


Моника Краевска

 <https://orcid.org/0000-0002-4066-5125>

Университет Николая Коперника

Институт языкознания

ул. Фоса Старомейска, 3

87-100 Торунь

e-mail: monika.krajewska@umk.pl

КОМИКС В ДИДАКТИКЕ ПЕРЕВОДА

COMICS IN TRANSLATION TEACHING

Настоящая статья посвящена комиксу с точки зрения дидактики перевода. Внимание сосредоточено на двух главных аспектах: комиксе как переводческой задаче и комиксе как переводческому пособию. В первой части говорится о трудностях в процессе перевода, которые – в отличие от других текстов – возникают из сочетания текста и рисунка. Приводятся примеры фразеологизмов, словесных игр, существительных, обладающих другим грамматическим родом (внушающим другой образ), и звукоподражательных слов. Во второй части представлено теоретическое пособие – комикс *В голове переводчиков* (Гданьск 2019), указывающий историю перевода, виды перевода и этапы переводческого процесса.

Ключевые слова: комикс, дидактика перевода, переводческое пособие, фразеологизмы, игра слов, звукоподражательные слова.

This paper concentrates on comics from the point of view of translation teaching. The focus is laid on two key issues: comics as a translation task and comics as a coursebook of translation. In the first part of the text difficulties in the translation process are described that result from the specificity of the comic (i.e. a combination of the word and the drawing). In this part a variety of examples is provided, including phrasemes, word games, and onomatopoeias. In the second part of the paper, the comic book entitled *In the head of the translator* (Gdansk, 2019) is presented, which elaborates on the history of translation, types of translation, and the translation process.

Keywords: comics, translation teaching, coursebook of translation, phrasemes, word games, onomatopoeias.

Темой настоящей статьи является использование комикса в дидактике перевода. В этом плане стоит обратить внимание на два главных аспекта:

- 1) комикс как переводческая задача;
- 2) комикс как переводческое пособие.

Комикс – это рассказ в картинках. Не обязательно в этом рассказе должен присутствовать текст, ибо существуют и «немые» комиксы с интуитивно понятным сюжетом, но обычно комикс сочетает в себе рисунок и слово. Прямая речь в комиксе передается, как известно, при помощи «словесного

пузыря», который чаще всего изображается в виде облачка, исходящего из уст, или, в случае изображения мыслей, из головы персонажа. Слова автора обычно помещены над, под или рядом с кадрами комикса (см. *Комикс*).

В сочетании текста и рисунка – и есть основная трудность при переводе. Она возникает в случае, если слово тесно связано с рисунком, в смысле не только содержания, но и (именно) изображения. Хорошим примером будут здесь фразеологизмы. Большинство из них имеет свои переводческие эквиваленты, но они иногда представлены при помощи других образов.

К примеру, в русском выражении *медведь на ухо наступил*, обозначающем человека, лишённого музыкального слуха, нашли свое отражение прежде всего такие приметы медведя, как неуклюжесть и его большие размеры. Известен также оборот с названием другого крупного животного: *слон на ухо наступил* – в таком именно варианте фразеологизм существует в польском языке. Сравним следующие две картинки. На первой – два персонажа (Крокодил Гена и Чебурашка) ведут разговор:

– Чебурашка, а что ты не поешь?

– Не могу! Медведь на ухо наступил!

В случае такого диалога достаточно заменить русский фразеологизм польской фразой:

– Dlaczego nie śpiewasz?

– Nie mogę, słoń mi na ucho naderpnął.

На второй картинке – медведь. Если фразеологизм (его компонент) показан на картинке, дело, конечно, обстоит совсем по-другому. В таком случае медведя слонем заменить нельзя. Но все-таки надо как-то обыграть авторский прием. Хотя бы используя генерализацию: *кто-то тебе на ухо наступил*. Или пойти еще дальше: вместо фразеологизма – результат, напр. *теперь понятно, почему ты хорошо петь/играть не в состоянии*.

Конечно, выбор зависит от конкретной ситуации, от конкретного контекста. Но так или иначе – дидактическая задача столкновения с такой проблемой – обратить внимание студентов на роль мышления образами, на суть работы переводчика (не сдаваться и искать), на разные переводческие модификации (в данном случае – генерализация и компенсация, если для равновесия мы употребим другой фразеологизм в другом месте).

Эта роль мышления образами очень важна. Хорошо прививать студентам такое мышление. Сначала при помощи комикса, потом уже без него. Приведу пример с тем же фразеологизмом – в драме Дмитрия Богославского (*Точка восьмая* из пьесы *Точки на временной оси*) появляется замечание:

Алексей пытается играть [на губной гармошке], но получается у него крайне плохо.

КОЛЯ. Да, чувствую, медведей у вас много, один, явно, тебе ухо отдалил. Убери ты ее совсем, и так тошно.

АЛЕКСЕЙ. Ничего, научусь, это ж трофейная, гордость можно сказать, так что научиться я просто обязан.

В первый момент можно подумать, что раз нет рисунка, нет проблемы: используем слово *слон*: «Да, чувствую, слонов у вас много, один, явно, тебе ухо отдалил», но тогда совсем меняется образ, нет картинки на бумаге, но она в голове – реципиент может подумать, что наш герой живет среди слонов, т.е. в цирке, Африке, Азии. А это уже меняет характеристику персонажа.

Проблемы возникают, конечно, не только в области фразеологизмов. Иное представление некоторых понятий может быть связано и с грамматикой, которая зачастую представляет собой вызов для переводчика; тем более при наличии рисунка – когда род существительных подчеркнут иллюстрацией, к примеру: в немецком языке *грех* – это она, женщина (*die Sünde*), в польском и русском языках – это он, мужчина (*grzech, грех*). Такая ситуация вновь требует от переводчика находчивости. В некоторых контекстах достаточной будет замена слова *грех* каким-то синонимом женского рода: *ошибка, вина, провинность, безнравственность; dwulicowość, nieprawda, nieszczerłość, rozpusta, rozwiązłość, niemoralność*. Но, конечно, не всегда такой выход мы сочтем подходящим.

С рисунком и одновременно культурой тесно связаны очень свойственные комиксам звукоподражательные слова и междометия, служащие для выражения чувства, ощущения или душевного состояния. Если звук и буквы в обоих языках совпадают, конечно, нет проблем (напр. крик АААААА), но иногда, даже при наличии такого же слова, его форма из-за другого алфавита не является тождественной (напр. удар *БУМ*, польск. *BUM*).

Здесь появляется вопрос, где конец текста и где начало рисунка, и в связи с ним – что делать со звукоподражательными словами и междометиями, которые являются частью картинки? Существуют разные подходы: первый – перевести и заменить, второй – оставить оригинал и третий вариант – соединение предыдущих – оставить оригинал и добавить к нему перевод, подобрав, если возможно, похожий шрифт.

Кажется, что звуковые эффекты являются одним из самых серьезных испытаний, с которыми сталкивается переводчик. В каждом языке наблюдается свой особый подход к сфере звуков, в некоторых – стремление к их фиксации больше, чем в других. Приходится придумывать звукоподражательные слова, благодаря которым мы будем в состоянии почувствовать хотя бы разницу силы дождя, услышим дождь, который идет со звуком «дзааа»,

и дождь, который идет со звуком «сито-сито» (см. *Исповедь*). Роль звукоподражательных слов возрастает и становится важнейшей, если они являются единственными словами на данной странице. А если нет закрепленных эквивалентов, надо их придумывать, иногда (как в одном из воспоминаний переводчика манги, см. *Tłumaczenie komiksów*) бросая разные предметы об стену и слушая, какие звуки они издадут при столкновении, иногда объявляя конкурс на лучшие ономотопеи (напр. на военные звуки в комиксе о Монте-Кассино, см. *Monte Cassino*).

При переводе звукоподражательных слов надо учитывать также межъязыковую омонимию и вырабатывать в студентах внимательность и бдительность. Обычно во время занятий радость вызывает воссоздание звуков животных, а потом возникает интерес к сравнению польско-русских эквивалентов. Здесь особое внимание стоит уделить уткам (*кря-кря/ kwa-kwa*), лягушкам (*ква-квак/ kut-kut*) и воронам (*кар-кар/ kra-kra*).

Следующая проблема, которая очень заметна в случае комикса – это ограниченность пространства, необходимость использовать указанное место: или рамку, или облачко. «Когда я перевожу – пишет Зак Дэвиссон (*Zack Davisson*) – то всегда переживаю из-за пространства, которое доступно мне на странице, и из-за того, как слова влезут в это самое облачко» (*Исповедь...*). Трудность возникает чаще всего тогда, когда данная фраза не только короче, чем соответствующая ей фраза в целевом языке, но и тогда, когда в переводном тексте надо при помощи слов объяснить то, что в подлиннике читается между строк. В комиксе пространство физически ограничено, но привычка обращать внимание на этот факт впоследствии расширяется на художественный перевод в целом, т.е. помогает следить за длиной высказывания в исходном тексте и не удлинять ее без необходимости в переводе.

Есть еще одна сторона работы с комиксом, о которой надо упомянуть, это часто встречающаяся серийность, т.е. факт, что данный комикс может быть продолжением чего-то, что уже функционирует в культуре, что прижилось в данном языке, что принято и используется обществом. Профессиональный перевод комиксов непременно должен включать в себя тщательнейший предпереводческий анализ. Необходимо изучить все – оригинал и уже имеющиеся варианты перевода данной серии. Если есть устоявшиеся эквиваленты имен персонажей и других реалий комикса, переводчик должен это учесть. Например, персонажи *Утиных Историй*, племянники Дональда Дака, знакомые нам под именами Билли, Вилли и Дилли, в оригинале на английском были названы Huey, Dewey, and Louie (утята: Хьюи, Дьюи и Луи), а в Германии – Tick, Trick und Track (см. *Почему...*), в польском *Huzio, Dyzio i Zyzio*.

Для переводческих занятий хорошо выбрать именно какую-то серию. Хорошим примером могут быть приключения парня по имени Шпецл (автор: *Sam Miller*). Преимуществом этой серии является то, что истории короткие (чаще

всего они занимают одну страницу) и их очередность не имеет значения. Каждая история рассказывает о чем-то своем, но связывают их герои и стиль их высказываний. Небольшой объем позволяет во время одного-двух занятий каждому переводчику (паре переводчиков, если они работают вдвоем) представить свою историю, а факт, что все знают героев, вызывает интерес к их приключениям. Небольшой объем обозначает также, что студенты, подготавливая польские варианты, не отводят много времени техническому аспекту, кроме того не чувствуют нагрузки, как в случае длинных текстов, но все-таки сталкиваются с местами, требующими переводческой креативности и находчивости. Среди этих мест стоит перечислить:

- игры слов, связанные с молодежным языком, напр.: «Бабки могут все» (кроме молодых парней в комиксе часто присутствует бабушка главного героя; бабки 'то же, что деньги');
- игры слов, связанные с молодежной культурой, напр. *Limp Babkiz* (намек на музыкальную группу *Limp Bizkit*);
- другие примеры интертекстуальности, в том числе названия фильмов (*Планета обезьян*), фразы из фильмов (*Кина не будет*), персонажи из книг/фильмов (Ихтиандр; персонаж из романа Александра Беляева *Человек-амфибия*);
- текстово-графическую связь (имя героя – Шпецл, первая буква имени на майке, жест, отображающий форму буквы).

Две истории про Шпецла были переведены на польский язык и помещены в журнале «Кракерс», т.е. студенты обсуждают не только собственные переводы, они заодно могут сравнить свои решения и находки с теми, которые содержатся в опубликованных текстах.

Подытоживая, следует подчеркнуть, что обучение студентов переводу посредством комикса имеет свои плюсы, в том числе:

- привлекательность материала (известно, что для молодежи контакт с иллюстрацией более свойственен, чем с текстом. Благодаря форме материала – наглядности – легче также вносить правку, находить нежелательные повторения слов, рифмы и т.п.);
- прививание тщательного подхода к длине высказывания, и к роли пунктуации, которая особо выражена в комиксе (молодежь из-за необходимости в быстром обмене информацией пишет почти без знаков препинания, точку в конце высказывания считая вообще точкой ненависти: так как она обозначает желание закончить разговор и впоследствии выражает негативные эмоции);
- в случае работы с небольшой формой у нас получается «много в малом», т.е. множество разного рода трудностей в небольшом объеме и возможность представления в рамках занятий целиком всех текстов и обсуждения всех переводческих проблем.

Заканчивая представленные в этой статье рассуждения, стоит сказать, что комикс может служить не только хорошим материалом для переводческих упражнений, он может также представлять собой привлекательное теоретическое пособие. В 2019 г. был опубликован комикс под заглавием *В голове переводчиков*, а встреча с автором сценария (Tomasz Pindel) и одним из авторов иллюстраций (Berenika Kołomycka) состоялась в Гданьске в рамках четвертого фестиваля „Odnalezienie w tłumaczeniu” («Найдено в переводе»). В книге говорится об истории перевода, видах перевода, процессе перевода (то, что происходит в голове переводчика), этапах перевода (как выглядит путь от исходного текста к публикации книги на другом языке), и все это на основе истории вымышленного персонажа – переводчицы Паулины. Каждый из этих сюжетов нарисован другим графиком в другом стиле (кроме выше упомянутой: Daniel Chmielewski, Robert Sienicki, Jacek Świdziński, Fanny Vaucher).

Книга привлекательна и в плане выражения, и в плане содержания. Интересный текст, написанный в разговорном стиле и с чувством юмора, привлекает читателя. Конечно, этот комикс, кажется, прежде всего адресован начинающим переводчикам и реципиентам, которые лишь вступают в этот незнакомый мир, но опытный переводовед тоже найдет что-то для себя, особенно свежий подход к теме, а также, предполагаю, использует некоторые фразы и образы в дидактических целях.

Принимая во внимание ценность обучения студентов переводу посредством комикса и наличие теоретического пособия в форме комикса, стоит этот часто недооцениваемый жанр предложить для применения в дидактике перевода.

Библиография

- Богославский, Д., *Точки на временной оси*, [dramacenter.org>information_items_property_227](http://dramacenter.org/information_items_property_227) (доступ: 1.09.2019).
- Исповедь переводчика манги: насколько важна роль переводчика, и чем он занимается*, <https://cont.ws/@semper/679877> (доступ: 1.09.2019).
- Комикс*, <https://ru.wikipedia.org/wiki/Комикс> (доступ: 1.09.2019).
- Почему профессиональный перевод комиксов лучше любительского?*, <https://bues.ru/blog/express/26.php> (доступ: 1.09.2019).
- Monte Cassino*, <http://motywdrogi.pl/2009/05/29/monte-cassino/> (доступ: 1.09.2019).
- Pindel, T., *W głowie tłumaczy*, Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2019.
- Tłumaczenie komiksów*, <http://forum.mlingua.pl/archive/index.php/t-33833.html> (доступ: 1.09.2019).