**Комикс как поликодовый тип текста и особенности его перевода**

***Кривошеева Валерия Валерьевна***

*Студент (магистрант)*

*Алтайский государственный педагогический университет*

*Лингвистический институт,*

*Барнаул, Россия*

*E–mail:* *valerie.nik95@gmail.com*

Настоящее исследование посвящено выявлению специфики перевода с английского языка на русский поликодовых текстов, передающих информацию семиотически разнородными средствами – вербальными и невербальными компонентами [2].

Актуальность темы исследования обусловлена возрастающей популярностью произведений данного типа в России и за рубежом, динамичным развитием данного жанра, появлением новых авторов комиксов, а также в связи с этим растущей потребностью в качественном переводе комиксов и необходимостью подробного анализа переводческих преобразований, что является необходимым условием качественной подготовки переводчиков, специализирующихся в данной области. Цель настоящего исследования заключается в выявлении и описании специфики комикса как поликодового типа текста, в изучении особенностей его графической организации, лингвостилистических характеристик и приемов их передачи с английского языка на русский, также представлен подробный анализ практического материала и рассмотрены распространенные ошибки, допускаемые переводчиками в процессе передачи различных языковых единиц данного типа текста.

Комикс есть сопоставленные в определенном порядке графические и прочие изображения, призванные передать информацию и/или вызвать у зрителя эстетический отклик [3]. Кроме того, в данном жанре, как в гибридной форме искусства, представлена целая система лингвостилистических средств, имеющая значительный экспрессивный потенциал и требующая особого внимания в процессе перевода.

Таким образом, данное определение подтверждает следующие утверждения. Первое, комикс есть художественное произведение, следовательно, его коммуникативная задача – это воздействие на эмоциональную сферу [1]. Данная прагматическая задача такого типа текста как комикс должна быть также реализована в процессе перевода. Второе, активное взаимодействие графических элементов с текстовыми в комиксах предлагает читателю поле для интерпретации смыслов: комикс – это последовательное искусство, но, в сравнении с кино, где последовательность (смена кадров) по большей части непроизвольна и непрерывна, в комиксах читателям, двигаясь от кадра к кадру, приходится иногда достраивать смыслы, опираясь на комбинацию графического и неграфического. При этом движение может быть разного характера: от момента к моменту, от действия к действию, от темы к темы, от сцены к сцене [3]. Смыслы, подлежащие достраиванию, также должны учитываться переводчиком для выбора подходящего соответствия или варианта перевода.

Материалом исследования послужили примеры из ряда англоязычных комиксов: Fables (автор Bill Willingham), Scott Pilgrim (автор Bryan Lee O’Malley), V for Vendetta (авторы Alan Moore, David Lloyd).

В поликодовом тексте невербальные средства имеют значительный функциональный потенциал и несут не менее важную смысловую нагрузку, чем вербальная составляющая, поэтому эти компоненты должны быть в равной степени учтены в процессе перевода. Рассмотрим на примерах взаимодействие лингвистических средств с невербальной (в нашем случае – графической) информацией.

**Оригинал**

*(1) Victims* [4]

*(2) Versions* [4]

**Перевод**

*(1) Vойна*

*(2) Vерсии*

В обоих примерах представлены названия глав в британской графической новелле «V значит вендетта» автора Алана Мура. Символ «V» в данном произведении имеет большое значение в рамках сюжета, он появляется на протяжении всей истории в разных местах и на разных предметах, включая главного героя, который именует себя «V». Сохранение принципа единообразия в этом случае – необходимый фактор, который должен быть учтен в переводе. В случае совпадения первой буквы слова на языке перевода (пример 2) сохранить данный принцип переводчику не составляет труда, а вот в иных случаях – приходится искать контекстуальные соответствия (пример 1), которые будут вписываться в рамки повествования. Таким образом, в некоторых случаях форма будет иметь более доминантное значение, чем содержание.

Как уже было отмечено ранее, комикс – это художественное произведение, которое насыщено различными стилистическими средствами, неверная передача которых может отразиться на некорректном восприятии текста читателями.

**Оригинал**

*(3) «And how did you find your steak?»*

*«I simply looked behind the potato and there it was»* [5].

**Перевод**

*(3) «А как вы находите наш бифштекс?»*

*«Так и нахожу – разгребаю картошку, и вот он».*

В приведенном примере переводчикам удается только частично сохранить игру слов, основанную на обыгрывании многозначного слова *find*. Глагол *to* *find* в настоящем примере реализуется в двух значениях – «находить что-то после поисков» и «иметь определенное мнение по отношению к чему-то». Несмотря на то, что в первой реплике актуализируется первое значение данного глагола, во второй реплике персонаж намеренно дает ответ именно с учетом второго значения, что обуславливает комическую составляющую данного диалога и вызывает определенный коммуникативный эффект у реципиента. Для перевода первой части диалога переводчики прибегают к калькированию, буквально повторяя структуру оригинала. Выражение «находить что-либо как-либо» в русском языке существует, но, пожалуй, не является достаточно узуальным для текста перевода.

Проведенное исследование позволяет утверждать, что в процессе перевода комиксов необходимо учитывать связь невербальной информации с вербальной, а также уделять особое внимание специфике передачи стилистических средств для достижения эквивалентности и адекватности перевода.

**Литература**

1. Колодина Н. И. Теоретические аспекты понимания и интерпретации художественного текста: На материале русского и английского языков / автореферат дис. Воронеж. 2002.

2. Сорокин Ю. А., Тарасов Е.Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция. М.: Высшая школа. 1990.

3. McCloud S. Understanding Comics. NY: Harper Paperback. 1993.

4. Moore A. V for Vendetta. NY: Vertigo. 1982-1989.

5. Wiligham B. Fables. NY: Vertigo. 2002.