

Sveučilište u Zagrebu

Filozofski fakultet

Odsjek za istočnoslavenske jezike i književnosti

Katedra za ruski jezik

Diplomski rad

***ТРАНСЛАТОЛОГИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ ПРИ ПЕРЕВОДЕ РУССКИХ  
КОМИКСОВ***

Student/ica: Ivana Ivančić

Mentor: dr. sc. Branka Barčot

ak. god.: 2014/15.

U Zagrebu, 22. rujna 2015.

University of Zagreb

Faculty of humanities and social sciences

Department of east Slavic languages and literatures

Chair of Russian language

Master Thesis

***PROBLEMS IN THE TRANSLATION OF RUSSIAN COMICS***

Student: Ivana Ivančić

Supervisor: Branka Barčot, PhD

Academic year: 2014/15.

In Zagreb, 22nd September 2015.



## Содержание:

|  |    |
|--|----|
| 1. Введение.....   | 1  |
| 2. Что такое комикс?.....  | 2  |
| 2.1. Виды комиксов.....  | 4  |
| 2.2. История русских комиксов.....                                 | 5  |
| 3. Язык комиксов.....  | 10 |
| 4. Транслатологические проблемы при переводе русских комиксов..... | 13 |
| 4.1. Звукоподражания и междометия.....                             | 14 |
| 4.2. Лексика разговорной речи.....                                 | 18 |
| 4.3. Фразеологизмы.....  | 21 |
| 4.4. Имена собственные.....  | 26 |
| 4.5. Жесты в русских комиксах.....                                 | 29 |
| 5. Заключение.....   | 33 |
| 6. Литература.....   | 35 |
| 7. Sažetak.....  | 40 |
| 8. Ključne riječi.....   | 40 |
| 9. Kratki životopis.....   | 41 |

## 1. Введение

Комикс является одним из наиболее распространённых видов искусства 20 и 21 веков. Это литературно-художественное произведение, из-за своей гибридной формы, вызывает споры учёных из всех стран мира. Поэтому, термин «комикс», заимствованный из английского языка, имеет много дефиниции. В первой части нашей дипломной работы, мы будем пользоваться теориями американских и русских исследователей, чтобы ответить на вопрос: «Что такое комикс?» Мы тоже перечислим основные характеристики и виды комикса. Затем, когда мы определим, что такое комикс, мы будем заниматься историей русского комикса. Эта история является довольно сложной и, из-за социально-экономических и политических особенностей в России 20 века, отличается от истории развития комиксов в Европе и Америке.

Во второй части нашей дипломной работы мы будем заниматься языком русских комиксов и проблемами, которые возникают при их переводе на хорватский язык. Комиксы издательства *Bubble: Бесобой и Майор Гром* являются нашим корпусом, на котором мы проведём наш анализ. Это фантастические комиксы о русских супергероях, чья лексика является довольно сложной и поэтому, довольно интересной для нашего анализа. Особое внимание мы уделим таким явлениям как: звукоподражание и междометие, лексика разговорной речи, фразеологизмы и имена собственные. Кроме того, нас будут интересовать и невербальные сообщения, представленные в виде русских жестов, которые иногда оказываются существенной проблемой при переводе комиксов с русского на хорватский язык.

## 2. Что такое комикс?

Один из первых, который попытался дефинировать комикс, был американский исследователь Уилл Айснер. В своей книге, этот отец современного комикса определяет комикс как «последовательное искусство» (Eisner 1895). Располагая фотографиями, изображениями и словами, в комиксе автор рассказывает историю или драматизирует идею, считает Айснер. Дефиницию Айснера расширяет и уточняет Скотт Макклауд, определяя их как: «иллюстративные и другие изображения, сопоставленные рядом в продуманной последовательности для передачи информации и / или получения эстетического отклика от зрителя» (Макклауд 1993: 20). С ними согласен и русский исследователь комиксов А.Г. Сонин, дефинируя их как «особый способ повествования, текст которого представляет собой последовательность кадров, содержащих, кроме рисунка, вербальное произведение, передающее преимущественно диалог персонажей и заключённое в особую рамку. При этом рисунок и заключённый в него вербальный текст образуют органическое смысловое единство» (Столярова 2010: 2).

Учитывая дефиниции цитируемых исследователей, можно сделать вывод, что первая и основная характеристика комиксов именно «последовательность». Но, в отличие от мультфильмов и фильмов, в которых последовательность осуществляется во времени, в комиксах она «сопоставляется в пространстве» (Макклауд 1993: 7). Чтобы это разъяснить, надо ввести ещё один из основных структурных элементов комикса – кадр. Кадры в виде классических прямоугольников «разделяют время и пространство, на череду отдельных моментов» (Макклауд 1993: 67), которые потом наш мозг объединяет и конструирует «непрерывную, целостную реальность» (Макклауд 1993: 67). Этот принцип, который позволяет нам создать последовательность из двух или более кадров и считать их одним целым, Макклауд называет «домысливание».

Далее, внутри кадра находятся изображения и слова – две компоненты языка комиксов. Русский исследователь Сонин называет их «вербальными» и «невербальными» компонентами их лексики. В невербальные компоненты входят «графика» комикса, представляющая личность, место, идею или какой-то предмет, и «параграфика», которая передаёт дополнительную информацию и способствует экспрессивности комикса (например, ономотопея). Вербальный компонент включает в себя «речь авторскую» (титры, заголовки, комментарии и т.п.) и «речь персонажей», находящаяся в «филактерах» («словесных пузырях»).

Из-за его гибридности, комикс является темой многочисленных дискуссий 21 века. Некоторые считают, что комикс является особым видом искусства, в котором текст – вспомогательное средство. С другой стороны, некоторые выдвигают текст в комиксах на первый план и, думают, что без слов невозможен полный перенос информации. Но, есть и те, которые считают, что слова и картинки взаимосвязаны, и, что они «работают совместно на продвижение истории вперёд» (Макклауд 2006: 128). С Макклаудом согласен и Ерофеев, который в своём эссе называет комиксы «единством повествовательного текста и визуального действия» (Ерофеев 1996: 433).

Надо ещё различать термин «комикс» от ему похожих терминов как «стрип» и «графическая новелла». Все три термина заимствованы из английского языка, а самая главная разница между ними – формат, в котором они публикуются. Стрип – комедийный комикс, который состоит из двух или трёх кадров и публикуется в журналах. В хорватском языке этот термин («strip») обозначает все форматы и, поэтому часто приводит к недопониманию в коммуникации. Комиксы (от англ. «comic book») публикуются ежемесячно или ежегодно и рассказывают один из эпизодов продолжающейся истории. Самые известные из них – комиксы о супергероях. И последняя, графическая новелла (от англ. «novel» — роман) – это термин, который обозначает комикс с законченной историей. По содержанию такие произведения предназначены для взрослых и по объёму являются самыми длинными (около пятидесяти страниц).

## 2.1. Виды комиксов

Комиксы являются формой искусства, чьё развитие связано с культурой какой-то страны. В Японии, например, после Второй мировой войны появляется «манга», которая отличается от европейских и американских комиксов по стилю и способу повествования. Поэтому в этой главе мы перечислим не все, а несколько главных видов комиксов.

По функции комиксы разделяются на две группы: «instructional» (инструкционные) и «entertainment» (развлекательные) (Eisner 1895: 139). Первые делятся дальше на «technical instruction comics» (техническо-инструкционные комиксы) (там же: 142), которые содержат указания для выполнения какой-нибудь задачи, и «attitudinal instruction comics» (относительно-инструкционные комиксы) (там же: 144), которые показывают читателю отношение к определённой ситуации. Развлекательные комиксы объединяются в «фикциональные жанры» (приключения, юмор, ужасы, романтика, научная фантастика и т.д.) и «остальные», как например эссе и автобиография (Zanettin 2004: 2).

Макклауд приводит ещё один способ деления комиксов. Он их делит по стилю рисования на реалистический и карикатурный, упрощенный стиль (Макклауд 1993: 29). Далее, Макклауд упоминает разные инструменты и художественные приёмы, которые тоже могут быть основой деления комиксов. Базовую схему, как правило, художники делают карандашами и затем её заполняют чернилами или используют широкий спектр инструментов и методов для крашения, как например: акварель, акрил, пастель, карандаш и т.д. К тому ещё надо добавить, что, сегодня очень популярным стало создавать комиксы с помощью компьютера. Однако, художественные стили и способы создания комиксов не являются хорошей основой деления комиксов, потому что художники очень часто используют различные стили, которые потом объединяют в своём, оригинальном произведении.



## 2.2. История русских комиксов

Многие предшественники современных комиксов можно найти на протяжении всей истории, и, поэтому практически невозможно точно определить период, в котором родились комиксы. Некоторые указывают на то, что начало комиксов можно искать на палеолитических стенах, а другие связывают рождение комиксов с появлением карикатур в английских журналах 18 века.

Комиксы, которые всем известны сегодня, начались развиваться не в Америке, а в Европе в конце 19 века. Авторы первого поколения комиксов в основном высмеивали социальную ситуацию и пытались быть смешным. Поэтому, и получили название «комикс» (от англ. «comic» — смешной). Второе поколение комиксов начинается с 1920 года до 1960 года. Главную роль в этом периоде играет США, потому что, благодаря американской индустрии комикс выходит из журнала и становится самостоятельным искусством. Появились и первые комиксы о супергероях как Супермен и Бэтмен, которые стали ведущим жанром в этом золотом периоде комиксов. В конце 60-х годов комиксы стали обсуждать новые темы, как например наркотическая зависимость, расизм, алкоголизм и т.д. Сегодня комиксы создают и читают во многих странах, в том числе и в России. Но история комикса в России и история комикса в Европе и Америке являются совершенно разными.

По мнению исследователя Хосе Аланиз русский комикс берёт свои корни ещё со времён лубочных листьев. Лубок – картинка с пояснительным текстом, печатаемая с липовых досок. Этот вид графического искусства был очень популярным в России с 17 по 19 веков. Аланиз перечисляет несколько элементов, которые связывают лубок со сегодняшним комиксом. Во-первых, это его гибридность. «Текст разыгрывает картинку» (Alaniz 2010: 19), другими словами, он рассказывает историю читателю, который потом не воспринимает картинку как что-то статичное, а как что-то живое, активное (там же: 19). Во-вторых, время осуществляется в пространстве, как и в комиксах. История разделяется на кадры (моменты), которые читатель потом воспринимает как одно целое. Лубок, как часть русской традиции, вдохновил многих авторов 20 века как книжного иллюстратора Ивана Билибина, так и русских футуристов (Ольга Розанова, Михаил Ларионов и т.д.).

Русские футуристы являются ещё одним важным шагом в развитии русского комикса. Они отрицали привычные нормы стихотворной речи и стирали искусственные границы между словами и картинками. Некоторые из их произведений были основаны на взаимозависимости слов и картинок, что является отличительной чертой, как лубка, так и сегодняшнего комикса. После революции 1905 года в России появилось множество сатирических журналов, в которых работали самые известные русские карикатуристы того времени: Борис Кустодиев, Мстислав Добужинский, Иван Билибин и Валентин Серов. Они остро атаковали царя Николая II, который потом закрывал журналы и наказывал авторов.

Ситуация в стране резко изменилась после революции 1917 года. Советская власть влияла на все сферы культуры, в том числе и комиксы. Вкратце, в советский период не создавали комиксы, потому что они символизировали ненавидимую им западную культуру. Однако, язык комиксов выжил. Взаимодействие картины и слова можно было увидеть на пропагандистских плакатах, которые сыграли важную роль в объяснении, визуализации и формировании новой цивилизации. В основном, плакаты с помощью метафор и лозунгов возвышали святых и демонизировали врагов нового общества. Иногда их сообщение располагалось на двух или больше кадров, которые надо было прочесть как комикс. Одновременно с плакатами появились и окна сатиры РОСТА, представленные Российским телеграфным агентством. Это был новый вид коммуникации с обществом, который, пользуясь последовательным языком комиксов, информировал их о новых политических событиях, демонизировал капиталистов и напоминал гражданам практиковать хорошую гигиену, искоренить алкоголизм и т.д. (Alaniz 2010: 43). В начале 1930-х годов окна сатиры РОСТА заменили сатирические журналы, которые высмеивали все сферы дореволюционной культуры, но и недостатки советского общества как алкоголизм, бездомность и т.д. Появилась новая генерация советских карикатуристов: Иван Семёнов, Борис Ефимов, Юлий Ганф и Константин Ротов. В работах Семёнова и Ротова можно было увидеть и филактеры, которыми очень редко пользовались, потому что напоминали американские комиксы.

К этому перечню карикатуристов следует добавить и русских эмигрантов: Николай Тищенко, Константин Кузнецов, Сергей Соловьёв и отец русского комикса Джордже (Юрий) Лобачёв. Многие из них занимались адаптациями русских классиков, как например сказок Александра Пушкина и внесли свой вклад в культуру тех стран, где они жили.

Кроме плакатов, язык комиксов тоже можно было найти на страницах журналов для детей. У них была одна и та же цель, как и у плакатов: «(...) закрепление у детей ценных гражданских качеств, как коллективизм, оптимизм и любовь к своей родине» (Alaniz 2010: 73). Детский журнал *Весёлые картинки* – самый известный журнал того времени. Это был один из первых журналов, в котором, под руководством Ивана Семёнова, можно было увидеть филактеры. К сожалению, советское мнение о том, что комиксы служат только для развлечения детей, в течение многих десятилетий ограничивало развитие этого вида искусства.

Эпоха перестройки, впервые за шесть десятилетий, позволила комиксам выйти на свет. В результате либерализации советского рынка, появился КОМ – первый коллектив русских комиксистов, в который были включены: Аскольд Акишин, Андрей Снегирёв, Алексей Капнинский, Игорь Колгарёв, Юрий Жигунов, Михаил Заславский, Илья Воронин, Илья Савченков, Ольга Козлёнкова и другие. Самые известные комиксы этого периода: адаптация романа Булгакова *Майстор и Маргарита*, опубликованный Акишиным и Заславским в 1992 году, и комикс Владимира Сакова *Приключения капитана Донки* из 1990 года. Появились и первые попытки создания терминологии комиксов. Ананин их называет «книжное кино» или «киношные книжки» (Alaniz 2010: 81), но эти термины были очень длинными.

Падение коммунизма ознаменовало вторую волну русских комиксов. Русские продукты, в том числе и комиксы, хорошо продавались и индустрия комиксов в России наконец начала развиваться. Но иностранные конкуренты выиграли на русском рынке. Наступил кризис. Русские комиксы были вытеснены с их рынка, а, одновременно, не были очень сильными, чтобы конкурировать на зарубежном рынке. Короче говоря, никто не хотел публиковать русские комиксы.

Наиболее читаемый журнал того времени – *Муха*, в котором можно было прочитать комиксы разнообразных жанров и стилей, от ужаса, юмора и детских сказок к адаптациям литературной классики. Его публиковали от 1991 года по 1995 год, и это был самый длительный период публикации журнала комиксов в этом периоде. На рубеже веков появилась Российская комиксная корпорация (РКК), московская фирма во главе с Владимиром Комаровым, которая публиковала «русские комиксы с русскими персонажами» (Alaniz 2010: 102). Самые известные из них: *Несмеяна*, история о девушке в мире шоу-биза, и приключения двух друзей *Димыча и Тимича*. К сожалению, эта фирма тоже стала жертвой опасного постсоветского рынка.

Следует отметить, что рождение комикса не прошло незамеченным среди русских учёных. Виктор Ерофеев был один из первых, который в своём эссе *Комиксы и комиксовая болезнь* подчинил комиксы его строгой, но сбалансированной эстетической критике (там же: 105). Он называет комиксы «успехом американской культуры» (Ерофеев 1996: 433) и осуждает то, что они как анекдот, телевидение или другие популярные средства массовой информации, опираются на стереотипные представления о реальности. Но с другой стороны, он подчёркивает, что комиксы «надо *уметь* читать», что они могут «засорить мозги» но и, что «можно получить от них истинное удовольствие» (там же: 436).

Многие комиксисты сегодня, желая сохранить культуру русских комиксов, нашли своё место в Интернете, где публикуют свои самостоятельные произведения. Именно Интернет спас русские комиксы, но, одновременно, ограничил их только на этот дигитальный мир, думает Аланиз. Возникновение сетевого журнала комиксистов Андрея Алёшина *Комиксолёт* привело в 2002 году к запуску первого ежегодного фестиваля российских комиксов – *КомМисия*. Этот фестиваль, организованный комиксистом Павелом Сухихом (известен под псевдонимом Хихус) объединяет как русских, так и зарубежных авторов с целью продвижения культуры чтения и создания комиксов. Сегодня русские комиксы появляются в разных видах. В первую очередь надо упомянуть авторов Арт-Комиксов как Г. Литичевский и Г. Острецов, которые предпочитают выставлять свои комиксы на выставках. Затем, следует добавить и комиксы о новых русских, которые высмеивают необразованность, неграмотность и грубость людей, быстро обогатившихся в постсоветской экономике. Графическая новелла *Лев Толстой – Анна Каренина* поставляет знакомых персонажей в мир новых русских. Это вызвало недовольство читателей, столкнувшихся с упрощением и модернизацией известного русского романа Льва Толстого. Ещё надо подчеркнуть, что автобиография, как жанр комиксов, появляется очень редко. Самый известный пример – автобиография *Сибирь*, созданная Николаем Масловым. Этот комикс, в котором Маслов рассказывает о своей советской жизни, вызвал удивление европейских авторов и читателей, но с другой стороны и недовольство русской публики. И, наконец, последним, но не менее важным видом комикса, являются произведения женских авторов, как, например короткий комикс *Облака*, созданный петербургской комиксисткой Анастасией «Namida» Васильевой, и комикс *Хочу* Елены Ужиновой. В своих комиксах, комиксистки пытаются найти место женщин в современном обществе, высмеивают предрассудки о женщинах или рассказывают о своих личных переживаниях.

После всего сказанного можно заключить, что русский комикс столкнулся с многими трудностями. Сегодня, благодаря дружеским связям между авторами разных стран, русская индустрия комиксов началась развиваться, и русские комиксы стоят на полках магазинов. Тем не менее, комиксисты всё ещё борются с предрассудками и с влиянием их иностранных соперников. Их борьба продолжается, а каким будет результат, покажет время.

### 3. Язык комиксов

Как мы уже сказали в предыдущих главах, язык комиксов основан на взаимодействии картин и слов. Это доказал и Макклауд, который в своей главе *Сила слов* перечислил семь видов комбинации слова/картинки (Макклауд 2006: 130):



#### 1. СЛОВА ВЕДУТ

Словами сказано всё, что вам нужно знать, а картинки иллюстрируют аспекты описанной сцены.

#### 2. КАРТИНКА ВЕДЁТ

На картинках нарисовано всё, что необходимо знать, в то время как слова подчёркивают аспекты обрисованной сцены.

#### 3. СОЗВУЧИЕ

Слова и картинки содержат одно и то же сообщение.

#### 4. ПЕРЕСЕЧЕНИЕ

Слова и картинки сочетаются, но сообщают разную информацию.

#### 5. ВЗАИМОЗАВИСИМОСТЬ

Слова и картинки сообща передают сообщение, с которым не справились бы по отдельности.

#### 6. ПАРАЛЛЕЛЬ

Слова и картинки не пересекаются.

#### 7. МОНТАЖ

Слова и картинки живо сочетаются.

Его перечень подтверждает, что слова и картинки являются равноправными, несмотря на то, что есть случаи, когда перенос информации осуществляется только с помощью картинок или только с помощью слов.

Если речь идёт о картинках или невербальных компонентах языка комиксов, надо указать на те, которые осуществляют перенос значения. Это, во-первых, пиктограмма. Пиктограмма – иконический знак, который представляет собой элемент реальности (какой-либо предмет, явление и т.д.). В комиксах она появляется очень часто как, например, пиктограмма мужчины или женщины, находящаяся на дверях, и, обозначающая туалет. Пиктограмму надо различать от связанного с ней явления – идеограмма. Если пиктограмма является элементом реальности, идеограмма представляет собой абстрактную идею (Desbenoit 2014: 12). Это, например, черты, которые обозначают движение, капли, окружающие голову персонажей, чтобы выразить беспокойство, усталость или удивление. И пиктограмма и идеограмма заменяют дополнительные разъяснения посредством слов и, поэтому, являются очень полезными средствами в создании комиксов. При переводе комиксов пиктограммы или идеограммы иногда надо заменить т.е. перевести. Самый известный пример – свечи, окружающие голову персонажей французских комиксов. Эта идеограмма происходит из французского фразеологизма *voir trente-six chandelles* (*искры из глаз посыпались, vidjeti sve zvijezde*), который обозначает состояние персонажа после сильного удара. Как в русском, так и в хорватском свечи заменяются звёздочками, обозначающие одно и то же состояние.

Другие носители значения – жесты и мимика, которые являются частью как устной коммуникации, так и комикса. Выражая отношение говорящего к высказанному, жесты и мимика способствуют экспрессивности текста. Они национально окрашены, и поэтому иногда возникают проблемы при их переводе. О каких именно проблемах идёт речь, мы опишем в следующей главе, посвящённой этой теме.

Что касается слов или вербального компонента комиксов, прежде всего надо узнать, что «комикс не болтлив» (Ерофеев 1996: 3). Иными словами, язык комикса, сведён «на длину реплик из-за ограничения пространства кадра» (Столярова 2010: 430). Столярова тоже считает, что язык комикса «приближается к устной речи» (там же: 430), которая исключает «длинные фразы и сложный синтаксис» (Столярова 2009: 282). Поэтому язык комикса обладает специфическими особенностями, которые возникают на морфологическом, лексическом и синтаксическом уровнях. Об этих особенностях и проблемах при их переводе, мы тоже будем говорить в следующих главах.

Надо ещё добавить, что слова, в основном, появляются в филактерах или словарных пузырях. Филактеры – это вид идеограммы, обозначающий устную речь, мысль, шёпот и т.д. С помощью филактеров, комиксист создаёт звук, а их расположение способствует созданию и ощущению времени в комиксах (Eisner 1895: 26). Существует множество форм филактеров, но самое важное то, что они напоминают эллипсис или прямоугольник. Их контур иногда меняется, чтобы выразить различные звуки. Механический голос из телефонной трубки, например, выражен филактером с резкими контурами, а филактеры в виде облака используются, если человек думает (Piekos 2013).

Кроме тех, которые мы подчеркнули, существуют и другие элементы комикса, которые несут значение. Это, например, выбор шрифта, контур кадра или цвет комикса, которые тоже влияют на создание атмосферы комикса. Следует отметить, что «благодаря взаимодействию в нём вербальных и невербальных компонентов, комикс сочетает в себе высокий объём информации, рассчитанной на максимальную простоту восприятия» (Столярова 2009: 281). Из-за множества информации, комиксист их должен сжать. Эта компрессия информации оставляет следы в языке, который насыщен неполными и односоставными предложениями, междометиями, звукоподражаниями и т.п.



#### 4. Транслатологические проблемы при переводе русских комиксов

В этой главе мы обратим внимание на те элементы комикса, которые вызывают проблемы при переводе. Наш корпус состоит из двух комиксов про русских супергероев: *Бесобой и Майор Гром*.

Бесобой – супергерой под именем Данила. Он выступал против демонов, которые убили его жену и детей, и потерял свою жизнь. Благодаря его храбрости, он был выбран от таинственных сил, которые дали ему жизнь. Данила жив, пока он кладёт чёрный прах убитых демонов в часы жизни, являющиеся и его подарком и его проклятием. Его миссия: защищать Москву от демонов-преступников.

Петербург с другой стороны защищает герой по имени Игорь Гром. Этот детектив вместе с его партнёром Димом Дубиным расследуют убийства серийного убийцы – Чумного доктора. Этот загадочный мститель, известный под именем Гражданин, хочет очистить город от коррумпированных политиков и воров. Хорошо, что этому сумасшедшему, эксцентричному и очень богатому гению, стоят на пути большая физическая сила, аналитический склад ума и неподкупность Майора Грома.

Ввод вымышленных персонажей, терминов из разных сфер деятельности, использование метафор и фразеологизмов являются отличительными чертами их жанра – научной фантастики. Мера переводимости таких видов текста по мнению Алексеевой может быть разной (Алексеева 2008: 82). Текст может страдать неполнотой из-за присутствия экзотизмов, личных имён или других элементов непереводимости или переводчик тоже может прибегнуть к описательному переводу и этим способом расширить текст (там же: 82). В комиксах текст часто страдает неполнотой из-за ограниченности пространства кадра. Переводчики делают примечания очень редко, а места для описательного перевода просто нет. Поэтому перевод комиксов является очень сложной работой, а от переводчика требуется точность, ясность и, прежде всего, краткость.

#### 4.1. Звукоподражания и междометия

В системе частей речи звукоподражания или междометия являются частицами, которые «выражают общие логико-смысловые, эмоциональные и модально-волевые оттенки слова или словосочетания, а также предложения в целом» (Валгина 2002). Отличительные особенности звукоподражаний или междометий заключаются в том, что они не имеют постоянного места в предложении, что являются семантически пустыми и, что их значение зависит от контекста. Надо ещё подчеркнуть, что у них нет номинативной функции т.е. они просто указывают на звуки или эмоции, не называя их. Звукоподражания или междометия отличаются от языка к языку и поэтому нуждаются в переводе.

Звукоподражания указывают на звуки внешнего мира как, допустим, крики животных или шумы, звуки, произведённые разными предметами или человеком. Их главная характеристика заключается в том, что они не указывают на эмоции, а являются только визуальным символом звуков. Если посмотреть звукоподражания разных языков, то легко можно заметить, что существуют различия в их образовании. Поэтому можно заключить, что они национально окрашены. В зависимости от их употребительности, звукоподражания делим на две группы: общепринятые, которые понятны всем носителям какого-то языка, и индивидуальные, созданные автором (Влахов 1980: 246). Далее, звукоподражания можно тоже разделить на несколько групп, в зависимости от природы звука. В первую группу входят звуки, которые имитируют крики животных. Они в основном, имеют полных эквивалентов в переводящем языке (Soriano 1999). Так лай собаки в русском будет записан как *ав-ав* или *гав-гав*, в хорватском как *vau-vau*, *av-av* или *vuf vuf*, в французском *ouaf*, *aou* и т.д.

Во вторую группу входят звуки, которые могут быть природными или механическими. Они могут быть «полисемичными» т.е. указывать на разные звуки, которые иногда не имеют полных эквивалентов в хорватском языке. Это, например, звукоподражание *бац*, которое обозначает:

1. резкий и звонкий звук, напоминающий звук удара, выстрела и т.д.  
➤ *bum, tres*
2. быстрое, неожиданное действие.  
➤ *puf, paf*
3. внезапное событие.  
➤ *i tap!*

Мы видим, что в этом случае, переводчик может использовать хорватское звукоподражание в зависимости от ситуации, в которой русское звукоподражание появляется. В наших комиксах наблюдается использование следующих звукоподражаний:

| Русский        | Хорватский                  | Объяснение  |
|----------------|-----------------------------|---|
| <i>виу-виу</i> | <i>viju-viju, fiju-fiju</i> | звук сирены автомобиля                              |
| <i>дгинь</i>   | <i>cin</i>                  | звук звона, звякненья                               |
| <i>звяк</i>    | <i>zvek, zvec</i>           | образовано от глагола <i>звякнуть</i>               |
| <i>скрип</i>   | <i>škrip</i>                | образовано от глагола <i>скрипнуть</i>              |
| <i>топ-топ</i> | <i>tap-tap</i>              | звук шагов  |
| <i>тук-тук</i> | <i>kuc-kuc</i>              | короткие стуки                                      |
| <i>хлоп</i>    | <i>bum, tres, tup</i>       | образовано от глагола <i>хлопнуть</i>               |
| <i>хрусть</i>  | <i>krc, pic</i>             | звук хруста костей                                  |
| <i>хрясь</i>   | <i>tras, tres, paf</i>      | звук удара ладонью                                  |
| <i>чик</i>     | <i>kvrc, škljoc</i>         | короткий звук, а также мгновенное отрезание чего-л. |
| <i>шлѐп</i>    | <i>tres</i>                 | образовано от глагола <i>шлѐпнуть</i>               |

Это в большинстве случаев звукоподражания борьбы: *хрясь, хрусть, крак, чик, шлёп* и т. д. Мы перечислили некоторые из них, которые имеют свои аналоги в хорватском, но эти звукоподражания в основном «воспринимаются (и передаются) авторами чрезвычайно индивидуально» (Влахов 1980: 247). В этом случае, нет эквивалентов в переводящем языке. Переводчик тогда может заимствовать русское звукоподражание и, если это действительно необходимо, графически адаптировать его, чтобы оно отвечало хорватскому правописанию и произношению.

Надо подчеркнуть, что звукоподражания, в основном, являются частью изображения и, что его изменение означает дополнительные расходы для издателя (особенно если речь идёт о комиксах, изданных в цвете). Поэтому, в большинстве случаев, издатель решает будет ли переводить звукоподражания или нет, в зависимости от его готовности вкладывать больше денег в графическую адаптацию комиксов.

Междометия, в отличие от звукоподражания, указывают на эмоции персонажа, как боль, удивление, сожаление, неудовольствие и т.д. Они, в основном, находятся в филактерах, и, поэтому их перевод не зависит о воле издателя. По функции, можно их разделить на две группы (Soriano 1999):

1. Аpellятивные междометия, относящиеся к собеседнику. Они выражают обращение к кому-либо (*алло, ей, ой*), соглашение с кем-либо (*ну давай, ладно*), отрицание чего-либо (*да нет же*) и т.д. Их главная особенность – передача какой-либо информации собеседнику. Аpellятивные междометия тоже могут указывать на разные эмоции одновременно, как например междометие *ладно* которое может:

а. употребляться в значении: 'пусть будет так'.

в. употребляться для согласия.

г. употребляться в значении: 'достаточно, не стоит говорить об этом'.

2. Экспрессивные междометия передают аффекты человека как испуг или боль (*ай, ой*), отрицание или презрение (*фу, фуй*), сомнение, нерешительность (*хм*) и т.д. Они, в отличие от апеллятивных междометий, относятся только к говорящему, другими словами, указывают на его текущее состояние. К этому перечню, мы должны добавить и междометия, являющиеся частью бранной или обсценной лексики, как например : *ну и хрен с ним* (можно обойтись без кого-либо или без чего-либо), *ни хрена себе, что за хрен, какого хрена* (для выражения крайнего удивления). Находим тоже и примеры эвфемизмов как *блин* и *бляха муха*, которые выражают досаду, огорчение, удивление или иную сильную эмоцию.

Учитывая эти примеры, можно заключить, что их перевод является очень сложным. Есть примеры, которые имеют свои полные эквиваленты в хорватском языке, как, например, междометие *хм*. Проблема возникает, когда мы попытаемся перевести междометия, которые не имеют полных эквивалентов. О переводе слов бранной лексики речь пойдёт в следующей главе, а, теперь возьмём, эвфемическое междометие *блин*, которое выражает три различных настроения человека: удивление, огорчение и досаду. В хорватском языке, нет слова, которое полностью совпадает по семантике с этим русским словом. Мы можем использовать «синонимичное» слово, в зависимости от ситуации (*kvragu, dovraga, dobijesa, joj, oh ne...*). Надо иметь в виду, что хорватское слово должно быть на одном и том же стилистическом уровне, как и русское, и что, оно должно быть очень коротким из-за ограничения пространства филактера.

В конце, мы хотели бы обратить внимание на то, что точный перевод междометий является очень важным при переводе комиксов. Междометия указывают на эмоции персонажа и поэтому, можно сказать, что они становятся частью его характера. Другими словами, некачественный перевод междометий может влиять на представление читателя о персонаже и, этим способом, стать не только причиной смущения, но и привести к созданию отрицательного впечатления от произведения.

## 4.2. Лексика разговорной речи

Язык комиксов изобилует словами разговорного стиля. Мы находим примеры как местоимение *чѐ*, наречие *зря*, уменьшительно-ласкательные слова, как например, *коленка*, которые характерны для русской разговорной речи. Из-за обширности и разнообразности материала, нам пришлось ограничить наш анализ на те слова, которые поставляют самые трудные проблемы при их переводе.

Персонажи в комиксах часто обращаются друг к другу, пользуясь словами *чувак*, *мужик*. Есть случаи, когда они указывают на профессию собеседника: *жулик*, *мент*, а иногда обращаются друг к другу ласкательно: *деточка*, *красотка*, *мальчуган*. Все эти примеры, приведённые нами, являются частью разговорной лексики и представляют собой особые проблемы при переводе на хорватский язык. Но самая большая часть разговорной лексики русских комиксов состоит из слов бранной и обценной лексики.

Мокиенко предлагает разделение бранной лексики на пять лексико-тематических группировок (Мокиенко 1994: 7):

1. Наименования лиц с подчеркнута отрицательными характеристиками типа:
  - а) «глупый, непонятливый человек»: *дурак*, *тормоз* и т.п.
  - б) «подлый, низкий человек»: *подлец*, *негодяй* и т.п.
  - в) «ничтожный человек, ничтожество»: *гнида*, *барахло* и т.п.
  - г) «проститутка, продажная женщина»: *шлюха*, *курва*, *сука* и т.п.
2. Наименование «неприличных», социально табуированных частей тела – «срамные слова». *жопа*, *задница*, *пизда*, *хуй*, *хер*, *хрен* и др.
3. Наименования процесса совершения полового акта: *ебать*, *барать*, *иметь*, *жарить* и др.
4. Наименование физиологических функций (отправлений): *мочиться*, *ходить по-маленькому* (за маленьким), *срать*, *облегчиться*, *освободиться* и т.п.
5. Наименования «результатов» физиологических отправлений: *говно*, *фекалии* и т.п.

Главная функция бранных слов, по мнению Ужаревича, есть оскорбление, угроза, унижение, вербальное насилие над собеседником или соперником (Užarević 2012: 178). Но надо ещё добавить, что иногда эти грубые слова могут выражать эмоции персонажа как страх, счастье, радость, разочарование или дилемму. Персонажи в наших комиксах, в основном, обижают их соперников, называя их *мразями, тварями, падлами, ублюдками, хренами, барыгами, нищобродами, гнидами, чмошниками, скотинами* и т.д. Этим способом, герои подчёркивают отрицательные характеристики их соперников, которые, в главном, глупые, низкие или ничтожные. При этом самые вульгарные слова связаны с мужскими или женскими половыми органами, т.е. с сексуальными функциями. Это является отличительной характеристикой русской матерщины, которая как и сербская, болгарская, хорватская и другие, относится к сексуальному типу бранной лексики (Мокиенко 1994: 6). Как говорит Мокиенко: «Ядро русской матерщины составляет очень частотная 'сексуальная' триада: *хуй – пизда – ебать*» (там же: 8). Имея в виду разделение русской бранной лексики, сделанное Мокиенко, следует отметить, что в русских комиксах наименования этих социально табуированных частей тела появляются очень редко и что, в большинстве случаев, используются наименования лиц с подчёркнуто отрицательными характеристиками. Тем не менее, ругательства существуют и их надо перевести.

Бранная лексика понятна всем членам определённого общества и она является частью их идентичности (Užarević 2012: 184). Поэтому особая проблема возникает при их переводе. Например, как перевести бранное слово *хрен* на хорватский язык?

Во-первых, это слово в наших комиксах мы находим и в междометиях как например: *ну и хрен с ним, ни хрена себе, что за хрен, какого хрена* и т.д. Существует тоже и прилагательное, образованное от этого существительного – *хреновый*. В хорватском языке есть полный эквивалент этого слова: *k..ac*, но мы его очень редко используем при переводе, потому что принадлежит очень грубому, сниженному стилю разговорного языка. Далее, повторение этого слова в переводе междометии (*neka ide u k..ac, koji k..ac*) привело бы к усилению экспрессивности текста на хорватском языке. Поэтому мы согласны с Мокиенко, который указывает на то, что «буквальный перевод большинства русских ругательств, особенно 'многоэтажных', может породить впечатление о какой-то гипертрофированной, чудовищной 'сексуальной озабоченности' и извращённости русских» (Мокиенко 1994: 5).

Во-вторых, переводчик может употребить эвфемизм в хорватском языке - *vrag* - и перевести выражения как: *vražiji, nek ide dovraga, koga vraga* и т.д. Но в филактерах тоже появляются существительные, междометия и прилагательные с существительным чёрт: *вот чёрт, чёрт возьми, какого чёрта* и т.д., которые переводчик должен перевести, используя хорватское существительное *vrag*. Это привело бы к частому повторению слова чёрт в переводе, и, этим способом, к уменьшению экспрессивности хорватского текста.

Третье решение, которое переводчик может применить, есть опускать ругательства в переводе. Это самый популярный способ при переводе аудиовизуальных материалов как фильмы или сериалы. Переводчики подобных материалов считают, что ругательства часто являются излишним, так как во многих случаях они не несут значения, которые считаются важными для продолжения истории. Они тоже думают, что информации, которые ругательства передают, могут быть получены из визуальной части, как например, от мимики или жеста персонажей (Golan 2006). Этот приём можно употребить и в переводе ругательств в комиксах. Переведённый текст, естественно, страдает неполнотой, но с другой стороны, он становится более естественным и верным нормам хорватского литературного языка.

В итоге, можно заключить, что при переводе бранной лексики, переводчик может применить три решения: перевести буквально, заменить эвфемизмом или опустить бранное слово. Каждое из этих решений не является идеальным, но мы думаем, что их комбинация может привести к качественному переводу этого вида разговорной лексики.



### 4.3. Фразеологизмы

Пользуясь словами Мокиенко, мы определим фразеологическую единицу как «относительно устойчивое, воспроизводимое, экспрессивное сочетание лексем, обладающее (как правило) целостным значением» (Мокиенко 2001: 382). Чтобы более понять эту дефиницию, надо объяснить некоторые из её элементов. Под прилагательными «устойчивый» и «воспроизводимый» мы понимаем то, что носители языка употребляют фразеологические единицы, которые уже зафиксированы в языке. Большинство фразеологизмов обладает большой экспрессивностью, поэтому Мокиенко и подчеркнул это слово в своей дефиниции. И третье, фразеологизм состоит из больше чем одного слова, а по функциональности совпадает со словом, именно потому что его воспринимаем как одно целое. Компоненты фразеологизма проходят процесс десемантизации, т.е. теряют свое лексическое значение, и приобретают новое, фразеологическое значение. Все эти элементы дефиниции Мокиенко, которые мы объяснили (устойчивость, экспрессивность и целостность значения) являются основными характеристиками фразеологизмов.

Как одну из характерных признаков фразеологизмов Молотков понимает и «непереводимость на другие языки» (Молотков 1968). И мы в какой-то степени согласны с ним. Фразеологизмы очень трудно, не только перевести, а и узнать в тексте именно из-за их раздельнооформленности<sup>1</sup>. От переводчика ожидается отличное знание в сфере фразеологии как в исходном (ИЯ), так и в переводящем языке (ПЯ). Тем не менее, есть несколько приёмов при переводе фразеологизмов, которые могут облегчить его работу.

Во-первых, фразеологизм исходного языка можно заменить фразеологизмом переводящего языка. Это самый идеальный подход, к которому переводчик должен стремиться. Переводчик может найти эквивалент фразеологизма в ПЯ, который в полной мере соответствует фразеологизму ИЯ независимо от контекста:

- *Заначку Зеленина на чёрный день в евро.* (Бесобой, номер 3)
- *Zeleninov bunt eura za crne dane.*

---

<sup>1</sup>Раздельнооформленность фразеологизма обусловлена тем, что фразеологизм имеет разделительную форму, другими словами, что он состоит из больше чем одного слова (Фесенко: <http://www.filologia.su/o-frazeologizme>).

- ...резкий становишься и **сильный, как бык**. (Бесобой, номер 2)
- ...postaneš brz i **jak kao bik**.
  
- На этот раз **поверю на слово!** (Бесобой, номер 4)
- *Ovoga puta ću ti povjerovati na riječ!*
  
- Как достала эта служба... Всё время **как на иголках** сидишь... (Бесобой, номер 4)
- *Kako mi je dosadila ova služba... Cijelo vrijeme sjediš kao na iglama...*
  
- Те, кто сегодня громче всех орут о коррупции и произволе, завтра придут к власти и станут такими же жуликами и ворами, если не хуже. **Закон джунглей, мать его!** (Майор Гром, номер 4)
- *Oni koji danas glasnije od svih viču o korupciji i samovolji, sutra, kada budu na vlasti, postat će isti oni lupeži i kradljivci, ako ne i gori. **Zakon džungle, majku mu!***

Следует отметить, что фразеологические эквиваленты довольно часто встречаются среди устойчивых сравнений. Эквиваленты тоже можно найти в интернациональной фразеологии, в которую вошли фразеологизмы из области истории, мифологии, литературы и т.п. (Влахов 1980: 188).

Далее, фразеологизм можно передать и его аналогом в ПЯ, при чём фразеологизмы различаются образами, но имеют одно и то же значение:

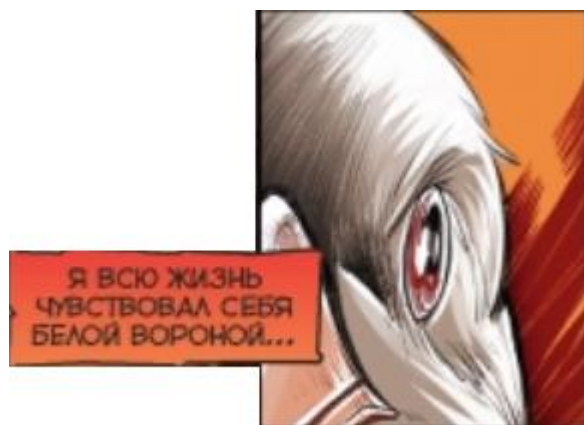
- ...что твой господин, первый маг inferно, лично пришёл узнать, почему ты решил **обвести его вокруг пальца?** (Бесобой, номер 4)
- ...*da je tvoj gospodar, prvi mag pakla, osobno došao saznati zašto si ga odlučio smotati oko malog prsta?* (Бесобой, номер 4)
  
- **Покончив со своими подельниками, я убил двух зайцев одновременно.** (Майор Гром, номер 8)
- *Uništivši svoje kompanjone, ubio sam dvije muhe jednim udarcem.*

- *Понимаешь, этим хомячками можно манипулировать как душе угодно...* (Майор Гром, номер 8)
- *Razumiješ, s tim hrčcima možeš upravljati **kako god ti srce želi**...*

Если переводчик не нашёл эквивалентов или аналогов, тогда он прибегает к нефразеологическому переводу. Нефразеологический перевод – это перевод, которым переводчик передаёт фразеологизм «при помощи лексических, а не фразеологических средств ПЯ» (Влахов 1980: 193). При этом переводе теряются образность, экспрессивность, коннотация и другие характеристики, присущие фразеологизмам. Влахов и Флорин приводят три вида нефразеологического перевода:

1. При строго лексическом переводе понятие, обозначено фразеологизмом, заменяем понятием, обозначенным словом или словосочетанием:
  - *Я тебе **выведу на чистую воду**...* (Майор Гром, номер 2)
  - ***Razotkrit** ću ja tebe...*
  - *Альберт Вехтиев давно **мозолил тебе глаза**, выбивая самые выгодные контракты для своей строительной компании...* (Майор Гром, номер 6)
  - *Albert Vehtijev ti je odavno već **dosadio**, sklapajući najunosnije ugovore za svoju građevinsku tvrtku...*
2. Калькирование или дословный перевод предпочитается, если переводчик хочет сохранить образность и экспрессивность фразеологизма, эквивалента которого нет в ПЯ.
3. Под описательным переводом мы понимаем не перевод фразеологизма, а его толкование, при чём переводчик должен стремиться к фразеологизации или хотя бы намекать на коннотативные значения.
  - *С этим Салиссатом всё равно **каши не сварить!*** (Бесобой, номер 4)
  - *Od tog Salissata ionako **nikakve koristi!***

Мы добавим, что при переводе комиксов переводчик должен быть очень осторожным, особенно в случае, если фразеологизм связан с картинкой. В восьмом номере комикса *Майор Гром* мы нашли следующий пример:



Фразеологизм *белая ворона* имеет два фразеологических синонима: *srna ovsa* и *bijela vrana*. Из-за взаимозависимости картинки и слова, самым лучшим выбором, кажется, является второе решение *bijela vrana*. Но эти два фразеологизма отличаются нюансами в хорватском и русском языках. Русский фразеологизм используется чаще всего с негативным подтекстом:

- *Дружные упрёки в том, что он белая ворона, подозрительный тип, и вообще совсем не русский человек, Плехов переносил стоический (Hrnjak 2007).*

С другой стороны, хорватский фразеологизм, в основном, используется с позитивным подтекстом:

- *...napominjem, većina (zato se uvijek može naći bijela vrana) imaju primitivne stavove i razmišljanja (Hrnjak 2007).*

Ворона является символом Чумного доктора, главного соперника детектива Майора Грома. Этот умный, богатый и влиятельный негодяй убивает всех, кто стоит на его пути в создании идеального мира. Он выделяется среди общества, но не своими достоинствами, а своими недостатками. Поэтому, думаем, что хорватский фразеологизм, который имеет положительную коннотацию, не отвечает полностью русскому фразеологизму. К тому ещё, символ вороны, в которую Чумный доктор иногда и превращается, появляется очень часто в комиксе и поэтому невозможно просто изменить картинку, чтобы она стала более пригодной для перевода. Думаем, что изменение картинки привело бы и к изменению характера персонажа. Поэтому, можно сказать, что нет идеального решения. После того как мы рассмотрели проблему со всех сторон, можно сделать вывод, что самым лучшим решением является именно хорватский фразеологизм *bijela vrana*.

Этим примером, мы хотели показать, что в комиксах находим определённые трудности при переводе фразеологизмов. Именно благодаря образности фразеологизма, художник может включить его в картинку, а это, как мы увидели, может вызвать особые проблемы при переводе. Взаимосвязанность картинки и слова часто приводит и к калькированию фразеологизма подлинника. Переводчик, иногда может поставить и сноску, но это нарушает не только внимание читателя, а и композицию картинки в комиксе.

#### 4.4. Имена собственные

Имена собственные являются объектом ономастики, самостоятельного раздела языковедения. Ономастика изучает антропонимы (собственные имена людей), топонимы (географические названия), космонимы (названия космических объектов), этнонимы (названия народов) и т. п. Из-за разновидности собственных имён, мы ограничим наш анализ на антропонимы, так как передача названий персонажей в комиксах является очень важным и интересным делом.

Авторы научной фантастики придумывают вторичные миры, которые отличаются от нашей реальности. В *Бесобое* авторы, например, создают подпольный мир демонов и бесов, а в *Майоре Громе* они позволяют героям путешествовать во времени. Этот ввод вымышленных свойств авторских миров затрудняет переводческую работу, потому что переводчик не может опираться только на свои знания о окружающей действительности. Поэтому самой трудной задачей является перевод индивидуально-авторских имён, которые основаны на фиктивных законах их миров.

Столкнувшись с этой проблемой при переводе русских комиксов, переводчик колеблется между двумя решениями: «Перевести или просто транскрибировать личные имена героев?»

Прежде чем обсудить этот вопрос, надо объяснить разницу между транскрипцией и транслитерацией. Транслитерация – это передача текста одной алфавитной системы, средствами другой алфавитной системы (Влахов 1980: 208). В нашем случае, речь идёт о переносе из кириллицы в латиницу. Транскрипция, с другой стороны, обозначает перенос звуков иноязычного слова, при помощи букв латинского алфавита (там же: 208). Несмотря на то, что при транскрипции часто возникают ошибки, этот метод в хорватском языке употребляется при переводе русских имён собственных в литературных текстах. Поэтому мы будем использовать этот метод и при переводе русских комиксов.

Самое главное, что надо передать на ПЯ, это имена главных героев: *Бесобой* и *Майор Гром*. В имени *Бесобой* скрывается и главная линия повествования – жизнь солдата Данила, посвящённая уничтожению демонов и защите людей от злых сил. Имя *Бесобой* является авторским неологизмом, созданным из двух слов: *бес* ('нечистая сила, чёрт, дьявол') и *бой* ('сражение'). Они связаны итерфиксом, т.е. соединительным гласным *-о-*. В хорватском слова *bijes* и *boj* являются эквивалентами те же самых русских слов, поэтому мы можем только транскрибировать этот авторский неологизм: *Vjesoboj*. Имя петербургского детектива тоже создано из двух слов: *Майор*, указывающий на офицерское звание в армии и *Гром*, которое является фамилией главного героя. В хорватском языке слово *major* вошло из английского языка. Если его заменить хорватским синонимом, имя нашего героя будет: *Bojnik Grom*. Следует отметить, что использование слова *bojnik* нарушило бы звуковую игру в имени т.е. повторение согласных *-м-* и *-г-*. Поэтому можно заключить, что из-за совпадения значения в хорватском и русском языках, самым лучшим выбором в этих двух случаях является комбинация перевода и транслитерации.

Однако, есть случаи, когда перевод является единственным решением. Имена персонажей иногда не имеют только назывную, но и характерологическую функцию. Другими словами, их имена намекают на личность персонажей. Один из примеров – союзник Бесобоя, *бес* по кличке *Шмыг*. Его имя образовано от того же самого междометия, которое описывает его характер. А именно этот герой благодаря своему длинному языку всегда *шмыгает* из опасных ситуаций. Переводчик должен осознать, что его имя – это междометие и потом заменить его хорватским эквивалентом: *Šmug*.

Особой задачей является и перевод уменьшительно-ласкательных форм русских личных имён. Проблема заключается в том, что русский язык обладает огромными возможностями для образования различных вариантов имён. Речь идёт о суффиксах субъективной оценки, чьё значение переводчик иногда не может довести до сознания читателя (Влахов 2008: 223). Например, в одном из эпизодов из жизни солдата Данила он обращается к своей жене и детям: *Лиза! Вова! Катя!* (Бесобой, номер 4). Их на самом деле зовут: Елизавета, Владимир и Екатерина. Читатель, который не знаком с русским языком, не понимает, что имя Владимир связано с его ласкательной формой – Вова. К тому ещё, герои могут обращаться друг к другу, выбирая любой вариант одного и того же имени: Владимир – Володя, Володенька, Володечка, Володюшка, Вова, Вовочка, Вовчик и др. Это может заставить читателя подумать, что речь идёт о разных персонажах. Поэтому переводчик должен выбрать те ласкательные формы, которые довольно часто появляются в его языке. Текст естественно страдает неполнотой, но с другой стороны, этим способом переводчик избегает недоразумений.



#### 4.5. Жесты в русских комиксах

В предыдущих главах мы уже говорили о невербальных компонентах языка комиксов. Они являются носителями значения, которые считаются равноправными со словами, т.е. вербальными элементами языка комиксов. Жесты – это тоже одни из невербальных компонентов. Жесты и мимика, движения в целом, являются элементами языкового выражения, которыми пользуемся для того, чтобы коротко выразить различные эмоциональные оттенки (Guberina 1967: 49). Жест национально окрашен. Он укореняется в культуру народа и поэтому иногда при столкновении двух культур могут возникнуть недоразумения. Исследователи большое внимание уделяют *межкультурной омонимии*<sup>2</sup> и *межкультурной синонимии*<sup>3</sup>, которые тоже могут привести к недоразумениям (Vojvodić 2006: 24). Хотя большинство жестов стали интернациональными, мы хотели бы выделить некоторые из них, которые являются частью культуры русского языка. Мы выбрали те жесты, которые делают пальцы, руки, и руки в комбинации с другими частями тела как голова, лицо и т.п. Эти жесты мы покажем на примерах из наших двух комиксов, которые мы потом свяжем с объяснениями из словаря жестов и мимики Акишина и Кано. Опираясь на этот словарь, мы выделили три типа жестов:

1. Жесты, сопровождающие речь. Эти жесты усиливают эмоциональность высказанного. Иногда одна и та фраза, сопровождаемая различными жестами, может приобретать совершенно разные значения.



(Майор Гром, номер 1)

**Закрывать себе глаза рукой** – жест, которым персонаж выражает страх, ужас. Он тоже обозначает и то, что персонаж, делающий жест не хочет видеть что-то или кого-то.

<sup>2</sup> Межкультурная омонимия появляется, когда один жест воспринимается по-разному в двух культурах (Vojvodić 2006: 24).

<sup>3</sup> Межкультурная синонимия возникает, когда один жест, который осуществляется по-разному, имеет одни и те же значение в двух культурах (там же: 24).



(Майор Гром, номер 7)

**Крутить пальцем у виска (у лоба, у головы)** – человек, делающий жест, считает, что собеседник дурак, сумасшедший. На картинке жест сопровождается словами: *ты псих!*



(Майор Гром, номер 10)

**Показывать на что-то большим пальцем.** В отличие от показывания пальцем, которое русские считают невежливым, тот, который показывает на что-то большим пальцем не хочет, чтобы его все увидели.

## 2. Жесты, заменяющие фразу или слово.



(Майор Гром, номер 2)

**Приложить указательный палец (все пальцы) к голове (ко лбу).** Не ответив на вопрос Майора Грома, его собеседник чешет себе затылок и этим способом показывает свою озадаченность, растерянность или смущение.

3. Жесты – независимые сигналы (рукопожатие, поцелуй и т.п.)



(Майор Гром, номер 3)

**Провести рукой (пальцем) по щеке (по горлу).** Персонаж угрожает убить кого-то, снять кому-то голову с плечи.



(Майор Гром, номер 5)

**Вытягивать себе нос** – жест обозначающий смущение, неудобство. Иногда может указывать на то, что человек хочет вспомнить что-то, или указать на то, что он хочет пить.



(Майор Гром, номер 6)

**Сжимать кулак** – жест обозначающий раздражение, гнев. В этом случае сопровождается звукоподражанием, обозначающим трение, сжатие.

Посмотрев на эти примеры, можно заключить, что большинство из них будут понятны хорватскому читателю. Многие из них представляют собой жесты, сопровождающие речь и поэтому, читатель может из контекста узнать и значение жеста. Проблема возникает, когда жесты стоят самостоятельно, без объяснения. В примере из *Майора Грома* номер 5 мы видели этого петербургского детектива, который вытягивает себе нос. Этот жест, как мы уже написали, может иметь три значения: а) обозначает неудобство, смущение; б) указывать на то, что человек хочет вспомнить что-то; в) указывать на то, что человек хочет пить. В данном случае контекст не помогает разъяснить значение жеста, который является странным хорватскому читателю. Перед переводчиком снова стоит вопрос: «Указать на этот жест или не сделать ничего?» Если переводчик хочет объяснить этот жест хорватскому читателю, он должен добавить сноску или филактер. Но это нарушит структуру картинки и поэтому мы предпочитаем поставить сноску или филактеры, только если значение жеста является важным для продолжения истории. К тому ещё, этот жест указывает только на мгновенное состояние героя и поэтому думаем, что его опущение не наносит значительного ущерба переводящему тексту.

В итоге, можно сказать, что перевод жестов зависит от переводчика. В зависимости от ситуации, в которой жест сделан, переводчик должен решить, стоит ли указать на значение определённого жеста или нет. В нашем случае не было много жестов, которые могли бы оказаться непонятными хорватскому читателю. Мы тоже не нашли жестов, чьё значение является необходимым для продолжения истории комикса. Тем не менее, мы хотели показать, что жесты составляют большую часть невербальных компонентов языка русских комиксов, и что они способствуют характеристике персонажей, потому что выражают их эмоциональные состояния, и что являются носителями русской культуры. Поэтому надо на них обязательно обратить внимание при переводе русских комиксов.

## 5. Заключение

Русский комикс на протяжении 20 века пережил много трудностей. Развитие этого вида искусства, который своим корнями восходит к русскому лубку, был ограничен русской властью, потому что напоминал ненавидимую им американскую культуру. Тем не менее, язык комикса пережил. Его можно было найти на советских плакатах, окнах сатиры РОСТА, в детских журналах и т.д. Все они состояли из изображений и слов, которые стремились передать информацию читателю. Свою свободу и популярность комикс приобрел падением СССР, но, из-за тяжёлой экономической ситуации индустрия комикса в России не развилась. В 21 веке вместе с Интернетом стал популярен и комикс. Многие русские комиксисты начали размещать свои авторские произведения в Интернете, которые их читатели могли получить бесплатно. Сегодня комиксисты, которые всё ещё чувствуют последствия советского времени, изменяют ситуацию в России, открывая издательства, сотрудничая с комиксистами из других стран, организуя фестивали и т.д.

Язык комикса насыщен информацией, которые скрываются в его двух компонентах: изображениях и словах. В каждом кадре, который является главным структурным элементом комикса, художник равноправно использует слова и картинки, которые продолжают историю комикса вперёд. Цель нашей дипломной работы была на примерах двух русских комиксов (*Бесобой* и *Майор Гром*) показать какие трудности могут возникнуть при переводе этого особенного языка, т.е. языка комиксов.

Большую часть нашего анализа составили вербальные элементы комикса. Во-первых, мы занимались звукоподражаниями и междометиями. Хотя они являются семантически пустыми, в комиксах они играют большую роль, потому что передают звук или эмоции персонажей. Что касается их перевода, самый лучший способ – найти эквивалент в переводящем языке. В других случаях переводчик может калькировать или создать своё звукоподражание или междометие.

Во-вторых, мы обратили внимание на лексику разговорной речи. Мы выделили примеры бранной лексики и занимались их переводом. Тут можно выбирать между тремя решениями: употребить эквивалент, не перевести или уменьшить экспрессивность бранного слова. Каждое из трёх решений, переводчик может применить в зависимости от ситуации.

Перевод фразеологизмов составляет третий раздел нашего анализа. Мы подчеркнули пример фразеологизма, связанного с картинкой. Чтобы перевести такие проблемные устойчивые выражения переводчик, из-за взаимосвязанности картинки и слова, в основном, прибегает к калькированию. Он иногда может поставить сноску, стараясь не нарушить композицию кадра.

Четвёртая глава посвящена переводу собственных имён людей. Эти индивидуально авторские имена создаются по неологистическом принципу, что затрудняет перевод на другой язык. Имена иногда имеют характерологическую функцию, которую переводчик должен осознать, а потом и перевести. К тому ещё, русские образуют различные варианты имён собственных. Речь идёт о их ласкательной форме, которая может стать причиной недоразумений.

Из невербальных элементов комикса мы выделили перевод русских жестов, который находится в пятой, последней главе нашего анализа. Эти элементы иногда вызывают существенные проблемы при переводе и переводчик, в зависимости от ситуации, решает стоит ли указать на русский жест, который отличается от жеста переводящего языка.

В конце концов, можно сказать, что под переводом комиксов мы понимаем перевод и вербальных и невербальных компонентов его языка. Из-за ограничения пространства кадра, конечным результатом становится текст, который в основном страдает неполнотой. Однако, мы увидели, что есть решения, к которыми переводчик может прибегать, чтобы избежать недоразумений и сделать качественный перевод.

## 6. Литература

Акишина, А., Кано, Х. (1991). *Жесты и мимика в русской речи*. Москва: Русский язык.

Алексеева, И. (2008). *Текст и перевод: Вопросы теории* (С. 74-126). Москва: Международные отношения.

Андреева, С. (2012). *Звуковые жесты в устной коммуникации*. Режим доступа: URL: [http://bonjour.sgu.ru/sites/default/files/03\\_andreeva.pdf](http://bonjour.sgu.ru/sites/default/files/03_andreeva.pdf) (дата обращения - 31.07.2015).

Барзах, А. (2009). *О поэтике комикса*. Режим доступа: URL: <http://kassandron.narod.ru/commentary/17/5bar.htm> (дата обращения - 26.07.2015).

Валгина, Н. (2002). *Современный русский язык*. Режим доступа: URL: <http://www.hi-edu.ru/e-books/xbook107/01/part-121.htm#i8186> (дата обращения - 15.07.2015).

Влахов, С., Флорин, С. (1980). *Непереводимое в переводе*. Москва: Международные отношения.

Габрелянов, А., Федотов Е., Васин А. (2012). *Бесобой* (номер 1-10). Москва: Bubble.

Габрелянов, А., Федотов Е., Тарасов К. (2012). *Майор Гром* (номер 1-10). Москва: Bubble.

Григорьева, Н. (2013). *Комикс как креолизированный текст*. Режим доступа: URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/komiks-kak-kreolizovanny-tekst> (дата обращения - 26.07.2015).

Гринберг И., Сухов А. (2013). *Проблема хронотопа в комиксе*. Режим доступа: URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/problema-hronotopa-v-komikse> (дата обращения - 26.07.2015).

Ерофеев, В. (1996). *Комикс и комиксовая болезнь*. Режим доступа: URL: [http://www.ec-dejavu.net/c/Comic\\_strip.html](http://www.ec-dejavu.net/c/Comic_strip.html) (дата обращения - 31.07.2015).

Жуков, А., Жуков, К. (2013). *Фразеологизмы и смежные с ними образования*. Режим доступа: URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/frazeologizmy-i-smezhnye-s-nimi-obrazovaniya> (дата обращения - 31.07.2015).



Квеселевич, Д., Сасина, В. (2001). *Русско-английский словарь междометий*. Москва: Астрель.

Лаптинова, А., Яковенко, Т. (2014). *Особенности перевода имён собственных на примере романа Джерома Д. Сэлинджера «Над пропастью во ржи»*. Режим доступа: URL: [http://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-perevoda-imen-sobstvennyh-na-primere-romana-dzheroma-selindzhera-nad-propastyu-vo-rzhi](http://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-perevoda-imen-sobstvennyh-na-primere-romana-dzheroma-d-selindzhera-nad-propastyu-vo-rzhi) (дата обращения - 07.08.2015).

Левин, Ю. (1998). *Об обценных выражениях русского языка*. Режим доступа: URL: <http://www.philology.ru/linguistics2/levin-98.htm> (дата обращения - 07.08.2015).

Лопатин, В. (1973). *Рождение слова: Неологизмы и окказиональные образования*. Москва: Наука.

Макклауд, С. (1993). *Понимание комикса: Невидимое искусство*. Переводчик: Студия А7. Нью-Йорк: HarperCollins Publishers.

Макклауд, С. (2000). *Вновь изобретаем комикс*. Переводчик: ComicsTheory. Нью-Йорк: HarperCollins Publishers.

Макклауд, С. (2006). *Создание Комикса*. Переводчик: ComicsTheory. Нью-Йорк: HarperCollins Publishers.

Масленкова, Н. (2012). «Читатель+Зритель=?». *К вопросу о новых практиках восприятия текста*. Режим доступа: URL: [http://www.culturalresearch.ru/files/open\\_issues/03\\_2012/IJCR\\_03\(8\)\\_2012\\_Maslenkova.pdf](http://www.culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2012/IJCR_03(8)_2012_Maslenkova.pdf) (дата обращения - 10.07.2015).

Мокиенко, В. (1994). *Русская бранная лексика: цензурное и нецензурное*. Режим доступа: URL: <http://www.philology.ru/linguistics2/mokiyenko-94.htm> (дата обращения - 07.08.2015).

Молотков, А. (1968). *Фразеологический словарь русского языка*. Москва: Советская энциклопедия.

Нефёдова, Л. (2010). *Когнитивные особенности комикса как креолизованного текста*. Режим доступа: URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/kognitivnye-osobennosti-komiksa-kak-kreolizovannogo-teksta> (дата обращения - 26.07.2015).



Нижник, Ф. (2012). *Текст комикса как система*. В: Функционально-когнитивный анализ языковых единиц и его аппликативный потенциал (С. 256-258). Барнаул: АлтГПА.

Новичков, А. (2012). *Передача антропонимов при переводе произведений жанра фэнтези*. Режим доступа: URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/peredacha-antropimov-pri-perevode-proizvedeniy-zhanra-fentezi> (дата обращения - 07.08.2015).

Радченко, М. (2009). *Словообразовательные неологизмы в современном русском и хорватском языках*. Режим доступа: URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/slovoobrazovatelnye-neologizmy-v-sovremennom-russkom-i-horvatskom-yazykah> (дата обращения - 31.07.2015).

Рябкова, Н. (2012). *О разграничении междометий и звукоподражаний*. Режим доступа: URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/o-razgranichenii-mezhdometiy-i-zvukopodrazhaniy> (дата обращения - 31.07.2015).

*Современный русский язык. Лексикология, фразеология, лексикография*. (2002). Санкт-Петербург: Филологический факультет Санкт-Петербургского государственного университета, (Раздел: Фразеология).

Справочно-информационный портал ГРАМОТА.РУ. Режим доступа: URL: <http://www.gramota.ru/> (дата обращения - 26.07.2015).

Столярова, Л. (2009). *Комикс как тип дискурса*. Режим доступа: URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/komiks-kak-tip-diskursa> (дата обращения - 26.07.2015).

Столярова, Л. (2010). *Анализ структурных элементов комикса*. Режим доступа: URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/analiz-strukturnyh-elementov-komiksa> (дата обращения - 26.07.2015).

Столярова, Л. (2010). *Синтаксическая специфика языка комиксов*. Режим доступа: URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/sintaksicheskaya-spetsifika-yazyka-komiksov> (дата обращения - 26.07.2015).

Талгатович, С. (2013). *Прецедентные вербальные, визуальные и вербально-визуальные феномены в креолизованном тексте (на материале современного российского политического комикса)*. Режим доступа: URL:

<http://cyberleninka.ru/article/n/pretsedentnye-verbalnye-vizualnye-i-verbalno-vizualnye-fenomeny-v-kreolizovannom-tekste-na-materiale-sovremennogo-rossijskogo> (дата обращения - 26.07.2015).

Фесенко, О. *Ещё раз о фразеологизме*. Режим доступа: URL: <http://www.filologia.ru/o-frazeologizme> (дата обращения - 24.08.2015).

Харитонов, Е. (2005). *Девятое искусство: Зарубежный фантастический комикс*. Москва: Academia-F.

Alaniz, J. (2010). *Komiks: comic art in Russia*. Jackson: University Press of Mississippi.

Cohn, N. (2013). *Comics, Linguistics, and Visual Language: The past and future of a field*. New York: Palgrave MacMillan.

De Wille, T. (2008). *Theory and practice in comics translation*. URL: <http://www.zeszytykomiksowe.org/sklad/dewille2008.pdf> (datum posjeta - 20.07.2015.).

Desbenoit, S. (2014). *Design d'icônes : le manuel*. URL <http://envoitu.re/ligne-essai/design-icônes-manuel/extrait-sdesbenoit-design-icônes.pdf> (datum posjeta - 20.07.2015.).

Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art*. Florida: Poorhouse press.

Golan, J. (2006). *Swearwords in translation*. Brno: Masaryk University

Guberina, P. (1952). *Zvuk i pokret u jeziku: problemi ljudskog izraza*. Zagreb: Matica hrvatska.

Hrnjak, A. (2005). *Geste i mimika kao izvor frazeologije (na primeru hrvatske frazeologije)*. URL: <http://hrcak.srce.hr/9907> (datum posjeta - 20.08.2015.).

Hrnjak, A. (2007). *Slavenska frazeologija i pragmatika*. Zagreb: Knjigra.

Kaindl, K. (2010). *Comics in translation*. U: Handbook of translation studies (str. 36-41). Amsterdam: John Benjamins Publishing Co.

Mackova, M. (2012). *Specifics of comics translation*. Brno: Masaryk University.

- Meskin, A. (2007). *Defining Comics?* Режим доступа: URL: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1540-594X.2007.00270.x/abstract> (дата обращения - 26.07.2015.).
- Mironova Blažina, I. (2013). *Čovjek i životinja: onomatopejski uzvici u hrvatskom i ruskom jeziku*. U: Slavenski jezici u usporedbi s hrvatskim III (str. 113–121). Zagreb: FF press.
- Piekos, N. (2013). *Comic Book Grammar and Tradition*. URL: <http://www.blambot.com/grammar.shtml> (datum posjeta - 20.07.2015.).
- Poljanec, R., Madatova-Poljanec, S. (2002). *Rusko-hrvatski rječnik*. Zagreb: Školska knjiga.
- Raskin, L. (2004). *De la traduction des noms propres : application au cas de la bande dessinée*. Malaga: Université de Malaga.
- Rota, V. (2013). *Translating comics: a cultural problem*. URL: [http://dalspace.library.dal.ca/bitstream/handle/10222/47698/04\\_01\\_Rota\\_davidb\\_en\\_cont.pdf?sequence=1](http://dalspace.library.dal.ca/bitstream/handle/10222/47698/04_01_Rota_davidb_en_cont.pdf?sequence=1) (datum posjeta - 10.07.2015.).
- Seppala, S. (1998). *La traduction des onomatopées dans la bande dessinée*. Genève: Université de Genève.
- Soriano, A. (1999). *L'interjection dans la BD : réflexions sur sa traduction*. URL: <http://www.erudit.org/revue/meta/1999/v44/n4/004143ar.html> (datum posjeta - 20.07.2015.).
- Tomašek, O. (2009). *Translating Comics*. URL: [https://is.muni.cz/th/146660/ff\\_m/Thesis\\_-\\_final.pdf](https://is.muni.cz/th/146660/ff_m/Thesis_-_final.pdf) (datum posjeta - 10.07.2015.).
- Užarević, J. (2012). *Književni minimalizam*. Zagreb: Disput.
- Vojvodić, J. (2006). *Gesta, tijelo, kultura: gestikulacijski aspekti u djelu Nikolaja Gogolja*. Zagreb: Disput.
- Zanettin, F. (2004). *Comics in Translation: An Overview*. URL: [http://www.academia.edu/10336050/Comics\\_in\\_Translation\\_An\\_Overview](http://www.academia.edu/10336050/Comics_in_Translation_An_Overview) (datum posjeta - 10.07.2015.).

## 7. Sažetak

Ovaj diplomski rad posvećen je ruskom stripu i njegovu prijevodu. U prvom se dijelu osvrćemo na problematiku definiranja stripa kao hibridnog fenomena, spoja slike i riječi. Potom proučavamo povijesni razvoj stripa u Rusiji čije turbulentno razdoblje 20. stoljeća ostavlja svoje tragove u stripu koji su vidljivi i dan-danas. U drugom dijelu zanimaju nas translatoški problemi pri prijevodu ruskih stripova. Onomatopejske riječi, vulgarizami, frazemi i vlastita imena ljudi verbalne su komponente jezika stripa čije prijevode istražujemo u prva četiri poglavlja. Našu pažnju također posvećujemo i prijevodu neverbalnih komponenti u vidu ruskih gesta. Vrijedi napomenuti da je svaku od ovih komponenti ruskih stripova važno prethodno istražiti kako bi prijevod u konačnici bio što kvalitetniji.

## 8. Ключевые слова

- комикс
- вербальный компонент
- невербальный компонент
- язык комикса
- исходный язык
- переводящий язык
- звукоподражание
- междометие
- вульгаризм
- имена собственные
- авторский неологизм
- фразеологизм
- эквивалент
- жест

## 8. Ključne riječi

- strip
- verbalna komponenta
- neverbalna komponenta
- jezik stripa
- izvorni jezik
- ciljani jezik
- onomatopejska riječ
- uzvik
- vulgarizam
- vlastita imena
- autorski neologizam
- frazem
- ekvivalent
- gesta

## **9. Kratki životopis**

Rođena sam 22. lipnja 1991. godine u Splitu gdje sam pohađala i završila osnovnu školu. Nakon toga 2006. godine upisala sam matematičku gimnaziju koju sam završila 2010. godine vrlo dobrim uspjehom. Paralelno sam učila francuski jezik u Francuskoj Alijansi u Splitu, te sam 2010. položila ispite za 4. stupanj znanja (B1 razina). Iste godine sam upisala studij francuskog jezika i književnosti te ruskog jezika i književnosti na Sveučilištu u Zadru. Godine 2011. prebacila sam se na Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu i redovno upisala drugu godinu studija. U srpnju 2014. godine završila sam preddiplomski studij francuskog i ruskog jezika te upisala diplomski studij (prevoditeljski smjer).