

RU

Перевод комикса как особого синтетического текста

Нарбут Е. В.

Аннотация. Цель исследования - определить типичные особенности комикса как синтетического художественного текста, которые определяют переводческую стратегию. Основной проблемой выступают адекватность и эквивалентность переводческой рецепции, в данном случае - при переводе немецкого оригинального текста с особой жанровой спецификой, связанной с графическим представлением части информации, на русский язык. Научная новизна заключается в синкретическом рассмотрении комикса как гетерогенной системы, в которой графический роман является одним из динамично развивающихся форматов. В научный оборот вводится графический роман "Bonaparte SSSR. 1: Endstation Gulag" Г. Мумину. Полученные результаты позволили сформулировать ряд рекомендаций для переводчиков, в которых учитывается синтетичность данного вида художественного текста.

EN

Translation of Comics as a Special Type of Synthetic Text

Narbut E. V.

Abstract. The paper aims to identify the typical features of comics as a special type of synthetic literary text which determine the translation strategy. Adequacy and equivalence of translator's reception become the main issue, in this case, in the translation of the German original text with peculiar genre specificity connected with graphic representation of a part of the information into the Russian language. The scientific originality of the research consists in syncretic consideration of comics as a heterogeneous system where a graphic novel becomes one of the dynamically developing forms. G. Mouxinou's graphic novel "Bonaparte SSSR. 1: Endstation Gulag" is introduced into scientific circulation. The results allowed formulating a number of recommendations for translators which take into account the synthetical character of this type of literary text.

Введение

Актуальность темы исследования обусловлена возрастающей ролью комикса не только в зарубежном, но и в отечественном культурном пространстве. Комикс представляет собой довольно молодой феномен. Сложившись в европейской культуре в XX веке, он продолжает динамично развиваться и расширять сферы своего влияния. На стыке тысячелетий комикс стал проникать и в Россию. Уместно вспомнить в этой связи российский фильм режиссёра А. Балабанова «Жмурки», в котором один из главных героев – Семён («Саймон») – учит английский язык, читая комиксы. Однако сегодня отечественный читатель уже понимает, что комикс – это, конечно, рисованная история, но она необязательно должна быть смешной. На формирование такого понимания значительное воздействие оказал труд переводчиков комиксов, входящих в корпус текстов так называемой лагерной литературы. Отрадно, что в отечественной филологии проблеме комикса как объекта перевода уже начинает уделяться внимание (Воробьева, 2018; Шумилина, 2021).

В этой связи представляется необходимым обозначить ряд задач, которые следует решить в рамках данного исследования: во-первых, рассмотреть генезис комикса; во-вторых, обозначить место комикса среди других видов креолизованных текстов; в третьих, определить основные трудности при переводе комикса на фонетическом, лексическом и графическом уровнях текста.

Для достижения поставленных задач применяется структурный метод, а также методы стилистического и сопоставительного анализа.

Теоретической базой исследования послужили публикации отечественных и зарубежных исследователей, в которых рассматриваются роль комикса в современной мировой культуре, его стилистические, семиотические и психолингвистические аспекты (Валгина, 1998; Ворошилова, 2006; Сонин, 1999; Karlavaris, 1984; <http://management-club.com/chto-chitaem/s-g-kara-murza-manipulyatsiya-soznaniem/o-rol-i-komiksov.html>).

Практическая значимость исследования заключается в том, что учёт в переводческом процессе определяемых в статье жанровых особенностей комикса позволит определиться с переводческой стратегией. Представленный

в работе материал может быть использован на занятиях лекционного и семинарского типа по теории и практике перевода, методике обучения переводу, а также на занятиях по зарубежной литературе.

Основная часть

Генезис комикса

По мнению С. Г. Кара-Мурзы (2021), комикс как последовательность рисунков, каждый из которых связан с коротким по размеру и упрощённым по содержанию текстом, стал поистине гениальной идеей для воздействия на тех людей, которые не привыкли читать сложные тексты или не любят чтение вовсе.

В широкой читательской аудитории отношение к этому жанру изначально сложилось не очень серьёзное, о чём свидетельствует и само название жанра, происходящее от слова *comic* (смешной). Возникая на стыке литературы и изобразительного искусства, жанр развивался и как приключенческий, и как юмористический, карикатурный. Поэтому рисунок комикса зачастую условен, намеренно прост, что позволяет в короткое время создавать большой по объёму материал из множества картинок. Рисуночное пространство комикса имеет некоторые общие черты с визуальным пространством кинофильма и даже мультфильма. Заметим, что как понятие комикса, так и мультипликационного фильма в английском языке можно выразить посредством лексемы *cartoon*.

Несмотря на то, что некоторые исследователи историю зарождения этого жанра ведут от различных народных, лубочных картинок, храмовых и церковных росписей и даже от наскальных рисунков первобытного человека, родоначальниками или предтечами этого жанра (Beaty, Hatfield, 2020), на наш взгляд, следует считать нескольких европейских авторов XIX – начала XX века:

Томас Роулэндсон (1756-1827), английский живописец, занимавшийся иллюстрацией книг, а также карикатурист. Его иллюстрации поэмы У. Комба “*Tour of Dr. Syntax in Search of the Picturesque*” (*Путешествие Доктора Синтакса в поисках Колорита*) позволили завоевать этому произведению огромный успех у современников.

Родольф Тёпфер (1799-1846), швейцарский карикатурист, художник и писатель, который выпустил альбомы “*Les Amours de Monsieur Vieux-Bois*” (*Любовь месье Вье-Буа*), “*Histoire de Monsieur Jabot*” (*История месье Жабо*), а также “*Monsieur Crépin*” (*Господин Крепен*).

Особо отметим Вильгельма Буша (1832-1908), немецкого художника, которого в Германии называют «праотцом комиксов» (*Urvater des Comics*) (Töpfer, 2007) и виртуозом художественного повествования (*Virtuose der Bilderzählung*) в смысле тесной взаимосвязи визуального и вербального (Knigge, 1996).

Буш – автор не теряющего до сих пор популярности произведения “*Max und Moritz – Eine Bubengeschichte in sieben Streichen*” (*Макс и Мориц – история мальчиков в семи проделках*). После опубликования в 1865 году фоторепортажа о двух нарушителях спокойствия, Максе и Морице, Буш внезапно стал знаменитым и финансово независимым. Шалости, структурированные в последовательности изображений и рифм, в которых два мальчика с ярко выраженной криминальной энергией доводят до агонии как людей, так и животных, становятся новаторскими для более поздних комиксов и анимационных фильмов. Другое, не менее известное произведение Буша – весёлое стихотворение в картинках “*Plisch und Plum*” (в русских переводах *Плих и Плюх*, а также *Плюх и Плих*), которое стало классикой современной детской мировой литературы.

Одним из проявлений технического прогресса XIX века, которое оказало своё, можно сказать, революционное влияние не только на генезис комикса как жанра, но и зарождение индустрии комикса, стало появление технологии цветной печати. С этим процессом, прежде всего, связывают имя Джозефа Пулитцера (США). Он, безусловно, широко известен как журналист, имя которого носит всемирно известная Пулитцеровская премия. С его именем связывают и появление такого феномена, как «жёлтая пресса», причём как раз в контексте роста популярности комиксов (*funnies* и *comic*), публиковавшихся в газете “*The New York World*”, владельцем которой был Дж. Пулитцер (Lambiek Comicipedia, 2021). При нём газета стала ориентироваться не на элитарные, а на широкие слои населения, на простых людей, что, безусловно, определило простоту подачи разнообразной информации от политики до спорта и бытовых проблем не только в газетных статьях и журналистских расследованиях, но и в рисунках-сериях. Комиксы были иллюстрированы, в основном, однопанельными карикатурами, но количество в них деталей и историй оказало значительное влияние на развитие жанра.

В это время начинают складываться основные стилистические черты комикса, которые известны и понятны современному читателю – лаконичность рисунка и расположение реплик персонажей в *speech bubble* или *speech balloon* (выноска или «облачко» с текстом) – вербально-графическом компоненте рисунка для размещения речи или мыслей персонажа. Сегодня выноска чаще всего имеет форму круга/овала/«облачка», где размещён текст, и серию пузырьков от говорящего/думающего для понимания того, кому из персонажей принадлежит высказывание. Лексема *bubble* сегодня используется как маркер комикса, что проявилось, например, в названии известного российского издательского дома *Bubble Comics*, основанного в 2011 г. Этот издательский дом, который создал Артём Габрелянов, известный автор графических романов, является на сегодняшний день крупнейшим производителем нескольких линеек комиксов в России и, заметим также, делающим первые шаги по экранизации собственных комиксов – «Майор Гром» (2017), «Майор Гром: Чумной Доктор» (2021).

В начале XX века начал складываться и печатный формат комикса не как элемента газеты или журнала, а как отдельного вида печатной продукции – покетбук. Пионером в этом процессе можно считать издательскую компанию *Cupples & Leon* (США), которая занимала в то время доминирующее положение в производстве комиксов.

Комикс и креолизованные тексты

В процессе перевода комикса с языка оригинала на принимающий язык необходимо понимать, что комикс занимает своё особое место среди других видов такого синтетического феномена, как креолизованный текст. В научной литературе вопросами разработки этой проблематики занимался уже Р. Якобсон (1985). Он считал, что если высказывание создаётся при помощи одной знаковой системы, то оно является гомогенным. Если же в процессе формирования высказывания используется объединение или же комбинация различных знаковых систем, то такое высказывание можно называть синкретическим. Вслед за Р. Якобсоном о проблемах сочетания в таких текстах элементов естественного языка и элементов другой, неязыковой, знаковой системы стали говорить и другие исследователи (Ворошилова, 2006), называя такие тексты поликодовыми, гетерогенными и т.п. (Валгина, 1998).

Нас в проводимом исследовании интересуют только такие креолизованные тексты, в которых сочетаются вербальная и визуальная знаковые системы, такие как реклама, афиша, плакат, с которыми у комикса есть фундаментальные общие черты, но есть и принципиальные отличия.

В последнее время популярность комиксов продолжает расти, экспансия этого жанра распространилась далеко за пределы европейской культуры. Поэтому закономерно встал вопрос об их переводе на другие языки.

В своей работе по переводу комикса с одного языка на другой переводчик должен чётко понимать, что в текстах такого жанра стилистическая роль вербальных и визуальных средств в реализации авторской интенции различается. Например, Б. Карлаварис, отталкиваясь от визуального компонента комикса, предлагает различать четыре типа иллюстраций:

- 1) если картинка является фундаментом, на котором строится текст, создаёт его информационную основу, раскрывает его тему, то можно говорить о доминирующей иллюстрации;
- 2) если визуальными (иконическими) средствами передаётся важная, но лишь определённая часть информации, то мы имеем дело с равноценной иллюстрацией;
- 3) если визуальная часть служит лишь дополнением к вербальной части, то это сопровождающая иллюстрация;
- 4) особым видом иллюстрации, которая выполняет орнаментальную функцию и служит больше для визуального эстетического эффекта со второстепенной содержательной ролью, можно считать декоративную иллюстрацию.

Безусловно, в переводческом процессе необходимо предварительно определить, как в конкретном кадре комикса проявляется связность вербального и невербального компонентов, которая может реализовываться на разных уровнях: содержательном, содержательно-языковом, содержательно-композиционном (Karlavaris, 1984).

Трудности перевода комикса

На сегодняшний день существует множество дефиниций понятия «комикс». А. Г. Сонин (1999) даёт, с нашей точки зрения, более точное определение: комикс – это 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.

При всём многообразии вариантов представления сюжетной линии, в комиксе обычно выделяют три основных типа. Во-первых, образующая единое повествование серия рисунков, сопровождающаяся краткими по объёму текстами. Такие комиксы занимают как малое печатное пространство, так и доходят до книжного объёма. Во-вторых, сюжетная линия в комиксе часто представлена лентами из последовательного ряда нескольких картинок/кадров/иллюстраций – так называемыми «стрипами». В-третьих, сами карикатуры, которые можно рассматривать как отдельный, особый юмористический или сатирический жанр изобразительного искусства.

Перевод комиксов может вызывать трудности именно из-за мультимедийности таких текстов. Язык здесь – не только средство коммуникации, но и одновременно предмет коммуникации.

Рассмотрим этот вопрос на примере немецкоязычного комикса “Bonaparte SSSR. 1: Endstation Gulag” (Dimitri, 1990), создатель которого – Ги Мумину (Guy Mouminoux), известный в современной европейской культуре художник, писатель, мемуарист, часто творивший под псевдонимом Dimitri. Он родился 13 января 1926 года в Париже, а его мать была этнической немкой. Большое место в творчестве Г. Мумину занимает тема России и русских. В 1989 году он выпускает комикс “Raspoutitsa” («Распутица») о судьбе немецкого солдата, взятого в плен под Сталинградом, а в 1990 году публикует две части большого комикса “Bonaparte SSSR”, который изображает Россию и русских в сатирическом, местами издевательском, ключе. Одна из частей прямо называется “Am Arsch der Welt”, что не поддается литературному переводу. Вторая часть, которая напрямую посвящена теме ГУЛага, называется “Endstation Gulag”.

Лексический, графический и фонетический уровни

При переводе комиксов возникают трудности, связанные с передачей реалий, «говорящих» имен, рифм, междометий, игры слов и др. Одной из характерных черт комиксов является наличие в них разговорной речи, а следовательно, междометий, которые используются для выражения чувств и эмоций, но при этом не называют их.

В анализируемом комиксе “Bonaparte SSSR. 1: Endstation Gulag” встречаются междометия полностью эквивалентные и частично эквивалентные.

Например, междометие *he!*, которое в данном контексте можно перевести полностью эквивалентным междометием *эй!* Здесь же заметим, что автор комикса для придачи произведению национального колорита калькирует на данной картинке русское междометие *боже мой!* (Рис. 1).

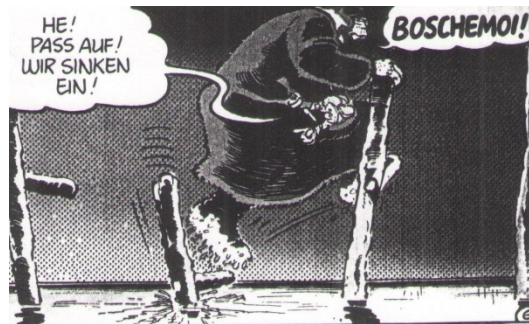


Рисунок 1. Междометия *he!* и *boschemoi!*

На другой картинке встречаем то же междометие, но уже с сочетанием вопросительного и восклицательного знаков: *he?!!* (Рис. 2).



Рисунок 2. Междометие *he?!!*

В данном контексте можно говорить о частичной эквивалентности. Автор посредством пунктуации уточняет эмоциональную окраску междометия. Поэтому переводчик, конечно, может перевести *he?!!* как *эй?!!*, но, на наш взгляд, такой перевод не будет полностью эквивалентным. В данном контексте реплика героя *he?! ...ist da jemand?*, которого обнаружила лагерная охрана, означает не вопрос *эй?! кто тут?* а озадаченность сложившимся неприятным положением, в которое герой попадает: *чёрт... тут кто-то есть*.

Как мы отметили выше, Г. Мумину для создания национального колорита использует русские междометия, переданные латиницей. Например, на одной картинке встречаем не только *boschemoi...*, но и *nakonietz-to!!* (Рис. 3).



Рисунок 3. Междометия *boschemoi...* и *nakonietz-to!!*

Примеры показывают, что переводчик комикса обязан учитывать графическую и так называемую фонетическую составляющую картинок для достижения адекватности в переводе.

Действительно, различные вставки и знаки являются особенностью каждого комикса. Самое распространенное средство графического выражения текста – это выделение слов жирным шрифтом. Обычно это используется для подчеркивания главного смысла. Также выделение шрифта обозначает повышенный тон голоса героя, показывает эмоциональность предложения. Иногда жирный шрифт используется для обращения внимания на особенные слова: имена собственные, слова, особенно выделяющие героя, или просто слова, придуманные персонажем или автором комикса, также часто выделяются реалии, эквивалент которых редко можно встретить в другом языке.

Авторы комиксов стараются передать практически любой звук и чувство. Для этого чаще всего используются так называемые слова-звукоподражатели. Они не занимают много места на площади рисунка, при этом оживляя текст. Но для переводчика комикса при передаче звуков с одного языка на другой могут возникнуть трудности. Поэтому переводчики зачастую используют транслитерацию или транскрипцию для передачи звуков (bang – «бэ́нг», crash – «крэ́ш»). На сегодняшний день успешно осуществляется каталогизация звуков (например, www.rp-universe.ru/publ/rpu/instrukcii/zvuki_v_komiksakh/27-1-0-135), которые можно использовать для перевода звукоподражаний.

Заключение

За свою не очень долгую историю комикс как культурный феномен претерпел значительную трансформацию. Сегодня в его тематическую палитру входят не только развлекательные, юмористические, но и такие серьёзные темы, как пребывание человека в лагере. На примере графического романа “Bonapararte SSSR. 1: Endstation Gulag” Г. Мумину мы видим, что рефлексия таких проблем посредством комикса может быть вполне успешной. За последние годы понимание того, что комикс может быть серьёзным, пришло и к нашему читателю. И это, прежде всего, заслуга переводчиков.

Анализ комикса как гетерогенного текстового объекта, связанный с проблемой достижения адекватности и эквивалентности в процессе перевода, уже позволяет определить его основные трудности. Перспективы дальнейшего исследования данной проблемы мы видим в более детальной разработке для переводчиков комикса рекомендаций с учётом гетерогенной специфики.

Источники | References

1. Валгина Н. С. Теория текста: учебное пособие. М.: Мир книги, 1998.
2. Воробьева Е. В. Проблема передачи ономастических единиц на примере перевода комиксов с норвежского языка на русский // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2018. Вып. 8 (799).
3. Ворошилова М. Б. Креолизованный текст: аспекты изучения // Политическая лингвистика. Екатеринбург: УГПУ, 2006. Вып. 20.
4. Сонин А. Г. Комикс: психолингвистический анализ. Барнаул: Изд-во Алт. гос. ун-та, 1999.
5. Шумилина К. А. Специфика перевода комиксов на графическом и фонетическом уровнях // Огарев-online. 2021. № 9. URL: <http://journal.mrsu.ru/arts/specifika-perevoda-komiksov-na-graficheskom-i-foneticheskom-urovnyax>
6. Якобсон Р. О. Язык в отношении к другим системам коммуникации // Якобсон Р. О. Избранные работы. М.: Прогресс, 1985.
7. Beaty B., Hatfield Ch. Comics Studies: A Guidebook. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2020.
8. Dimitri. Bonapararte SSSR. 1: Endstation Gulag. Hamburg: Comicplus, 1990.
9. Joseph Pulitzer // Lambiek Comiclopedia. 2021. URL: https://www.lambiek.net/artists/p/pulitzer_joseph.htm
10. Karlavaris B. Semiotische Aspekte bei Illustration von Schulbüchern // Didaktische Typographie. Leipzig: Fachbuchverlag, 1984.
11. Knigge A. C. Comics - Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer. Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1996.
12. Töpfer S. Der Urvater des Comics // Der Tagesspiegel. 22.12.2007. URL: <https://www.tagesspiegel.de/zeitung/der-urvater-des-comics/1125978.html>

Информация об авторах | Author information



Нарбут Елена Владимировна¹, к. филол. н., доц.

¹ Северо-Восточный государственный университет, г. Магадан



Narbut Elena Vladimirovna¹, PhD

¹ North-Eastern State University, Magadan

¹ narbut@rambler.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 25.11.2021; опубликовано (published): 28.02.2022.

Ключевые слова (keywords): комикс; креолизованный текст; графический роман; художественный перевод; Г. Мумину; comics; creolized text; graphic novel; literary translation; G. Mouminoux.