [38, с. 369], коментарі [там само, с. 400] тощо. Лінгвістичний паратекст, зазвичай, «використовують у драматургії для позначення ремарок» [50], не охоплює назви ресторанів, об'яви, наклейки, афіші тощо. Як бачимо, значення наявних термінів не повністю відповідають значенню терміна у ВТ.

Визначення «нарративного блоку» Челотті Н. відповідає потрактуванню поняття «коментар наратора» у дисертації Цапів А. О.: текст, що «подається у верхній або нижній частині панелі у формі написів або титрів і відповідає кінематографічному поняттю закадрового голосу» [17, с. 244]. Більш того, невербальні елементи поділяють на власне зображення (графіку) і «параграфіку, тобто оформлення словесної бульбашки і тексту» [19, с. 26]. Останнє співвідноситься з терміном російського мовознавця В'ячеслава Кашкіна «паралінгвальні засоби комунікації» [50]. Слід зазначити, що форма словесної бульбашки, як і оформлення звуконаслідувань, дійсно вказує на гучність мовлення, колір або розмір шрифту допомагають перекладачеві зрозуміти, як саме відтворити ту чи іншу репліку, наприклад, вигук «*arrrr*» надрукований червоним кольором вказує на гнів, агресію, а чорним – на роздратування [18; 19]. Крім того, згадаймо супергероїку: зазвичай звуконаслідування у цьому жанрі оформлено як частину малюнка, проте сучасні автори тяжіють до включення звуків у словесну бульбашку, тобто звук стає вербальним елементом, або уникають їхнього використання.

Тож, комікси складаються з вербальних (мовних), графічних і параграфічних елементів та низки специфічних компонентів: словесних бульбашок, нарративних блоків, зазвичай ономапопеї, оформлення яких

впливає на сприйняття, декодування, а отже відтворення повідомлення ПМ.

1.3. Взаємодія вербальних та невербальних елементів у коміксі

Для створення адекватного перекладу коміксу, необхідно, перш за все, зрозуміти як він передає повідомлення.

У першому підрозділі ми згадували про різницю між кіномистецтвом і коміксами та порівняли панелі з розкадровками фільму. Як відомо, автор коміксу зазвичай не зображує, наприклад, кожну дію персонажа по хвилино (лише уявіть об'єм таких видань). Тож, частина дії або інформації залишається між панелями, яку реципієнт додумує сам, але у «супроводі автора». Тобто, залежно від вибору шляхів переходу від однієї панелі до іншої, коміксист задає напрям у якому читач повинен рухатися, щоб зрозуміти сюжет, авторський задум, що трохи схоже на «комунікативний акт» із визначення Карін Кукконен [33, с. 135]. Ці переходи дозволяють маніпулювати аудиторією: автор може перейти відразу до головної дії, змінити динаміку розвитку подій, зокрема пригальмувати й зосередитися на другорядних, зацентувати увагу на емоціях персонажа тощо. С. МакКлауд виокремлює шість таких переходів [7, с. 17-19]:

1. Від моменту до моменту – одну дію розкладають на «піддії», та зображують на декількох панелях. Наприклад, мить, коли персонаж натискає курок револьвера Девід Ллойд зображує на чотирьох панелях [38, с. 101], створюючи «ефект уявного уповільнення часу» [7]. Це дозволяє створити напругу або підкреслити важливість конкретної події, зокрема сцена, де Іві усвідомлює смерть свого коханого [38, с. 194]. Більш того, реципієнт звертає увагу лише на ту частину зображення, що змінюється (де розвивається історія). Фон, загальні

деталі не змінюються, реципієнт, зокрема під час першого прочитання, зосереджується лише на динаміці (рух пальців персонажа [там само, с. 101]). Це пов'язано з роботою нашого мозку: людина сприймає велику кількість інформації від різних органів чуття, але наш мозок відсіює зайву й направляє увагу на необхідне нам повідомлення.

2. Від дії до дії – один і той самий предмет, персонаж зображено у серії дій. На одній панелі V «посміхається», на іншій – стрімко наближається до другорядного персонажа, а потім – хапає його [там само].
3. Від предмета до предмета – предмети змінюють одне одного в межах однієї сцени. На нашу думку, можна додати перехід від персонажа до персонажа, що часто використовують під час суперечок чи інтелектуальних битв між героями, а за допомогою зміни кута зображення того чи іншого предмета, можна маніпулювати увагою читача, відволікати його. Наприклад, уявімо, що чоловік і жінка сваряться, на панелях – акцент на їх обличчях, потім чоловік вказує на годинник і увага реципієнта та жінки переміщується на цей предмет, у той час як на задньому плані співбесідник бере з її тарілки м'ясо.
4. Від сцени до сцени – переміщення на значну просторову або часову відстань. Приклад останнього переміщення можна побачити в одинадцятому розділі «*V for Vendetta*», який розповідає про перебування Іві у полоні [там само, с. 215]. Такий перехід дозволяє показати рутинність жахливих подій, які відбуваються протягом великого проміжку часу. Крім того, його можна використовувати для різкого переходу до кульмінації.
5. Від аспекту до аспекту – перехід від одного аспекту, місця, настрою або ідеї до іншої. Використовується для створення певної атмосфери, зазвичай притаманне японським коміксам, проте можна віднайти на сторінках авторів з інших країн. Зокрема цей прийом використовує

Д. Ллойд, щоб показати тиху, але не зовсім спокійну, ніч, наче щось темне наближається або відбудеться в соборі [там само, с. 84]. Загалом ця сцена у коміксі нагадує за атмосферою баладу «Вільшаний король» Йоганна Гете.

- б. Неочевидний перехід або парадоксальний – серія на перший погляд непов'язаних між собою зображень або слів. Наприклад, у першому розділі другої книги є сцена, де на першій панелі зображено клітку, на другій – обличчя V, далі – білого кролика, а потім – Іві [там само, с. 129]. Реципієнт здогадується на що натякають автори, але його відволікає вербальна частина коміксу (власне приклад взаємодії між текстом і графікою), тож читач повністю розуміє значення цих панелей лише в дванадцятому розділі.

Як можна зрозуміти з прикладів, комікс використовує декілька переходів, якщо це не обмежено об'ємом чи задумом автора.

Не менше значення у процесі сприйняття та розуміння коміксу має інтер'єр та екстер'єр, зокрема, приміщення, де мешкає персонаж може чимало розказати про нього, а якщо зобразити дійову особу посеред її кімнати, що виглядає наче у головного героя «Злочин і кара» Ф. Достоевського, та додати вербальних елементів: репліку з просторіччями або з лексикою високого тону. Це по-різному характеризуватиме персонажа.

Крім того, кінестика персонажа вказує на його емоції, відношення до події, реакцію, що впливає на переклад коміксу, зокрема на відтворення вигуків. Наприклад, вигук «*ah*» може означати розуміння, подив, розгубленість [19; 39] та відтворюватися відповідними неповними еквівалентами: «*aaa...*»; «*ex*» (ситуативний відповідник) або «*A?*», або за допомогою транслітерації «*ax*»; «*emm...*». Відповідно, його перекладання потребує врахування візуального контексту. До того ж, абстрактність зображення може посилити емоції, а його символізм

потребувати калькування лексичної одиниці, приклад чого буде розглянуто у другій частині нашого дослідження.

Слід зазначити, що зображення, незважаючи на естетику, – даремні, якщо читач не розуміє інформацію, яку намагається передати автор. Крім того, абстрактні малюнки викликать більш сильні емоції, якщо використати у відповідній сцені влучні вербальні елементи. Уявімо панель із зображенням трохи зім'ятого паперового стаканчика, у якому, як видно з плям на дорозі, залишилося трохи кави. Які емоції у Вас виникли? Можна згадати визначення коміксу Дітріха Грюнвальда [24] й додумати. Проте версій розвитку сюжету буде чимало (або жодної). А якщо додати слів: «Я отримав дозу кофеїну. Але втратив чимало речей. Мене пограбували», а далі домалювати інші панелі у певному порядку, які також направлятимуть реципієнта, зокрема пояснюватимуть: чи дійсно героя пограбували чи це художній прийом, або комбінація. Тож, на нашу думку, вербальний елемент додав змісту, уточнив інформацію та посилив емоції, особливо завдяки парцеляції.

Більш того, існують поняття, які можна виразити, розкрити лише словами, наприклад, функційний стиль, ім'я персонажа (бейджик – це приклад параграфіки), його мовленнєва характеристика (молода і невпевнена Іві іноді заїкається [38, с. 13, 17, 31], V цитує біблійні тексти, Генріха з п'єси В. Шекспіра «Генріх VIII» [там само, с. 53], що потребує від перекладача пошуку відповідників та їхньої можливої зміни з огляду на контекст. Застосування вербальних елементів дозволяє «стиснути» історію, охопити значний проміжок часу (перехід від сцени до сцени), вказати на місце розгортання подій, використовувати різні художні засоби, які притаманні традиційній літературі, але головне – допомагають реципієнтові сприймати статистичні зображення динамічно. До того ж, діалоги, монологи тощо актуалізують пам'ять реципієнта, оскільки підсвідомо ми приблизно розуміємо скільки часу необхідно для проголошення тієї чи іншої репліки: малюнок більше не

статичний. З цією ж метою використовують звуконаслідування, вигуки. Слід зазначити, що такого ефекту можна досягти без використання вербальних засобів, проте це вимагає певної майстерності від автору коміксу, що пояснює невелику кількість повністю «німих коміксів», об'єм яких сягав би більше п'яти сторінок.

У першому підрозділі ми виявили, що деякі визначення коміксів, можна в широкому сенсі розуміти як суперечку між дослідниками, які розглядають зображення як головний елемент, і тими, хто вважає їх другорядними. Однак саме їхня взаємодія дозволяє посилити вплив на читача. Чимало авторів коміксу, зокрема У. Айснер, А. Мур, «вважають вербальні та невербальні елементи єдиним цілим, а під час написання сценарію відразу враховують і прописують графічні елементи» [19]. Більш того, малюнок завжди створює атмосферу, настрій тієї чи іншої сцени, коміксу, може пояснювати або уточнювати текст, заміщувати вербальний опис, який наявний у літературі. Більш того, графіка дозволяє авторам коміксів експериментувати зі способами вираження свого задуму, додати реалізму або навпаки, підкреслити ту чи іншу деталь, спонукати реципієнта самостійно тлумачити інформацію. Наприклад, чимало панелей у «*V for Vendetta*» містять зображення біло-рожевої троянди, у перших розділах її складно помітити, але чим ближчий фінал, тим більше зображень з «візуальною художньою деталлю» [19]. Троянда є символом духовного відродження після смерті (*V*, Іві «перероджуються» після катувань, болю тощо); страждання та милосердя у християнстві (*V* часто цитує біблійні тексти, вижив після експерименту, вбивав швидко без болі тих, хто проводив експеримент); розквітли троянда символізує смерть (усі жертви знаходили або отримували віч-на-віч від *V* квітку) [12; 13]. Більш того, це емблема Англії, де відбуваються події, про яку протагоніст так піклується у своєму саду, і часто лунає репліка «Усе заради Англії» [38].

Оскільки репліки можуть бути розміщеними у словесні бульбашки без «хвостика», іноді складно зрозуміти, кому вони належать, особливо, якщо персонаж знаходиться «поза кадром». У такому випадку реципієнт, перекладач для правильного відтворення і збереження мовленнєвих особливостей, орієнтуються за допомогою її кольору. Зокрема у манзі чорні бульбашки зазвичай містять слова антагоніста, темного духа або «другого я» героя [15]. Останній приклад можна спостерігати не лише в коміксах, але й у візуальних новелах, які містять елементи, властиві для нашого об'єкту дослідження (репліки Едварда Хайда у «*MazM: Jekyll&Hyde*»).

Крім того, деякі автори, зокрема Гварнідо і Діас Каналес, експериментують з кольором «нарративних блоків» для створення шуму, щоб розповісти дві історії одночасно, підсилити ті чи інші аспекти тощо. Приклади перших двох функцій кольору можна спостерігати у «*Watchmen*»: на одній панелі – жовтий блок з текстом із щоденника персонажа і блок у вигляді застарілого паперу – для тексту з іншого коміксу («комікс у коміксі») [19], паралельно на панелі наявні словесні бульбашки з репліками пересічних персонажів, що й створює «шум». Слід зазначити, що оформлений як літопис нарративний блок використовує Білл Віллінгем у «*Fables*» [29], щоб розповісти, що відбувалося у попередніх випусках, для назв розділів, для позначення часу та місця подій, списку осіб, які працювали над коміксом; такий нарративний блок, оточений звичними словесними бульбашками, наче підкреслює перебування казок серед звичайних людей. До того ж, автори «Блексед» («*Blacksad*») [34] підкреслюють різницю у соціальному статусі: розповідь головного героя розміщено у брудно-жовтому нарративному блоці суміжно із зображенням кампанії бідняків, але поруч із зображенням багатіїв – у рожевому, кольорі, що символізує розкіш [13].

Взаємодію вербальних та невербальних елементів коміксу можна розділити на певні категорії, що спробував зробити С. МакКлауд [7, с. 132]. Теоретик коміксів виокремлює: 1) передусім графічну («слова є своєрідним музичним супроводом до малюнка» [19 с. 25]); 2) передусім словесну («словами сказано все, що необхідно знати реципієнтові, малюнки лише підкреслюють один з аспектів, деталей тощо; часто використовується з переходом від сцени до сцени або від моменту до моменту, а також дозволяє автору експериментувати з графікою» [7, с. 132]); 3) двогранну або співзвучну («слова і малюнки передають одну й ту саму інформацію» [19, с. 25]); 4) доповнювальну (слова та малюнок наче перетинаються, «один з елементів пояснює, підсилює або уточнює інший» [там само]); 5) паралельна («слова і зображення містять непов'язану між собою інформацію» [7, с. 132]); 6) монтаж («слова є невід'ємною структурною частиною зображення» [19, с. 25]); 7) взаємозалежна (поєднання, яке вимагає від читача зібрати зміст повідомлення по частинкам, наче пазл) [7, с. 137]. Остання комбінація часто використовується для зображення сцен, коли персонаж бреше. Крім того, вона майже не зустрічається в інших мультимодальних текстах.

Дослідник Кріс Зелінскі (*Chris Zielinski*) поділяє панелі коміксу на формати: 1) вербальний – панелі, які містять наративний блок і малюнок, на якому зображено одна з дій, що описано у тексті; 2) ілюстративний -панель без наративного блоку, інформацію передають за допомогою малюнка та словесних бульбашок; 3) комбінація першого і другого форматів [52, с. 3].

Класифікація коміксистів Гуппелера Д. і Еттера Л. співпадає з категоріями МакКлауда С., проте дослідники не розглядають передусім графічну та співзвучну категорії, а одна з категорій має назву «змінна» і співвідноситься з взаємозалежною [48]. Схожу класифікацію наводять

в'єтнамські мовознавці Тон Ну Мі Нхат (*Tôn Nữ Mỹ Nhất*) і Нгуєн Тхі Мі Пха (*Nguyễn Thị Mi Pha*) [44].

Утім, зазначені класифікації та категорії можна чітко простежити, якщо мова йде про одну панель: більшість коміксів, якщо це не стріп, послуговуються поєднанням різних комбінацій. Наприклад, розділ 9 «*V for Vendetta*» починається чотирьома панелями з «передусім словесною» категорією, оскільки відбувається перехід від сцен до сцени [38, с. 201], потім використано доповнювальну [там само], а завершується – передусім графічною [там само, с. 206, 207], що ніби вторить слабкій після хлороформу Іві, яка прокидається за ґратами, бачить вивіску і прикриває рота від жаху. Більш того, якщо уважно розглянути одну з панелей з «передусім словесною категорією» [там само, с. 202] у контексті з іншими, більш того, з попередньою сторінкою, ми побачимо, суттєві зміни. На попередній сторінці батько героїні супроводжував її на вечірку, перегорнемо сторінку: на першій панелі «наративний блок» розповідає про батька, якого ми і бачимо на зображенні, але на наступній панелі зображення суперечить тексту, оскільки перед нами не батько, а коханий Іві. Таким чином, реципієнт потроху розуміє, що вся історія – спогади, але хаотичні, наче страшний сон, ніби те, що персонаж колись заховав у собі повернулося. У другому випуску «*Fables*» є панель із зображенням Сніжки, яка чуває носа, здається нічого важливого, однак на другому кадрі Бігбі каже: «*YOU CAN'T FOOL THIS NOSE*», тобто «*Цей ніс не обдуриш*» [40] (перекладено з урахуванням обмежень у кількості знаків) і вказує на свій. Ця маленька деталь оживляє статичні малюнки. Отже, панелі необхідно розглядати у контексті всього коміксу. Ця думка співвідноситься з твердженням дослідника Р. Барта: «кожне зображення в коміксі є [...] самодостатнім, але існує лише в контексті цілого твору. Головне у ньому – продумана послідовність зображень» [11, с. 27].

Тож, з огляду на те, що завдання перекладача – відтворити авторську думку, а також проаналізовані приклади, можна стверджувати, що процес відтворення коміксів вимагає аналізу текстово-графічної взаємодії та визначення ролі того чи іншого елемента коміксу на сприйняття та декодування повідомлення. Кожна комбінація, категорія використовується задля реалізації певної мети, і неправильна інтерпретація інтенцій автора перекладачем порушить баланс між вербальними та невербальними складовими коміксу, а отже спотворить комунікативний ефект.

РОЗДІЛ 2.

ТРУДНОЩІ ПЕРЕКЛАДАННЯ КОМІКСІВ ТА СПОСОБИ ЇХ ВИРІШЕННЯ

2.1. Фонологічний рівень відтворення коміксу

Одним зі способів додати динаміки, оживити «статистичні малюнки» і залучити інші органи чуття, окрім зору, є ономаіопея також відома як звуконаслідування. Загалом, «звуконаслідування – це імітація звуків навколишнього середовища засобами мови» [19, с. 28]. Зокрема, *SA-CHING!* – звук, з яким закривають шухлядку касового апарату; *HUMP-TRUMP* і *THROB-THROB* використовують для вираження серцебиття, але вони мають суттєву різницю [39]. Перша комбінація звуків означає сильне серцебиття, яке виникає внаслідок удару, носіння важких предметів, наприклад, на панелі зображено персонажа, який переносить великі коробки, або важкого фізичного навантаження. Крім того, це імітація сильного, зазвичай руйнівного, удару, зокрема супротивнику. Інше звуконаслідування позначає сильний ненормальний за швидкістю та силою серцевий ритм, який пов'язаний з хвилюванням, а також може використовуватися, якщо персонаж бачить іншу дійову особу, у яку закоханий, зазвичай таємно. Більш того, цей звуковий ефект виражає пульсуючий головний біль: «*throb*» означає «неодноразовий інтенсивний біль, який раптово виникає і швидко минає» [46] (переклад наш). Тобто, розуміння значення того чи іншого звуконаслідування, а отже, правильне його відтворення передбачає аналіз усіх вербальних та невербальних складових панелі. Тож, перше звуконаслідування (друге також) можна перекласти за допомогою генералізації, частину значення буде зрозуміло з малюнка («частковий інтерсеміотичний переклад» за Ф. Занеттіним [51]) або слів. Для відтворення другого варіанту, на нашу думку, варто використати частковий відповідник «*ТЬОХ-ТЬОХ*» [16],

який «вживається на позначення сильного (-них) раптового (-вих) удару (-ів) серця» [там само]. Крім того, ця імітація означає «спів соловейка» [там само]. Як відомо, соловей – це символ кохання, а отже, наш варіант перекладу можна застосувати у зазначеному прикладі про зустріч із коханим.

Уживання звуконаслідувань дійсно дозволяє читачеві коміксів «слухати очима». Проте не всі автори послуговуються для створення цього ефекту словами. Зокрема, Алан Мур і Девід Ллойд у «*V for Vendetta*», Сакамото Сінїті в «*Innocent*» уникають ономатопеї. Останній пояснював це розвитком сучасного кінематографу, який послуговується тими чи іншими звуками у певній ситуації, тож детальне зображення у поєднанні з потрібним вербальним елементом (не імітацією звуків) створює певну атмосферу, що може викликати у пам'яті реципієнта потрібний звук. Алан Мур, який зазвичай вживає невелику кількість звуконаслідувань, уникає їх у цьому коміксі, що на час створення коміксу було «інноваційним явищем», щоб надати певної свободи ілюстратору. І дійсно, послідовність панелей, чергування «кута зйомки» дозволяють читачеві відтворити певний звук («слухові ейдетичні образи» [24]).

Між тим, Алан Мур послуговується «ономатопеїстичною лексикою»: дієсловом «*COUGH*» [38, с. 15] який було перекладено за допомогою повного відповідника «КАШЛЯЄ» [8, с. 15] у теперішньому часі, оскільки це реакція на подію (сльозогінний газ), яка відбувається тут і зараз. Більш того, у ПТ збережено параграфіку: звуконаслідування розміщено у лапки, які нагадують проміння, якими зображують кашель та чхання у векторній графіці (наприклад, реклама). Це відокремлює звуконаслідування від основної репліки персонажа й підкреслює гучність і силу кашлю. Слід зазначити, що «*cough*» – це не лише «ономатопеїстична лексика», але й пряме звуконаслідування, тобто «таке, що складається зі слів, які імітують природні звуки» [19; 37].

Наприклад, англійці, американці сприймають кашель, який ми чуємо як «КАХИ-КАХИ» – «*COUGH-COUGH*» [37]; «*KXM-KXM*», кашель, який використовують для привертання уваги, – «*АНЕМ*», хоча можливе використання першого варіанту. Таким чином, труднощі перекладання звуконаслідувань пов'язані з різницею між культурою та їхньою мовленнєвою системою, оскільки носії різних мов сприймають та відтворюють один і той самий звук по-різному [9].

Однак, чому перекладачі «*V for Vendetta*» не відтворюють «*COUGH*» [38, с. 15] як пряме звуконаслідування. У журналі, де вперше було опубліковано матеріал нашого дослідження, Алан Мур розмістив статтю, есе, у якому розповів історію ще незакінченого коміксу. У цій статті є пояснення щодо відсутності звукових ефектів [25, с. 373], яке ми зазначили вище. Тож, відтворення дієслова дієсловом відповідає задуму сценариста та ілюстратора коміксу. Проте, якщо «КАХИ-КАХИ» [9] – це еквівалент «*COUGH-COUGH*» [38, с. 15], чому К. Пітик і А. Пітик не використовують відповідник «КАХИКАЄ». «КАХИ» дійсно використовують для імітації кашлю [4], але дієслово означає легкий кашель. Між тим, кашляти – це «судорожно [...] видихати з хрипінням і шумом» [там само]. Як відомо, персонажі коміксів виражають свої емоції та взаємодіють не лише за допомогою реплік, але й кінестики. Ці невербальні елементи є важливою частиною змісту, який необхідно враховувати під час перекладання. Тож, розглянемо цілу сторінку, яка містить панель зі звуконаслідуванням: *V* рятує Іві від чоловіків, які намагалися її зґвалтувати, за допомогою слиногінного газу, одним із наслідків якого є описаний вище кашель. Отже, під час перекладання іноді необхідно проаналізувати всю сторінку, а не лише одну панель, яка містить одиницю перекладу.

Крім того, до способів надати емоційності персонажам, динаміки подіям тощо належить вигук. Дослідниця Леня Буш (*Lenja Busch*) розглядає їх як різновид звуконаслідувань [24]. Слід зазначити, що

вигуки, як й імітацію звуків, також розмежують на «загальновідомі та авторські або індивідуальні» [19, с. 28]. Перші зазвичай перекладають за допомогою словникового відповідника, або принаймні їхнє значення можна дізнатися в англomовному тлумачному словнику; відтворення другого різновиду передбачає добір контекстуального відповідника.

Один зі способів перекладання вигуків – транслітерація: «ОН» [38, с. 14] – «ОХ» [8, с. 14] (Іві схопили). Інший спосіб передбачає використання словникових відповідників: «НАНАНА» [38, с. 59] – «ХАХАХА» [8, с. 59] «ОН GOD» [38, с. 38] – «О БОЖЕ» [8, с. 38] або «ГОСПОДИ» [там само], якщо висота словесної хмаринки обмежує використання першого, а також задля уникнення повторів на суміжних панелях і щоб не роздратувати або викликати недоречну, у контексті сцени, посмішку на постійне вживання одного й того самого вигуку.

Слід зазначити, що перш ніж транскодувати вигуки, необхідно уважно продивитися візуальний та вербальні контексти. Наприклад, Іві сидить на даху та бачить вибух у будівлі парламенту, як ламається його башта, її наступна репліка починається з «ОН. ОН» [38, с. 17]. Відповідник, який створено за допомогою транслітерації, виражатиме горе, страждання, невдоволення. Проте попередня панель, на якій ілюстратор акцентує увагу читача на подив героїні, не свідчить про зазначені вище почуття, а отже, суперечитиме такому перекладу. Тож, можна відтворити цей вигук контекстуальним відповідником: «ОГО. ОГО» [8, с. 17]. Інший приклад вимагає контексту для правильного розуміння та відтворення відповідно. Іві намагаються згвалтувати, її схопили, але раптом з'являється незнайомиць у масці, чоловіки відволікаються, а незнайомиць швидко наближається до Іві. «ОН» [38, с. 14] використовують для вираження низки емоцій, таких як: здивування, гнів, страждання, розчарування, радість тощо. Як можна зрозуміти з опису суміжних панелей, усієї сторінки, (зокрема, якщо проаналізувати графіку), дівчина дійсно пережила чимало емоцій, якщо звернути увагу

на попередню сторінку їх стане ще більше. Транслітерація не охоплює такого спектру емоцій, але у цього вигуку є еквівалент, повний словниковий відповідник, яким послуговуються перекладачі – «*ОЙ*» [8, с. 14]. Постає питання, чому на іншій сторінці цей вигук транскодовано. На нашу думку, це пов'язано зі стереотипом вживання «*ой*» у ситуаціях, коли людина щось ненароком зламала тощо або її налякали. Більш того, героїня налякана, її хапають та вдавлюють у стіну, у такій ситуації значно легше вимовити голосні (власне переляк) та глухі (порушення дихання) звуки.

Інший спосіб перекладання вигуків охоплює генералізацію: «*УН*» [38, с. 24] – «*ГМ...ГМ...ГМ*» [8, с. 24] (секретар роздумує, що відповісти лідеру аби той не розгнівався). Український відповідник має більш широке значення і вживається також для «вираження сумнівів, роздумування, іронії, роздратування» [19]. Між тим, «*ГМ*» застосовують для відтворення низки інших комбінацій звуків: «*ЕР*» (для вияву невпевненості, також вживається, коли людина намагається щось згадати, як і в коміксі) [38, с. 23]; «*АН*» (для вираження роздумування, подиву, болю, невдоволення, радості, роздратування,) [38, с. 19]. В останньому прикладі український відповідник є результатом конкретизації та підкреслює роздратування лідера: вибух у парламенті пошкодив деякі камери, за допомогою яких влада спостерігає та контролює народ, окрім цієї інформації доповідач вказує на неможливість визначити особу підричника, оскільки він носить маску. Потім лідер просить збільшити фото підозрюваного – і бачить *V*, який давно став ворогом влади та завжди уникає покарання. Це і є роздратування. Вигук «*НЕН*» [38, с. 60] також відтворено за допомогою «*ГМ*» [8, с. 60], проте виражає здивування, невпевненість, що відповідає українському «*ХМ*». До того ж, цей вигук розміщено у подвійній словесній бульбашці поруч з іншим «*УННН...*» [38, с. 25], який також виражає невпевненість і перекладено «*ЕММ...*» [8, с. 25] без збереження

кількості знаків, що зумовлено недостатнім місцем у словесній бульбашці.

Більш того, для передачі «фонетичних оказіоналізмів перекладачеві доводиться створювати власні варіанти перекладу» [19], наприклад, персонаж прокинувся з головним болем: «*MNNUH*» [38, с. 34] – «*МГГМХ*» [8, с. 34]. Інший спосіб – звернутися до українськомовних коміксів або перекладів: «*AAUGH*» [38, с. 96] означає роздратованість маленькими невдачами і є індивідуальним звуконаслідуванням, характерним для коміксу «*Peanuts*» [21] Чарльза Шульца. Головний герой американського коміксу Чарлі Браун часто вживав цей вигук, коли програвав у футбол, або щоб налякати когось [там само]. Тож, існує переклад «*AARGH*» [8, с. 96], яким можна послуговуватися у «*V for Vendetta*», з огляду на панель, яка містить цей вигук та сцену загалом: чоловік роздратований тим, що не може запалити цигарку та намагається «налякати, застерегти» жінку, щоб та його залишила у спокої.

Отже, вигуки можна відтворити за допомогою таких способів перекладання як: транскодування, словниковий і контекстуальний відповідники, генералізація чи конкретизація, або звернутися до українськомовних перекладів інших коміксів, проаналізувати сцену, у якій вживається той чи інший вигук, та, якщо «комунікативні ситуації» у ВТ і «чужого» ПТ співпадають, використати наявний відповідник.

2.2. Лексичний рівень відтворення коміксу

У першому розділі ми виявили, що чимала частина вербальних елементів у коміксі представлена прямою мовою, що передбачає використання лексики як високого так і низького тону, зокрема просторічь тощо.

Наприклад, поліцейський використовує «*to pick*» [38, с. 14] у значенні «обрати», який було перекладено як «*підчепити*» [8, с. 14], сленгізм для «познайомитися». Такий відповідник можна пояснити як смисловий розвиток: дівчина обрала чоловіка та підійшла з ним познайомитися. Однак, ВТ не містить «*to pick up*» і далі у мовленні цього чоловіка відсутні просторіччя, сленгізми тощо. «*A vice detail*» [38, с. 14] є професіоналізмом на позначення працівника поліції нравів, яке було відтворено шляхом переходу слова моральний в іменник та додавання суфіксу *-ик*, що характерно для віддієприкметникових іменників, «*моральник*» [8, с. 14]. Інший спосіб перекладу конкретизація: «*MAN*» [38, с. 100] – «*ДРУЗЯКО*» [8, с. 100]. «*Mangiare*» [38, с. 364], яке у кокні, просторіччі людей з нижньої соціальної верстви, позначає «їжу», було відтворено за допомогою функційного аналога, слова подільської говірки [20] – «*ЇДЛО*» [8, с. 364].

Терміни, зокрема назви хімічних речовин, транскодують або відтворюють словниковими відповідниками: «*pituarin*» [38, с. 105] – «*гіпофізин*» [8, с. 105]; «*pinearin*» [38, с. 105]– «*еніфізин*» [8, с. 105]; «*gelnite*» [38, с. 311] – «*гелігніт*» [8, с. 311]; «*lysergic acid diethylamide*» [38, с. 299] – «*диетиламід лізергінової кислоти*» [8, с. 299]. Дещо інше відбувається із терміном «*culling*» [38, с. 97], який у коміксі відтворено як «*децимація*» [8, с. 97]. Термін у ВТ позначає «скорочення популяції шляхом відбору, наприклад, за статтю, віком тощо, а слово у ПТ «*страту за жеребом кожного десятого*» [8, с. 402]. Знайти відповідник терміну з ВТ дійсно складно, оскільки необхідно прочитати визначення в англійськомовних тлумачних словниках і спробувати зіставити це значення зі значеннями схожих українськомовних термінів. Термін у ВТ і термін у ПТ об'єднує смерть, яка є вибором і рішенням інших, а не самого «смертника». З огляду на сюжет, «децимацію» можна потрактувати як принцип, за яким убиває *V*, але така гіпотеза спростовується за кілька розділів до сцени, у якій вживано цей термін.

Якщо лікарка, яка його використала, не розуміла цей принцип, і термін було вжито для створення динаміки та контрасту (поруч з панелями з лікаркою, зображені поліцейські, які зрозуміли, хто стане наступною жертвою, і ким може бути головний герой), то це припущення спростовує сама лікарка. Коли до неї завітав V, жінка сказала, що знала про його прихід і хто він. Отже, «жеребкування» або «страсти кожного десятого» не характерні для цієї справи. Більш того, на попередніх панелях лікарка згадувала про експеримент (як натякають, з покращення характеристик людини, тобто селекція) над в'язнями, яких відбирали відповідно до відхилень від «норми» їхнього психічного здоров'я, кольору шкіри та орієнтації, вводили препарат №5 і спостерігали: хто виживе. І наступна панель містить репліку «*WE DESERVE TO BE CULLED*» [38, с. 97]. Де «*we*» охоплює людей, які проводили експеримент. Тож, «*to be culled*» можна відтворити за допомогою генералізації «*на селекціонування / на селекцію*», оскільки *culling* – це частина селекції. Однак, селекція має на меті покращення виду, що може не викликати негативної асоціації в читача, хоча на це натякатиме атмосфера тоталітаризму в коміксі та алюзії на Третій Рейх. Інший варіант – застосування терміну з іншої галузі наук, який є перекладом слова «*cull*», – «*відбракування*». Слід зазначити, що селекція – це більш розповсюджений термін, значення якого можна вивести з контексту як сторінки, так і розділу та коміксу загалом.

Інша проблема відтворення коміксів полягає у їхній інтерсексуальності. Розглянемо сьомий розділ першої книги: сцена вбивства єпископа. Головний герой промовляє: «*PLEASE ALLOW ME TO INTRODUCE MYSELF, I'M THE MAN OF WEALTH AND TASTE*» [38, с. 68], це два перших рядки з пісні «*Sympathy for the Devil*» гурту *Rolling Stones* [50]. Ця сцена є кульмінацією першої книги, оскільки утілює своєрідний «контракт з дияволом» між Іві та V, про який він говорив напочатку: дівчина погодилася допомогти головному герою, проте не

розуміла на що йде, тож зап'ятнала свої руки кров'ю «превелебності». Цим V наче каже: «Угоду укладено». Цитата має усталений відповідник, який не суперечить невербальним елементам і було використано у ПТ: «ДОЗВОЛЬТЕ МЕНІ ПРЕДСТАВИТИСЯ... Я ЛЮДИНА БАГАТА... ЗІ СМАКОМ» [8, с. 68]. Однак наведена вище інтерпретація буде зрозумілою, якщо читач уважно спостерігав за подіями або знає пісню. Принаймні англійці, які читають ВТ, відкриють текст пісні та декодують натяк на сцену зустрічі Мефістофеля та Фауста. Тож, постає питання, чи зрозуміє реципієнт ПТ звідки ця цитата або необхідно додати перекладацький коментар.

Іншу цитату: «*THE MULTIPLYING VILLANIES OF NATURE DO SWARM UPON HIM...*» [38, с. 14] як і усталений відповідник «...*СОНМИЩЕМ ПІДЛОТ НЕГІДНИКА ПРИРОДА НАДІЛИЛА...*» [8, с. 14], узято з «Макбет» В. Шекспіра і описує Макдональда, який підняв повстання проти короля Дункана та програв. Між тим, існує й інші переклади «Макбета», але з огляду на обмеження простору для вербальних елементів і збереженню гри між зображенням і текстом, цей переклад на нашу думку є найбільш доречним. Наприклад, «*BUT ALL'S TOO WEAK; FOR BRAVE MACBETH...WELL HE DDESERVES THET NAME...*» [38, с. 14] – «*АЛЛЕ ВСЕ НАМАРНО – МАКБЕТ ХОРОБРИЙ (ЗВАТИСЬ ТАК ВІН ГІДНИЙ)...*» [8, с. 14]. На панелі зображено як один із «палеціантів» хоробро хапає V за руку. Крім того, тут є й інший приклад взаємодії малюнка та слова. Далі поліцейські кажуть, що дівчина знаходиться у розшуку, вони все робили правильно, тож, «*KEEP YOUR ...*» [38 с. 14] нова словесна бульбашка на суміжній панелі «*HANDS OFF?*» [там само], інтонація змінюється на питальну, оскільки у руці поліцейського залишається рука V. Тут необхідно сформулювати репліку так, щоб зберегти взаємодію між вербальним та невербальним елементами. «*ВОНА БУЛА В РОЗШУКУ ДЛЯ ДОПИТУ, ТОЖ ПРИБЕРИ...*» [8, с. 15] – одна панель, наступна – «*...РУКИ?*» [там

само]. Інша взаємодія: словесна бульбашка біля V «*WHICH NE`ER SHOOK HANDS...*» [38, с. 15] , персонаж без руки, випускає сльозогінний газ у бік чоловіків, які хотіли вбити Іві. Цитату перекладено зі збереженням образу та врахуванням обмеження словесної бульбашки за допомогою фрагмента з перекладу «Макбета» Б. Тена: «*HE РУЧКАВСЯ*» [8, с. 15]. Інша цитата на цій панелі: «*NOR BADE FAREWELL TO HIM...*» [38, с. 15]. Відповідно до сучасних словників «*to bade*» є застарілою формою минулого часу «*to bid*», яка вийшла з ужитку і зустрічається у текстах часів Шекспіра або у сучасних, щоб створити певну атмосферу, зазвичай вживається у комбінації з вітанням або прощанням [23]. Переклад «Макбету» Лесі Українки [10] можна розглядати як генералізацію: ліричний герой не попрощався, відповідно, взагалі не «мовив йому ні слова» [там само]. Між тим вітання-прощання були своєрідною церемонією, недотримання якої вважалось образою. У перекладі коміксу використано варіант Б. Тена: «*НЕ ЦЕРЕМОНИВСЬ ІЗ НИМ*» [6]. Слід зазначити, що прощання – це натяк на поховання, яке також належить до церемоній. До того ж, на наступних сторінках V говорить про церемонію святкування, тобто вибух у парламенті. Крім того, словесна бульбашка з цією реплікою знаходиться біля Іві, яку незнайомець «без церемоній» обіймає. Тобто, цей відповідник зберігає взаємодію між текстом і графікою, але й ускладнює їх. Проте, цитата втрачає архаїстичну форму дієслова. Хоча, її набуває перша репліка персонажа «*...СОНМИЩЕМ...*», тож, це можна розглядати як компенсацію. Переклад іншої цитати «*TILL HE FACED THE SLAVE*» [38, с. 15], хоч і містить дієслово, яке зберігає «двогранну комбінацію», але прямо натякає на фінал всього коміксу: «*...ВПРИТУЛ З ПОГАНЦЕМ СТРИВСЬ*» [8, с. 15]. З цією реплікою V наближається до Іві впритул, але дівчина у цей момент, як і до середини коміксу буде лише не тямуючою «рабинєю» або «полоненою» свого минулого, рятівника, партії тощо, а у

цій ситуації буквально «жертва». Однак, це процес ініціації, поки дівчина стане «поганцем». Тож, це відтворення є прикладом конкретизації, яку, на нашу думку, слід замінити на кальку: «*поки впритул з невільником не стрівсь*».

Більш того, не всі цитати мають готові відповідники, наприклад, вірш В. Блейка «Єрусалим» А. Пітик і К. Пітик повинні були відтворити українською мовою власноруч і навести повний переклад у перекладацькому коментарі в кінці коміксу [8, с. 404], щоб читач мав змогу ознайомитися з віршом та зрозуміти іронію. Загалом, цей комікс має чималу кількість віршованих рядків, які не мають відповідників і потребують його створення. Тож, перед перекладачем постає інша проблема щодо збереження форми, змісту та мовленнєвої характеристики персонажа. Наприклад, друга книга починається рядками з пісні, у якій деякі нейтральні слова та вирази доводиться відтворювати емоційно-забарвленими відповідниками, усупереч характеристиці персонажа, який її співає, зокрема «*POLICEMAN*» [38, с. 123] – «*ЛЕГАВИЙ*» [8, с. 123].

«*ROSES ARE RED, VIOLETS ARE BLUE*» [38, с. 286] – наразі доволі популярна цитата для написання віршів до дня Св. Валентина, яка відтворюється калькою. Проте, події в коміксі відбуваються у 1990-ті рр., коли стандартним початком валентинки у країнах СНД було: «*ТРОЯНДА ЧЕРВОНА ТЕБЕ ОБІЙМА...*» [8, с. 286]. «*I'M WAITING FOR THE MAN*» [38, с. 313] – «*Я ЧЕКАЮ НА ЛЮДИНУ*» [8, с. 313] – це алюзія на рок-гурт «*The Velvet Underground*», яку V пригадує, коли йде у власну «підземку» (*underground*) [8, с. 405]. Про те, що це цитата читач дізнається зі слів Іві на суміжній панелі.

За жанром комікс, який ми досліджуємо, належить до антиутопії з елементами детективу, що визначає певні часові та просторові характеристики розповіді, що також пояснює переважання похмурих кольорів. Тож, якщо згадати відому книгу Рея Бредбері, яку було

написано у такому самому жанрі та, яку згадують у «*V for Vendetta*», можна стверджувати, що чимало назв у коміксі потребують відтворення. Зокрема, партію, яка захопила владу в Англії, було відтворено за допомогою калькування: «*NORSEFIRE*» [38, с. 19] – «*Північний вогонь*» [8, с. 19], проте розділено на два окремих слова, оскільки повне збереження структури назви ВМ буде порушувати норми ПМ, а також є вірогідність, що партія не буде сприйматися реципієнтом як могутня влада з назвою, що більше нагадує теги у соціальній мережі. Партія складається з інших «органів», які було відтворено українськими відповідниками: «*THE NOSE*» [38, с. 19] – «*НІС*» [8, с. 19] (поліція); «*THE EYE*» [38, с. 19] – «*ОКО*» [8, с. 19] (відповідальні за роботу камер, служба відеоспостереження); «*THE EAR*» [38, с. 19] – «*ВУХО*» [8, с. й9] (служба, що підслуховує, що говорить народ); «*THE MOUTH*» [38, с. 19] – «*ПІТ*» [8, с. 19] (служба, що займається розповсюдженням пропаганди); «*THE FINGER*» [38, с. 19] – «*ПАЛЕЦЬ*» [8, с. 19] (таємна поліція). Відповідно до назви підрозділу, герої іноді називають поліцейських «*FINGERMAN*» [38, с. 14] – утворилось внаслідок контамінації (*partial blend*) слів «*FINGER*» і «*POLICEMAN*», і було перекладено за допомогою кальки, морфема за морфемою, «*ПАЛЕЦІАНТ*» [8, с. 14].

Перекладання етикеток, назв книжок, плакатів («написів поза словесними бульбашками» [19]) може викликати деякі труднощі, що пов'язані з їхнім розміщенням як частини графіки. Написи у цьому коміксі відтворюють, оскільки вони є частиною повідомлення, яке намагається передати автор, допомагають реципієнтові хоч трохи зрозуміти героя, який до кінця коміксу залишається таємничим V. Слід зазначити, що ці написи можуть містити підказку ким є головний герой або, що відбудеться далі, а також бути джерелом інтертекстуальності. Тож, перший напис, який бачить читач – це вежа, де засідає партія, і назву якої, доволі важко розібрати у ВТ, «*JORDAN TOWER*» [38, с. 11] –

«ДЖОРДАН ТАУЕР» [8, с. 11]. К. Пітик і А. Пітик відтворюють назву за допомогою транскрибування, обираючи стратегію «форенізації або відчуження», оскільки місцем подій у коміксі постає Англія, про що реципієнт знає. Можна застосувати комбінацію калькування та транскодування «ВЕЖА ДЖОРДАН», проте втрачається алюзія на Лондонський Тауер, де раніше жили монархи (паралель з партією). Назви телеканалів перекладають із застосуванням трансплантації, тобто зберігають ВМ, наприклад, «NTV» [38, с. 150] – «NTV» [8, с. 150], номенклатурні назви приладів, техніки також відтворюють таким способом: «DICTAPE» [38, с. 75] – «DICTAPE» [8, с. 75]; «CN DSK» [38, с. 92] – «CN DSK» [8, с. 92]. Таблички у коміксі відтворено за допомогою словникових відповідників: «FIRE...» [38, с. 147] – «ПОЖЕЖ...» [8, с. 147] (на панелі V з вибухівкою); «ON AIR» [38, с. 146] – «ЕФІР» [8, с. 146] (повний переклад неможливо надати у зв'язку з декомпресією); «AUTOPSY ROOM» [38, с. 83] (напис можна зрозуміти, якщо перегорнути сторінку) – «СЕКЦІЙНА ЗАЛА» [8, с. 83]. Дорожній знак, перше чітко видно лише останнє слово, перше – нижню частину літер «END» [38, с. 82], але, якщо уважно роздивитися малюнок та повернутися на одну сторінку назад, можна побачити, що попереду глухий кут: «ГЛУХИЙ ЗАВУЛОК» [8, с. 82].

Труднощі відтворення, зокрема плакатів, пов'язані з тим, що деякі слова майже неможливо розібрати, тож перекладачеві доводиться виводити їх з контексту або, якщо це афіші реальних фільмів, звертатися до додаткових джерел. Наприклад, затертий плакат «ST... THROUGH PU...PURITY THROU...FAITH» [38, с. 14] відтворено як «ДО...КРІЗЬ ЧИСТОТУ ДО ЧИСТОТИ КРІЗЬ ВІРУ» [8, с. 14]. Афіша «WHITE HEAT / CAGNEY BREAKS LOOSE AT THE STRAND...TOMORROW!//.....YO» [38, с. 12]. Назву було перекладено за допомогою усталеного відповідника «БІЛИЙ ГАРТ» [8, с. 12], як й прізвище актора «КЕГНІ» [там само], далі змінено причино-наслідкові відносини: він вирветься на волю, оскільки

перед цим «ЗІРВЕТЬСЯ З ЛАНЦЮГА ЗАВТРА В СТРЕНДІ!» [там само]. Останню частину не вдалося відтворити через занадто малу кількість знаків, тож її було транскодовано як «...ЙО» [там само]. Інші афіші легше впізнати завдяки популярності цих шоу в країнах СНД: «MURDERS R...M...RGUE» [38, с. 12] – «УБИВСТВО НА ВУЛИЦІ МОРГ» [8, с. 12]; «THE SALT FLATS / IT'S ABOUT LETTING GO...» [38, с. 139] – «СОЛОНЧАКИ / ПРО МИСТЕЦТВО ЗАБУВАТИ...» [8, с. 139].

Географічні назви транскодуються або відтворюються відповідно до традиції: «The Old Bailey» [38, с. 51] – «Олд-Бейлі» [8, с. 51]; «New Scotland Yard» [38, с. 95] – «Новий Скотланд-Ярд» [8, с. 95]; «Knightsbridge» [38, с. 97] – «Найтсбрідж» [с. 97]; «Larkhill» [38, с. 96] – «Ларкгілл» [8, с. 96]. Імена персонажів також транскодують для збереження колориту: «Evey Hammond» [38, с. 18] – «Іві Геммонд» [8, с. 18] «Lewis Protero» [38, с. 54] – «Льюїс Протеро» [8, с. 54] тощо. Імена героїв книжок, які згадують у коміксі, а також позовні поліцейських – перекладають: «Silky» [38, с. 91] – «Шовковиця» [8, с. 91]; «Moonfaced» [38, с. 91] – «Місяцеликий» [8, с. 91] (калькування); «Almond» [38, с. 96] – «Мигдаль» [8, с. 96]. Ім'я головного героя перекладають за допомогою трансплантації одиниці ВТ у ПТ, що можна пояснити символічністю V.

Назву «V for Vendetta», незважаючи на існування українського відповідника, трохи інакше: «V означає Вендета». V у назві та в «імені» персонажа залишили з огляду на багатозначність та символічність. V вказує на №5 – препарат, який вводили піддослідним, серед яких був головний герой, номер його камери, та є алюзією на роман Т. Пінчона «V», цитату «V.V.V.V.V.» [38, с. 26] доктора Фауста, яка наявна у коміксі, симфонію Бетховена, що була своєрідним символом перемоги над Третім Рейхом («V for Victory») [49; 8, с. 405], на постать Вайолет, жінку, історія якої змінила V «5 років тому» [8, с. 242], і назву троянди, що виступає художньою деталлю в коміксі. Загалом, як каже один з персонажів: «У нашого друга в масці пунктик на літеру V» [8, с. 29].

Більш того, такий переклад дозволив не втручатися у графіку панелей із зображенням літери V.

Отже, було виявлено, що відтворення лексичних одиниць коміксу вимагає проведення ґрунтовного доперекладацького аналізу та застосування низки способів перекладання з урахуванням вербальних та невербальних компонентів.

2.3. Стилiстичний рiвень вiдтворення комiксу

Перекладання мультимодальних текстiв iнодi називають «обмеженим перекладом», що Н. Челоттi визначає як «такий, що має обмеження через практичнi або комерцiйнi аспекти перекладання» [51] (переклад наш). Комiкси обмеженi у просторi: перекладений текст повинен вписуватися у графiчнi засоби, якi поєднують зображення та текст. Крім того, ПТ повинен вiдповiдати технiчному завданню (далi – ТЗ).

Бiльш того, видання ПТ часто передбачають певнi змiни. Зокрема, новий формат, оскiльки комiкс може бути розрахованим на iншу цiльову аудиторiю, змiнитись тип публiкацiї (книга, а не альбом, якщо згадати українськомовний переклад *BD «Blacksad»* [19]): змiна макета сторiнки (нiмецькомовний переклад манги за стратегiєю доместикацiї, а також її адаптацiя українськими видавництвами для дошкiльникiв [там само]), видалення панелей i словесних бульбашок, а також змiни кольорiв та малюнкiв.

Рiзниця у виданнях ВТ i ПТ, а також системi ВМ i ПМ, додають викликiв для перекладачiв, зокрема, проблему надлишковостi за умови просторових обмежень та неможливостi змiнити шриффт або певний графiчний засiб згiдно з ТЗ, укладеним мiж видавництвом та автором договiр й iнших комерцiйних i практичних аспектiв. Наприклад, мiсцеве радiо повiдомляє останнi новини: «*TWENTY PEOPLE, EIGHT OF THEM*

WOMEN, ARE CURRENTLY IN DETENTION CENTER AWAITING TRIAL» [38, с. 12] – «*ДВАДЦЯТЬ ОСІБ, ВІСІМ З ЯКИХ ЖІНКИ, ПЕРЕБУВАЮТЬ ПІД ВАРТОЮ В ОЧІКУВАННІ СУДУ*» [8, с. 12]. Через обмеження було опущено слово «наразі», яке реципієнт може зрозуміти з контексту (оскільки мова йшла про сьгоднішні новини), «*IN DETENTION CENTER*» перекладено за допомогою семантичного розвитку, заміною причини наслідком: жінки знаходяться у слідчому ізоляторі, відповідно вони під вартою, а далі у ПТ як і у ВТ вказано на очікування суду, що власне і є частиною визначення слідчого ізолятора. Для зменшення кількості знаків можна також використати аббревіатуру СІЗО, однак чи не буде це проявом «стратегії доместикації» [11] та, чи не викликатиме у реципієнта непотрібних асоціацій. Наступна сторінка також містить приклад з опущенням: «*UH...SLEEP WITH ME OR ANYTHING?*» [38, с. 13] – «*ГМ...ПЕРЕСПАТИ ЗІ МНОЮ?*» [8, с. 13]. З огляду на те, що у ВТ виділено жирним саме «*SLEEP*», краще дійсно опустити кінець репліки, аніж головне слово, однак, саме останнє укупі з паузами та трьома «*ГМ*» підкреслюють невпевненість юної Іві, відчай, який став поштовхом до такого падіння.

Інші труднощі виникають під час відтворення назв розділів: кожен розділ у ВТ починається з літери «V», що необхідно зберегти у ПТ. Хоча перекладачі, які працювали над відтворенням коміксу польською мовою, послуговувались під час перекладання способом трансплантації та перекладацького коментаря під останньою панеллю на сторінці з назвою. Це пов'язано з ТЗ замовника, який відмовився від прямого втручання у графіку [50]. В українському перекладі цю особливість збережено. Назву першого розділу «*THE VILLAIN*» [38, с. 14], щоб зберегти необхідну літеру, було відтворено за допомогою конкретизації: «*ВИРОДОК*» [8, с. 13]. Інші приклади: «*VERSIONS*» [38, с. 49] – «*ВЕРСІЇ*» [8, с. 49]; «*THE VANISHING*» [38, с. 129] – «*ВИСТАВА*» [8, с. 129] – смисловий розвиток: усе, що відбувається у розділі – це вистава.

Спочатку Іві дивиться фокус із зникненням кролика, а потім сама бере у ній участь: у кінці *V* виводить її на вулицю і зникає. Слід зазначити, що кожне з таких «ключових слів» можна побачити в одній з реплік відповідного розділу. Якщо у першому розділі цю особливість збережено, то у другому репліка містить буквальний переклад, який відрізняється від назви: «*THE VOICE*» [38, с. 21] відтворено з використанням семантичного розвитку «*VICTI*» [8, с. 21].

Крім того, деякі труднощі викликає відтворення фонографічної стилізації, тобто «особливостей вимови персонажем тих чи інших звуків» [19]. Наприклад, один з персонажів розмовляє кокні, а також не вимовляє «*r*», що відтворено за допомогою функційного аналога та компенсації, останню особливість збережено у ПТ. «*GO`DIE? HULLO? A TELLYAWHAT... A CANNA HERT YEH NOW, EH. HOW`S ABOUT USYINS TALKIN` FERRA WHILE?»* [38, с. 182] – «*ГО`ДІ? ЗДО`ОВ! ОСЬ ШО ШКАЖУ ТОБІ... Я Т`І НІЧЬО НЕ Ж`ОБЛЮ. МО`,ПОБАЗІКАЄМ Т`ОХИ?*» [8, с. 182].

Отже, перекладання коміксу є обмеженим і передбачає врахування не лише текстово-графічних особливостей, але й комерційних та практичних аспектів.

ВИСНОВОК

Результати розвідки свідчать про те, що, незважаючи на критику й спроби різних дослідників зробити свій внесок у розв'язання проблеми визначення коміксу, більшість з них базуються на потрактуваннях перших теоретиків коміксів і підкреслюють такі ознаки як: послідовність, наратив, статичність окремих зображень і мультимодальність. У цій роботі ми послуговуємося визначенням дослідниці у галузі когнітивістики Карін Кукконен.

Наступним кроком було визначено, що комікси складаються з вербальних (мовних), графічних і параграфічних елементів та низки специфічних компонентів: словесних бульбашок, наративних блоків, зазвичай ономапопеї, оформлення яких впливає на сприйняття, декодування, а отже відтворення повідомлення ПМ.

Крім того, з огляду на те, що завдання перекладача – відтворити авторську думку, а також проаналізовані приклади, можна стверджувати, що процес відтворення коміксів вимагає аналізу текстово-графічної взаємодії та визначення ролі того чи іншого елемента коміксу на сприйняття та декодування повідомлення. Кожна комбінація, категорія використовується задля реалізації певної мети, і неправильна інтерпретація інтенцій автора перекладачем порушить баланс між вербальними та невербальними складовими коміксу, а отже спотворить комунікативний ефект.

Під час дослідження ми переконалися що, труднощі відтворення коміксу виникають на усіх рівнях тексту. Зокрема, було з'ясовано, що звуконаслідування та вигуки, які належать до труднощів фонологічного рівня, відтворюють із залученням таких перекладацьких трансформацій як: транскодування, використання функційного аналога, повного і часткового відповідника. З огляду на результати зіставлення одиниць фонологічного рівня ВТ і ПТ, можна стверджувати, що під час відтворення деяких вигуків послуговуються готовими перекладами

вигуків з інших коміксів. Проте цей спосіб перекладання передбачає зіставлення контекстів ВТ1 і ВТ2. Крім того, відтворення цих одиниць вимагає ґрунтовної роботи зі словниками та зіставлення різних варіантів перекладання одного й того самого вигуку чи звуконаслідування. Також було підтверджено важливість доперекладацького аналізу ВТ, яке у контексті дослідження нашого матеріалу, охоплює есе та статті автора.

Більш того, аналіз труднощів лексичних одиниць свідчить, що основні способи відтворення сленгізмів та просторіччя охоплюють: генералізацію, конкретизацію, використання функційного аналогу, зокрема слів з українських говірок. Терміни – транскодують або відтворюють за допомогою словникового відповідника. Дослідження та зокрема лексикографічний аналіз термінів ВТ і ПТ дає можливість зробити висновок, що перекладання термінів потребує аналізу взаємодії графіки і вербальних елементів, а також їхній розгляд у контекстів цілої сторінки, а іноді всього розділу. Відтворення цитат передбачає їхню ідентифікацію та використання усталеного відповідника, його зміни, калькування цитати ВТ або створення власного перекладу, який не суперечить мовленнєвій характеристиці персонажа, хронотопу та подіям, що відбуваються у коміксі, за можливості зі збереженням форми висловлювання. Написи, які є частиною графіки, необхідно перекладати, оскільки вони додають змісту повідомленню. Їхнє відтворення вимагає володіння певними фоновими знаннями та опрацювання додаткових джерел. Власні назви транскодують або перекладають за допомогою усталеного відповідника для збереження колориту. Крім того, важливо розуміти символічність тих чи інших образів, слів або літер, що можуть потребувати трансплантації з ВТ у ПТ або їхнього правильного обігравання.

Аналіз труднощів стилістичного рівня підтверджує, що перекладання коміксів варто класифікувати як обмежений переклад, що зумовлено практичними та комерційними аспектами перекладання та

оприлюднення коміксів. Крім того, було з'ясовано, що проблему надлишковості можна розв'язати за допомогою опущення, підбору синоніма, який містить меншу кількість знаків, інтерсеміотичного перекладання, застосування такої трансформації як семантичний розвиток, за можливості – скорочень. Фонографічну стилізацію відтворюють за допомогою функційного аналога та компенсації, за можливості зберігати особливості вимови, які є спільними для англійської та української мов.

Отже, тема цієї розвідки є перспективною, що передбачає створення ґрунтовної наукової праці щодо розробки стратегій перекладання коміксів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Вонг Э. Краткая история комиксов: как «рисованный» жанр стал популярным и почему его любят до сих пор. *Канобу*. 2020. URL: <https://cutt.ly/lRaevfS> (дата звернення: 15.10.2021).
2. Друкувати. *Академик*. URL: <http://surl.li/alwvq> (дата звернення: 14.10.2021).
3. Енциклопедія перекладознавства : у 4 т. / за заг. ред. О. А. Кальниченко та Л. М. Черноватого. Вінниця : Нова книга, 2020. Т. 1. 584 с.
4. Кашляти. Словник синонімів української мови. URL: <https://1675.slovaronline.com/14202-кашляти> (дата звернення: 19.10.2021).
5. Комбінація. *Словник.ua*. URL: <https://cutt.ly/fRoFRoh> (дата звернення: 15.10.2021).
6. Макбет Переклад Бориса Тена. *Aerius*. 2004. URL: https://www.ae-lib.org.ua/texts/shakespeare_macbeth_ua.htm (дата звернення: 20.10.2021).
7. Макклауд С. Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах, манге и графических романах. / пер. с англ. Е. Приходько. Белое яблоко, 2016. 272 с.
8. Мур А., Ллойд Д. V означає Вендета : абсолютне видання / пер. з англ. А. Пітик та К. Пітик. К. : Рідна мова, 2020. 416 с.
9. Ономатопея. *Lingusticus*. URL: <http://surl.li/alwvy> (дата звернення: 18.10.2021).
10. Переклади. Макбет. Вільям Шекспір. Переклад Лесі Українки. *Публічна бібліотека імені Лесі Українки*. URL: <http://lesya.lukl.kyiv.ua/works/transl/shakespeare.html> (дата звернення: 20.10.2021).

11. Работа над ошибками, или Как сделать грамотный комикс. *Disima.ru*. URL: <https://disima.ru/sozдание-komiksa/kak-sdelat-gramotnyj-komiks/> (дата звернення: 13.10.2021).
12. Роза (символ). *Мегаэнциклопедия Кирилла и Мефодия*. URL: [https://megabook.ru/article/Поза%20\(символ\)](https://megabook.ru/article/Поза%20(символ)) (дата звернення: 15.10.2021).
13. Розы в живописи. *Школа рисования и живописи*. 2019. URL: <https://izokurs.ru/blog/rozy-v-zhivopisi/> (дата звернення: 15.10.2021).
14. Суміжний. *Словник української мови*. URL: <http://sum.in.ua/s/sumizhnyi> (дата звернення: 14.10.2021).
15. Тайтурова Е. Виды комиксов: разбираемся, что такое стрипы, манга и многое другое. *Fake Music Magazine*. 2020. URL: https://fake-mm.ru/articles/vidy_comicsov_rawbirayemsysya (дата звернення: 15.10.2021).
16. ТЬОХ. *Словник української мови*. URL: <https://slovnyk.ua/index.php?sword=тьох> (дата звернення: 17.10.2021).
17. Цапів А. О. Поетика нарративу англійськомовних художніх текстів для дітей : дис. ... д-ра. філ. наук : 10.02.04. Харків, 2020. 419 с.
18. Чикалова А. К. «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.
19. Чикалова А. К. Комікс як об'єкт перекладання (на матеріалі коміксу «Watchmen» Алана Мура та його українського перекладу) : кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр» / наук. керівник: канд. філол. н., доцент О. М. Шапошник ; Міністерство освіти і науки України ; Херсонський держ. ун-т, Ф-т іноземної філології, кафедра перекладознавства та прикладної лінгвістики. Херсон : ХДУ, 2020. 55 с.

20. Словник подільського діалекту/говірки. *Драматика*. 2019. URL: <https://cutt.ly/YRmcAvp> (дата звернення: 20.10.2021).
21. Aaugh. *Written Sound Onomatopoeia Dictionary*. URL: <https://www.writtensound.com/index.php?term=comics> (Last accessed: 18.10.2021).
22. Alba S. [Top 10] Best Comics Without Words. *GAMERS DECIDE*. 2021. URL: <http://surl.li/akrcr> (Last accessed: 15.10.2021).
23. Bid, bade, bidden. *Grammarist*. URL: <https://grammarist.com/usage/bid-bade-bidden/> (Last accessed: 17.10.2021).
24. Busch L. Miszellen | Onomatopoeia in Comics. On the A-Human Theatre of Expression in Graphic Representations. *gtw. Gesellschaft für Theaterwissenschaft*. 2017. URL: <https://www.theaterwissenschaft.de/miszellen-onomatopoeia-in-comics/> (Last accessed: 18.10.2021).
25. Cerna D. I. Manga Translation Pitfalls and Quick Tips. *CCCI International LLC*. 2021. URL: <https://ccci.am/manga-translation-pitfalls-and-quick-tips/> (Last accessed: 16.09.2021).
26. Chute H. *Why Comics? From Underground to Everywhere* Paperback. Harper Perennial. 2019. 464 p.
27. Comics: Comic Strips. *Illustration History*. URL: <https://www.illustrationhistory.org/genres/comics-comic-strips> (Last accessed: 15.10.2021).
28. Cook R. T. My Definition of Comics. *The Hooded Utilitarian*. 2015. URL: <https://www.hoodedutilitarian.com/2015/03/my-definition-of-comics/> (Last accessed: 15.10.2021).
29. Dokou C. Karin Kukkonen, Contemporary Comics Storytelling. *The European Journal of American Studies*. 2016. URL: <https://journals.openedition.org/ejas/11659> (Last accessed: 16.10.2021).

30. Doxiadis A. What comic books have in common with Brecht. *Times Literary Supplement*. URL: <https://www.the-tls.co.uk/articles/graphic-novels-logicomix-doxiadis/> (Last accessed: 15.10.2021).
31. Gavalier C. What is a Comic? *The Hooded Utilitarian*. 2016. URL: <https://www.hoodedutilitarian.com/2016/05/what-is-a-comic/> (Last accessed: 15.10.2021).
32. Groensteen T. *The System of Comics*. / transl. by B. Beaty. Mississippi: University Press of Mississippi, 2009. 204 p.
33. Kukkonen K. *Studying Comics and Graphic Novels*. John Wiley & Sons Inc., 2013. 190 p
34. Lambeens T., K. Pint. The Interaction of Image and Text in Modern Comics. *Texts, Transmissions, Receptions*. 2015. №1. P. 240–257.
35. *Linguistics and the Study of Comics*. / ed. by F. Bramlett. New York : Palgrave Macmillan, 2012. P. 13-36.
36. Masaaki N. Fuan No Tane. *Manganelo*. 2018. URL: <https://m.manganelo.com/manga-az96445> (Last accessed: 12.10.2021).
37. Melendez S. How to Type a Cough Sound. *Techwalla*. 2018. URL: <https://www.techwalla.com/articles/how-to-type-a-cough-sound> (Last accessed: 19.10.2021).
38. Moore A. *Absolute V for Vendetta Hardcover*. Vertigo, 2009. 396 p.
39. Onomatopoeia. *The LitCharts*. URL: <https://www.litcharts.com/literary-devices-and-terms/onomatopoeia> (Last accessed: 18.10.2021).
40. Peng Y. SpeechBubbles: Enhancing Captioning Experiences for Deaf and Hard-of-Hearing People in Group Conversations. 2018. URL: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3173574.3173867> (Last accessed: 15.10.2021).
41. Romero-Jodar A. Comic Books and Graphic Novels in their Generic Context. Towards a Definition and Classification of Narrative Iconical Texts. *ATLANTIS Journal of the Spanish Association of Anglo-American Studies*. 2013. №35/1. P. 117–135.

42. Shinichi S. Innocent Rouge. *Manganelo*. 2020. URL: <https://m.manganelo.com/manga-ug108974> (Last accessed: 12.10.2021).
43. Shinichi S. Innocent. *Manganelo*. 2019. URL: <https://m.manganelo.com/manga-ro90282> (Last accessed: 12.10.2021).
44. Tasića M., D. Stamenković. The interplay of words and images in expressing multimodal metaphors in comics. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. 2015. №212. P. 117–122.
45. The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form. / ed. by J. Goggin and D. Hassler-Forest. McFarland, 2010. P. 56–73.
46. Throb. *Merriam-Webster Learner's Dictionary*. URL: <https://www.learnersdictionary.com/definition/throb> (Last accessed: 18.10.2021).
47. Throb. *Merriam-Webster*. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/throb> (Last accessed: 18.10.2021).
48. Tomášek O. Translating Comics. *Muni*. 2010. URL: <https://is.muni.cz/th/z1fwa/?lang=en> (Last accessed: 14.10.2021).
49. V For Vendetta in MLA Format. *GradeSaver*. URL: <https://www.gradesaver.com/v-for-vendetta> (Last accessed: 15.10.2021).
50. Yablonsky M. Text and Image in Translation. *CLEaR*. 2016. №3. P. 40–51.
51. Zanettin F. Visual adaptation in translated comics. *inTRAlinea*. 2014. URL: <https://www.intralinea.org/index.php/archive/article/2079> (Last accessed: 15.10.2021).
52. Zielinski C. Publishing A Comic Book In India. *Ideas and Action*. 1986. №167. URL: <http://surl.li/akrcj> (Last accessed: 14.10.2021).