

КУЛАЙ Андрей Владимирович

**Полоцкий государственный университет
имени Евфросинии Полоцкой, Полоцк**

ПРОБЛЕМАТИКА ПЕРЕВОДА КОМИКСОВ

(Представлено: Е. В. Лушневская)

Аннотация. В статье рассматривается проблематика перевода комикса как креолизованного (мультимодального) текста. Указывается на важность учета как текстовой, так и визуальной составляющих графического романа при переводе с английского на русский язык. Анализируется влияние распределения текстовой информации на странице, применения нестандартных способов повествования и коллажирования, а также использования специфической лексики комиксного дискурса на выбор стратегии перевода.

Ключевые слова: комикс, перевод, креолизированный текст, мультимодальность, безэквивалентная лексика.

Abstract. The article deals with the problems of translating a comic book as a creolised (multimodal) text. It points out the importance of taking into account both textual and visual components of a graphic novel when translating from English into Russian. The impact of the structure of textual information distribution on the page, the use of non-standard methods of narration and collage, as well as the use of specific vocabulary of comics discourse on the choice of translation strategy are analysed.

Keywords: comics, translation, creolised text, multimodality, non-equivalent discourse.

История в картинках, текст с полной креолизацией, вид мультимодального текста, а также «небольшая, наполненная иллюстрациями книжка лёгкого, обычно приключенческого содержания» [1] – это лишь немногие определения, которые есть у термина «комикс». У этого явления много формулировок разной степени актуальности. Более лаконичным и вместительным, пусть и претенциозным, видится вариант, предложенный С. Макклаудом в работе «Понимание комикса» (*Understanding Comics. The Invisible Art*, 1993). В этой книге автор называет комикс не ещё одним литературным жанром и не способом лёгкого развлечения, а отдельным видом творчества – «невидимым искусством» со своим уникальным многовековым прошлым и структурой [2].

В западных визуальных романах особую популярность приобрёл жанр супер-героики, в то время как остальные истории назывались «альтернативными» [3] и часто представляли собой андерграундные произведения. На протяжении многих лет журнал с картинками воспринимался как лёгкая замена «серьёзной» литературе. Требования к подобным журналам были соответствующие, и только впоследствии авторы обратили внимание на возможности, которыми обладает форма комикса, тем самым развитие этого вида искусства позволило воспринимать историю в картинках как нечто интересное с точки зрения воплощения – то, что невозможно создать посредством художественной литературы или кинематографа.

Двойственность формы комикса приводит к мысли о его мультимодальной сущности. Согласно И.Н. Жуковой, «мультимодальность – (*multimodality*, < лат. *multi* – ‘много’ + *modalis* ‘манера, вид’) <...> – множественность форм коммуникации» [4]. В контексте настоящей статьи понятие означает способность совмещения нескольких способов освоения произведения в процессе чтения, которая требуется как от переводчика, так и от читателя. Невозможно адекватно перевести графическую новеллу, прибегая лишь к работе над текстом. «Невидимое искусство» отчасти схоже с кинематографом: оба этих явления сильно зависят от визуальной составляющей.

Истории в картинках также обладают уникальным способом повествования. Комиксисты любят играть с формой. Страница может состоять из панелей, полосных кадров и разворотов. В первую очередь внимание уделяется панелям, т.к. авторы могут по-разному использовать их расположение: например, часто обращаясь к приёму размещения панелей в неверном порядке, чтобы запутать читателя или показать рисунок так, чтобы акцентировать внимание реципиента на определённых деталях. В графическом романе «Хранители» [5] художник Д. Гиббонс взял за основу симметрию: первая и последняя страницы выпуска структурно повторяют друг друга относительно центра разворота [6].

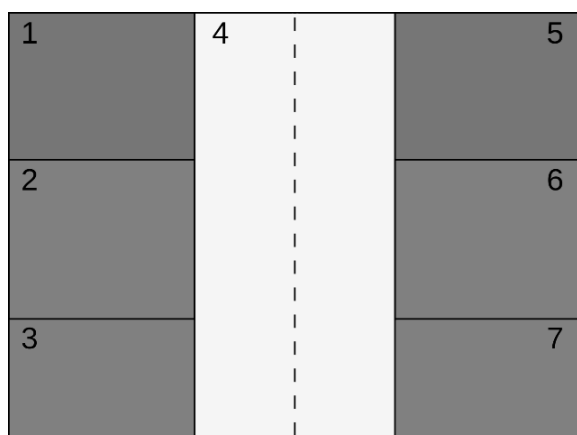


Схема симметрии



Симметрия на примере романа
«Хранители»

Автором закладывается идея, согласно которой читатель имеет возможность вернуться на десяток страниц назад и обнаружить вещи, которые мог упустить ранее, в том числе и в тексте. Иногда истории создаются так, что их можно прочитать в любом порядке панелей. Если переводчик не обратит на это внимание, может пострадать дополнительный смысловой слой произведения.

В комиксах также периодически применяется коллажирование. Авторы могут использовать популярные картины, а также фрагменты газет, популярных романов или справочников, и этот приём служит дополнением рисунка художника. Существуют каноны структуры графического произведения, однако с приходом новых авторов и со всплеском современных веяний в изобразительном искусстве, меняется и облик визуальных новелл. Художники могут использовать страницу книги вариативно, чтобы вызвать у реципиента широкий спектр эмоций.

В качестве примера можно привести выпуски 16–19 серии комиксов «*Daredevil (vol. 2)*». Художником Д. Мэком было принято решение совместить акварельный рисунок и коллажирование, включающее выдержки из юридических документов. Причём данные отрывки были разорваны на куски и помещены на фон рисунка. В таких фрагментах потенциально присутствуют важные элементы, однако порой переводчик может не обладать всеми необходимыми материалами для работы, что вынуждает его проводить собственное «исследование». Комикс был издан на русском под заглавием «Сорвиголова. Полное издание. Том 1» [7] в переводе Р. Хубиева, которому потребовалось провести определённое количество времени в попытках собрать разорванные художником куски текста в единое целое [8].

Одной из проблем, связанных с сохранением графической составляющей комикса, также является нехватка пространства на странице из-за различия языков оригинала и перевода. Почти каждый графический роман состоит из таких вещей, как **тайтл, превью, панель, гаттер, ряд, полосный кадр, разворот, пузырь, авторский текст и звуковые эффекты** [9]. Особенно важно уделять внимание пузырям и авторскому тексту, потому что они занимают значимую часть визуальной новеллы. Возможности для перевода в таком случае очень ограничены, ведь необходимо уместить текст в рамках специальной области, не жертвуя смысловой нагрузкой. При вёрстке можно изменять размеры «словесных пузырей» для облегчения задачи. Однако препятствием становится ненадёжность этого подхода. В качестве примера можно привести российское издание одной из глав европейского эпоса «Метабарон. Том 1» [10]. Спустя некоторое время читатели заметили, что вёрстка книги обладает спорным качеством, ведь почти на каждой странице текст перекрывает важные для сюжета визуальные фрагменты.



Сравнение вёрстки изданий на английском и русском языках соответственно

Наряду с графической составляющей в комиксе стоит разобрать текстовую. Вопрос выражения смысла слов, эквивалента которых нет на русском языке, возникает везде, в том числе и в графических новеллах. Хотя существует множество жанров комиксов, особую сложность представляет супергероика, в первую очередь за счёт многолетней истории.

Примером является комикс «Все звёзды. Супермен» (*All-Star Superman*, 2010) Г. Моррисона [11]. Сценарист не избегал малоупотребимых терминов и давно забытых персонажей. В российском издании в конце книги можно найти секцию с подробными комментариями, посвященным всевозможным аллюзиям. В этом случае комикс может оказаться сложным не только для неподготовленного читателя, но и для переводчика, не ознакомленного с особенностями оригинала должным образом. В книге используются разные приёмы передачи безэквивалентной лексики: живое оружие «Sun-Eater» переводится калькированием «Солнцеед», а злодей «Brainiac» – методом транскрибирования «Брейниак», несмотря на то что отсылка к словам «brain» и «maniac» очевидна. Чаще всего такая путаница происходит из-за отсутствия устоявшихся правил перевода комиксов.

При работе с графическими романами переводчик также сталкивается со звуками в форме слов – ономотопеями. У часто используемого выражения «Bang» есть ряд эквивалентов в русском языке: «бам», «пиу», «бах». Все вышеперечисленные варианты имеют мало общего с реальным звуком выстрела. Следовательно, переводчик вынужден исходить из языковой традиции. Однако также существуют безэквивалентные варианты. В таком случае можно прибегать к транслитерации, транскрибированию, калькированию или самостоятельно продумывать наиболее подходящий способ передачи звука средствами другого языка.

Сюжеты про персонажа по прозвищу Росомаха всегда были популярны у читателей. Этот персонаж обладает регенерацией и способностью выпускать из запястья острые металлические когти. Читатели сборников историй про этого героя

могли заметить оноματοпею «Snikt», которая олицетворяет данного персонажа. Этот звук был придуман издательством «Marvel» для того, чтобы продемонстрировать выход лезвий из-под кожи. В русском языке нет аналога этого звукоподражания, поэтому переводчиками было предложено несколько вариантов, начиная от простой транслитерации «Сникт» («Росомаха. Старик Логан») [12] и заканчивая «Взынь» («Современные Росомаха против Халка») [13].

В комиксах также встречается специальная лексика, используемая «за кадром». Переводчик должен быть знаком с ней, так как её можно часто наблюдать в примечаниях, введениях, интервью внутри книги, в диалогах персонажей. Эти слова часто являются англицизмами. Однако терминология визуальных новелл не является полностью непередаваемой. К примеру, множество терминов из книжно-журнальной лексики вполне могут являться аналогами англоязычных слов («single» – «журнал», «annual» – «ежегодник», «arc» – «глава»). В то же время выражение «Arc» (полностью «Story Arc») переводилось издательством «Комикс» как «сюжет», в то время как многими читателями использовались «арк» или «арка». При этом издательство «42» провело опрос, где пытались определить наиболее подходящий вариант, и в результате было выбрано словосочетание «сюжетная обойма».

Подобные разночтения вызваны особым принципом членения графических историй. Когда комикс выходит одной книгой (или циклом завершённых произведений), трудностей не возникает. Однако чаще всего формат публикации – журнал на 20–40 страниц, который издаётся с определённой периодичностью. Один журнал может быть законченным произведением («One-Shot») или фрагментом сюжета из 3–10 журналов. Проблема с переводом таких единиц настолько заметная, что 22 выпуск четвёртого тома серии «The Sandman. Песочный Человек», который является первой частью одного сюжетного цикла, издательством «Азбука» был переведён как «Эпизод» [14], а в девятом томе в аналогичной ситуации как «Часть» [15]. В оригинале в обоих случаях было использовано слово «Chapter».

Комикс, обладая многовековой историей, продолжает активно развиваться как форма искусства, сочетающая визуальную и текстовую составляющие. Однако его перевод на русский язык сопряжен с рядом системных трудностей, обусловленных отсутствием унифицированных правил на уровне издательств. При этом в фанатском сообществе формируются собственные традиции перевода, порой конфликтующие с официальными подходами.

Каждому переводчику приходится индивидуально подбирать стратегию перевода, адаптируя её под специфику конкретного материала. Ключевыми сложностями при этом становятся:

1. Визуальная составляющая: необходимость сохранения композиции страницы, панелей и коллажей, а также верстки, избегая наложения текста на значимые графические элементы.

2. Особенности повествования: учет нелинейной структуры, символизма и интерактивности.

3. Безэквивалентная лексика: передача терминов комиксного дискурса, имён персонажей и неологизмов, требующая баланса между транскрипцией соответствующих слов и их смысловой адаптацией.

4. Звукоподражания: поиск адекватных аналогов для онomatопей, которые зачастую становятся культурными маркерами.

5. Контекстуальные аллюзии: необходимость комментариев для объяснения отсылок к поп-культуре или историческому контексту.

Таким образом, адекватный перевод комикса возможен только при синтезе лингвистической компетенции, визуальной чуткости и глубокого понимания культурного кода, заложенного в креолизованном тексте. Это требует от переводчика не только профессионального владения языком, но и понимания того, что комикс представляет собой целостное художественное пространство, где каждое слово и изображение взаимодополняют друг друга.

ЛИТЕРАТУРА

1. Комикс // Толковый словарь Ожегова [Электронный ресурс]. – 2008–2017. – Режим доступа: <https://slovarozhegova.ru/word.php?wordid=11575>. – Дата доступа: 18.06.2023.
2. Макклауд, С. Понимание комикса / С. Макклауд. – М.: Белое Яблоко, 2016. – 216 с.
3. Bradley, D. Small Press Month: A Brief History of Alternative Comics / D. Bradley // Multi-versity Comics [Electronic resource]. – 2015. – Mode of access: <http://www.multiversity-comics.com/news-columns/small-press-month-a-brief-history-of-alternative-comics/>. – Date of access: 18.06.2023.
4. Вавилова, Л.Я. Проблемы перевода комиксов / Л.Я. Вавилова, В.В. Мезина // Актуальные проблемы лингвистики, переводоведения, языковой коммуникации и лингводидактики: материалы XVIII Всероссийской науч.-практ. конф. с междунар. участ., Красноярск, 23–24 мая 2018 г. / Сибирский гос. ун-т науки и технологий им. академика М.Ф. Решетнёва; редкол.: Н.А. Груба [и др.]. – Красноярск, 2018. – С. 60–62.
5. Хранители / А. Мур [и др.]. – СПб. : Азбука, Азбука-Аттикус, 2016. – 528 с.
6. Gaiman, N.R.M. Alan Moore and Dave Gibbons, “A Portal to Another Dimension” / N.R.M. Gaiman // The Comics Journal [Electronic resource]. – 1987. – Mode of access: <https://www.tcj.com/a-portal-to-another-dimension-alan-moore-dave-gibbons-and-neil-gaiman/>. – Date of access: 18.06.2023.
7. Сорвиголова. Полное издание. Книга 1 / Б.М. Бендис [и др.]. – СПб. : Комильфо, 2017. – 456 с.
8. Гриднева, А. Рабочие места: Руслан Хубиев, переводчик комиксов и сооснователь издательства «Рамона» / А. Гриднева // Лайфхакер [Электронный ресурс]. – 2019. – Режим доступа: <https://lifehacker.ru/rabochie-mesta-ruslan-xubiev/>. – Дата доступа: 18.06.2023.
9. Комикс, В. Словарь читателя комиксов / В. Комикс // Woody-comics.ru [Электронный ресурс]. – 2018. – Режим доступа: <https://woody-comics.ru/blog/slovar-comics/#:~:text=%D0%98%D0%B7%D1%87%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D1%81%D0%>

BE%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B8%D1%82%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%B8%D0%BA%D1%81&text=%D0%92%D0%BD%D1%83%D1%82%D1%80%D0%B8%20%D0%BF%D0%B0%D0%BD%D0%B5%D0%BB%D0%B8%20%D0%BD%D0%B0%D1%85%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%. – Дата доступа: 18.06.2023.

10. Метабарон. Том 1. / А. Ходоровски [и др.]. – М. : Эксмо, 2019. – 224 с.
11. Все звёзды. Супермен / Г. Моррисон [и др.] – СПб. : Азбука, Азбука-Аттикус, 2020. – 320 с.
12. Росوماха. Старик Логан / М. Миллар [и др.]. – СПб. : Комильфо, 2015. – 224 с.
13. Современные Росوماха против Халка / Д.Л. Линделоф [и др.]. – СПб. : Зодиак, 2018. – 144 с.
14. The Sandman. Песочный человек. Книга 4: Пора туманов / Н.Р. Гейман [и др.]. – СПб. : Азбука, Азбука-Аттикус, 2015. – 240 с.
15. The Sandman. Песочный человек. Книга 9: Милостивые / Н.Р. Гейман [и др.]. – СПб. : Азбука, Азбука-Аттикус, 2020. – 384 с.