

гуманітарного університету. Сер.: Філологія. 2019. № 43. Т. 4. С. 42-46.

5. Dreiser Th. An American Tragedy. New York and Scarborough, Ontario: New American Library, 1964. 832 p. URL: <https://linguabooster.com/ru/en/theodore> (дата звернення : 4.12.2021).

The problem of typology of the criminal hero is analyzed in the article. T. Dreiser's socio-psychological novel "American Tragedy" is a classic example of creating a type of criminal motivated by social problems and character qualities. Psychological and artistic methods of creating a character are considered in the context of other works of the writer.

Key words: T. Dreiser, hero type, socio-psychological novel, criminal hero..

Діана Валеріївна Зеленько

ВНЗ Укоопспілки "Полтавський університет економіки і торгівлі"

Науковий керівник – к. філол. н., доц. Сухачова Н. С.

Проблематика перекладу візуальних книг

Постановка проблеми: Індустрія коміксів в Україні молода, майже недосліджена, а тому відкриває величезні перспективи для перекладачів. Сьогодні досить актуальним є переклад українською мовою всесвітньо відомих коміксів, що зумовлює необхідність дослідження основних проблем перекладу цього жанру з метою отримання якісного перекладу.

Формулювання мети: У статті ми ставимо за мету дослідити проблематику перекладу візуальних англомовних книг. Поставлена мета зумовлює необхідність розв'язання таких завдань: 1) розглянути особливості візуальних та інших видів графічних книг; 2) визначити основні проблеми та перспективи перекладу творів цього жанру з англійської мови на українську.

Новизна дослідження: Новизна дослідження обумовлена збільшенням тенденції до читання візуальних книг серед української молоді, а також зацікавленістю українських видавництв у співпраці з відомими іноземними періодичними виданнями.

Виклад основного матеріалу дослідження. Згідно з Енциклопедією сучасної України, комікс – (англ. *comics*, множина від *comic* – комедійний, комічний, смішний) – графічно-оповідний жанр, у якому поєднано малярство (карикатуру, послідовність малюнків) і літературу (короткі тексти у вигляді "мовної бульки" чи "хмарки"); серія зображень із короткими текстами.

Вважається, що комікси виникли в США, де перші розповіді в малюнках були надруковані у 1895 році в газеті New York World. Натомість, в Україні перші наближені згадки про комікс були в 1937 році, коли художник-карикатурист Е. Козак опублікував свою роботу у журнал “Комар” під назвою “Як Усусус Недобитий шукав правди на світі”. Існує стереотип, що комікси – це просто картинки для дітей, однак це абсурдний міф. Як і в будь-якому виді мистецтва, кожен фільм чи книга має свою вікову категорію. Це також стосується й коміксів. Більше того ніхто не бере до уваги, що коміксами є навіть карикатури, шаржі та плакати, пік популярності яких можна було спостерігати у роки війн, що вже говорить про серйозність цього виду книг. Зазвичай головним завданням карикатур та плакатів була ілюстрація соціологічних, військових та політичних проблем. В принципі до сьогодні нічого не змінилося. Навіть більше, сьогодні, беручи до уваги війну в Україні, це стало могутнім інструментом у боротьбі, не фізичній, а духовній. Це досить актуальний засіб висвітлення проблеми, мета якого – максимальне привернення уваги. Донести будь-яку інформацію простіше через малюнки, де є мінімум тексту. Саме тому цей жанр не можна вважати виключно дитячим.

Дехто вважає, що переклад – це легка справа, тоді спадає на думку, що переклад коміксів взагалі дрібниця. Однак у цій сфері існують багато підводних каменів, що доводять протилежну думку. Графічні книги, на відміну від звичайних художніх книг, подають інформацію через ілюстрації. Вони також доповнені влучними та стислими фразами, які потрібно правильно адаптувати, щоб донести їхній сенс до українського читача.

Серед основних проблем, з якими стикаються під час перекладу візуальних книг є такі:

- 1) створення унікальної української локалізації зі збереженням ідеї оригіналу;
- 2) технічні проблеми;
- 3) мовні проблеми;
- 4) повна відсутність локалізації.

Щодо першої проблеми, слід зазначити, що у коміксах присутні моменти, які будуть зрозумілими лише читачам мови оригіналу (наприклад, жарти, які можуть стосуватися політики чи їхньої історії, шоу-бізнесу тощо). Якщо перекласти дослівно, то аудиторія читачів мови перекладу справжньої суті жарту не зрозуміє, що також вплине на відгук про саму роботу, адже втратиться зацікавленість. Тобто, одні будуть розуміти про що йде мова й вважатимуть книгу хорошою, а інші будуть вважати її нецікавою, а автора не вартим уваги. Саме тут на допомогу приходить локалізація й адаптація. Завдання перекладача максимально наближено підібрати й використати лексичний матеріал

так, щоб як найточніше передати оригінальний зміст твору. Проблема полягає в тому, що перекладачі інколи адаптують мовою перекладу абсолютно все, навіть ті моменти, які для аудиторії мови перекладу можуть бути цілком зрозумілими. Навіть більше, таке перебільшення повністю змінює ідею оригіналу. Тому потрібно відповідально ставитися до процесу передачі оригінального змісту мовою перекладу.

Щодо другої і третьої проблеми, то можна сказати, що це й технічна, й мовна проблеми. Вони пов'язані, так би мовити, з простором. Для самого тексту виділяється небагато місця, тому під час перекладу доводиться дещо скорочувати. Трапляється навіть так, що текст перекладу удвічі більший за текст оригіналу. Рекомендується завжди дотримуватися оригінального розміру речень. Якщо трапляється так, що текст скоротити неможливо, тоді потрібно просити графічних дизайнерів допомогти розташувати текст так, щоб він гармонічно вплітався у комікси й не перекривав важливі деталі. Найпростіше, що можуть зробити графічні дизайнери – це зменшити шрифт, щоб вмістився текст. Тобто, головним завданням для перекладача – зробити висловлювання коротким та змістовним, не втративши при цьому ідею та сенс. Це все можна розглянути на прикладі коміксу “Людина-павук”. Взявши для прикладу одну із сторінок коміксу та проаналізувавши оригінал тексту та український переклад, робимо висновок, що перекладач переклав все точнісінько, як в оригіналі, тобто жодних граматичних трансформацій на сторінці не було виявлено, що в цьому випадку видається доречним. Зрозуміло, що в українському варіанті текст трішки менший, але читабельність від цього не погіршується. На сторінці зображений напис звуку *Hiss*, перекладений як *Шшшшшш*. На нашу думку це досить вдалий переклад, оскільки замість того, щоб написати дослівно «Шипіння», було використано саме звучання. Між оригіналом та перекладеним варіантом є одна відмінність: у правому нижньому кутку, де зображений звук *Hiss* повторюється в оригіналі, однак, в українській адаптації цей звук зовсім відсутній. Графічні дизайнери його прибравли. Це порушує головне правило перекладу коміксів – максимально намагатися не змінювати графіку.

Розглянутий приклад належить до мовних проблем. Отже, окреслюється схема роботи із звуками під час перекладу. Проте, передача звуків з однієї мови на іншу може стати чималий “підводним каменем”. Часто, перекладачі транслітерують вигуки чи звуки, замість пошуку українських відповідників. Наприклад, вигук “*Wow!*” часто перекладають як “*Bay!*”, а “*Oops!*”, як “*Упс!*”. На нашу думку, це недоречно, адже існує безліч набагато кращих, саме українських відповідників, таких як “*Отакої!*”, “*Ну і ну!*”, “*Ой!*”. Ще важче передати звуки предметів чи середовища: падіння, стукіт, зброї, бійки,

фентезійні тварини і народи, шкряботіння тощо. Та найскладніше завжди справитися із звуками персонажів. А саме перекласти мову чи звуки персонажів, які навіть в оригіналі не перекладаються. Тому, інколи перекладач стає таким собі автором і створює вже сам неіснуючі елементи в мові перекладу. Наприклад, такі відомі персонажі, як “*minions*” (в українському перекладі – “*носінаки*”) популярні завдяки своїй особливій манері спілкування. Насправді ж це видозмінені слова, які наближені до оригінальної мови. Така собі гра слів, яку легко створити, коли це мова оригіналу, і дуже важко перекласти так, щоб в мові перекладу ця гра слів була збережена, та ще й зрозуміла аудиторії мови перекладу. Також є такі персонажі, що спілкуються не мовою, а просто ричанням. Тут перед перекладачем постає також вибір: транслітерувати чи вигадати звук в мові перекладу. Трапляється навіть таке, що під час перекладу такі звуки чи, наприклад, звичайна вивіска магазину, не перекладають. Тобто весь текст у “балонах” (хмарки притаманні коміксам, де пишеться текст) перекладений українською, а якісь фонові елементи залишені на картинці англійськими буквами, без змін. Така помилка відноситься до іншої проблеми – відсутності локалізації. На нашу думку їх припускають перекладачі-аматори, або просто безвідповідальні перекладачі, які не вважають за необхідне перекласти певний фрагмент тексту у коміксі. В основному мова йде про задній фон. Це може бути якийсь непереказаний напис на футболці чи стіні, продуктах у супермаркетах чи бігборді тощо. Звичайно, читачі інколи можуть зрозуміти сенс і без перекладу, однак це грубе порушення правил локалізації.

Як було зазначено, цієї помилки найчастіше припускаються перекладачі-аматори, або фанати, які знають мову, але необізнані з особливостями перекладу. Однак, незважаючи на їхні помилки, саме завдяки ним перекладено велику кількість різновидів коміксів. Таким чином, хоч і не ідеальним перекладом, але відбувається поширення цього виду мистецтва. Їхній переклад може бути, у плані якості і локалізації, як досить жахливим, так і таким, який вартий похвали. Найбільша проблема в тому, що більшість займаються цим неофіційно, чим порушують авторські права. Саме тому, галузь візуальних книг потрібно розширювати на українському ринку офіційно, щоб позбутися цієї проблеми.

Ще одна проблема стосується реплік. Потрібно уважно стежити за сюжетом та бути знайомим із персонажами коміксу, з яким працює перекладач. Інколи не завжди вдається зрозуміти хто сказав ту чи іншу репліку в коміксі. Тому, часто буває так, що перекладена фраза належала зовсім іншому персонажу. Хоча інколи буває так, що навіть в оригіналі можна заплутатися, то що говорити про переклад.

Зі стандартних проблем з якими стикаються перекладачі з будь-яким видом матеріалу, не тільки з коміксами, це дослівний переклад ідіом, жаргонів, використання суржику, нерозуміння сленгу та втрата сенсу речень чи взагалі незнання основ перекладу.

Вважаємо, що сфера візуальних книг в Україні досить актуальна і має величезні перспективи. Яскравим прикладом буде наявність досить великої кількості українських видавництв, більша частина яких випускає лише комікси та графічні романи, перелік яких постійно збільшується. Не варто також забувати й про аматорський переклад.

За підсумками 2020 року на українському ринку коміксів, які надав співзасновник видавництва Spring Comics Максим Курінний, відомо, що попри пандемію було видано 163 комікси, загальна сума яких склала 69 млн. гривень. Це свідчить, що ринок коміксів хоч і молодий, але постійно зростає та є доволі прибутковим. Комікси відіграють велику роль в нашому житті. Завдяки перекладам іноземних візуальних книг, які привернули до себе увагу українського читача, вітчизняні автори змогли реалізувати себе на ринку коміксів, тому почали з'являтися вітчизняні комікси, графічні романи тощо. Завдяки чому, висвітлюють не тільки розважальний контент, а й навчальний, а також піднімають важливі теми. Одна з таких тем, яка найбільш важлива для України – війна. Ось, так наприклад, з'явилася у світ манга відомого Мацуді Джюко. Він надихнувся подіями лютого 2022 року, коли під час жорсткої ескалації російсько-української війни небо над Києвом героїчно боронили українські пілоти 40-ї бригади тактичної авіації. Подвиг українських героїв породив легенду про Привида Києва, який за перші 30 годин російського вторгнення в Україну здобув шість повітряних перемог у небі над Києвом. Саме це і стало основою його праці. Таким чином не тільки увіковічена пам'ять про події в Україні, а й привернута увага інших країн до війни.

В Україні також стартував важливий проєкт Павла Гудімова та Діани Ключко під назвою “Українська візуальна книга” у підтримку графічних книг, на меті якого популяризація в Україні книг, у яких зображення та художній супровід відіграють не меншу роль, ніж сам текст. Сюди належать художні альбоми, каталоги, артбуки, комікси, а також книги про мистецтво тощо. Нещодавно також було оголошено про початок проєкту: “Використання коміксів як інструменту креативних комунікацій у сфері громадської безпеки та зміцнення механізмів захисту прав людини”. В Україні навіть існує Конституція України в коміксах. Це проєкт створено видавництвом “Зелений Пес” за підтримки Українського культурного фонду. Все це підтверджує великі масштаби популяризації візуального жанру мистецтва. Повна заслуга в цьому надається перекладачам, які стали основою розвитку цієї захопливої індустрії.

Важливість цього дослідження полягає у тому, що дослідивши та вивчивши проблематику перекладу візуальних книг, кількість якісних перекладів збільшиться у рази. Наявність перерахованих проблем значно погіршує якість перекладу. Досить велику кількість перекладацьких помилок допускають в аматорських перекладах, які наразі переважають над професійним перекладом. Саме від належного вирішення перекладачем цих проблем, залежить яким буде фінальний результат.

Висновки. Художня література завжди була одним із основних джерел роботи для перекладачів, адже кожна праця не схожа на попередню, кожна праця особлива й потребує індивідуального підходу.

Література

1. Гудошник О. В. Комікс в українському комунікаційному просторі. *Вісник Дніпропетровського університету. Серія «Соціальні комунікації»*. 2017. Вип. 17. Т. 25. С. 19-24.
2. Енциклопедія перекладознавства : у 4 т. Т. 2 / пер. з англ. ; за ред. Іва Гамб'є та Люка ван Дорслара ; за заг. ред. О. А. Кальниченка та Л. М. Черноватого. Вінниця : Нова Книга, 2020. 280 с.
3. Celotti N. The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. *Comics in Translation*. Manchester : St. Jerome Publishing, 2008. P. 33-49.
4. Caricature Art: The Fascinating History of the Art of Exaggeration
URL: <https://mymodernmet.com/caricature-art/>
5. Інформаційний проєкт "Наш Київ" URL :
<https://nashkiev.ua/news/yaponsku-manu-privid-kieva-pereklali-na-ukrainsku-movu>
6. Енциклопедія сучасної України
https://esu.com.ua/search_articles.php?id=1449
7. Oxford English Dictionary URL :
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com>
8. Spring Comics URL : <http://springcomics.com/market-2020>

The article deals with the problems of translation and localization visual books, the linguistic and technical problems and different types of graphic novels. The article also considers the history and reasons for spreading this kind of art among Ukrainian readers and the perspective of its translation.

Key words: *visual book, comic book, graphic novel, manga, localization, translation*