

## Особливості відтворення графічного роману (на матеріалі українського перекладу англomовної серії коміксів «Вартові»)

О. Г. Підгрушна

Київський національний університет імені Тараса Шевченка  
Corresponding author. E-mail: elenapdgr@gmail.com

Paper received 09.11.19; Accepted for publication 20.11.19.

<https://doi.org/10.31174/SEND-Ph2019-212VII63-12>

**Анотація.** У статті досліджено проблему відтворення графічного роману у площині англо-українського перекладу. Комікс і, зокрема, графічний роман розглядаються у статті як креолізовані тексти. У статті розрізняють й визначено поняття «комікс» та «графічний роман», визначено поняття «текст коміксу/графічного роману» з перекладознавчої перспективи та окреслено структурні елементи коміксу, які впливають на процес перекладу на рівні друкарських, графічних та мовних знаків. В статті проаналізовано основні труднощі перекладу графічного роману та запропоновано їх класифікацію на суто формальні, мовнокультурні та мультимодальні.

**Ключові слова:** переклад, перекладність, креолізований текст, мультимодальність, графічний роман, комікс.

Історії, що розповідали поєднуючи зображення та символи, відомі людству ще з давнини. Проте, з плином часу, майстерність поєднання ілюстрації з текстом розвивалась та еволюціонувала, набувала нових сфер застосування та, зрештою, перетворилась у один із видів сучасного мистецтва – комікс. Хоча деякі дослідники й вважають, що комікс, як він відомий сьогодні, зародився у Європі, та популяризували його все ж у США. З 1892 року, коли було надруковано перший американський комікс, вже минула золота, срібна та бронзова доба, а з 1986 року почалась їх сучасна доба розвитку. Випущена за цей час продукція американського ринку незлічenna, а її вплив на масову культуру розвиненого світу через переклади є, без перебільшення, колосальним. І на сьогодні саме США залишаються найбільшими постачальниками коміксів, варто лише згадати межі міжнародного поширення таких гігантів, як «Марвел» (*Marvel*) та «ДіСі» (*DC*).

Проте в Україні, аж до останніх років, феномен коміксу не мав широкої популярності та обмежувався відносно вузьким колом поціновувачів. Такий стан склався через укорінене в суспільстві зневажливе ставлення до жанру як до «недо-літератури» [2, с. 302], і, відповідно, практично повну відсутність якісних вітчизняних коміксів. Зарубіжні комікси були представлені на українському ринку переважно в російськомовних перекладах. Проте, ситуація почала змінюватись із експансією масової культури та стрімким збільшенням кількості популярних кінофільмів знятих на основі коміксів (які формують цілі кіновесвіти), що зі свого боку сприяло зростанню зацікавленості у самих коміксах серед різновікових груп населення. Це спровокувало справжній злет у царині перекладу коміксів – вони поступово почали ставати предметом інтересу великих видавництв. І попри різні аспекти проблем, пов'язаних із розвитком українського ринку перекладних коміксів [1, с. 22], масштаби вражають: вже у 2018 кількість перекладених коміксів зросла на 127% у порівнянні з 2017. [3].

Комікс, по суті, є прикладом креолізованого тексту, де вербальна (текст) та невербальна (ілюстрації) складова невіддільні й утворюють одну візуальну, смислову, структурну, естетичну та функціональну цілісність, що й створює прагматичний вплив на читача. Перевираження креолізованих текстів іншою мовою є актуа-

льною проблемою сучасних перекладознавчих досліджень, оскільки такі тексти створюють нові перекладацькі труднощі, що охоплюють не лише мовний, а й позамовний рівень та вимагають пошуку нових перекладацьких стратегій. В площині англо-українського перекладу, дослідження креолізованих текстів, здебільшого, базуються на аудіовізуальних матеріалах, рекламній продукції тощо, а комікси, попри активний розвиток та появу все нових і нових перекладів, ще не отримали комплексного теоретичного осмислення. Що більше, якісні переклади цієї літератури, що користуються попитом не лише серед підлітків та молоді, а й серед старшої вікової категорії, серед іншого, сприяють її поширенню української мови. Відтак, проблема адекватного перекладу коміксів та, зокрема, графічних романів українською на сьогодні набуває особливої актуальності.

Варто детальніше зупинитись на проблемі розрізнення понять «комікс» та «графічний роман» й прибрати термінологічну плутанину. Отже, термін комікс (від англ. *comic* – *комічний, гумористичний, смішний*) з'явився у 1920-ті роки й походить від так званих «веселих смужок» (*comic stripes*) – коротких історій в картинках з гумористичними підписами, що масово публікували в американських газетах. Поняття ж «графічний роман» з'явилося набагато пізніше, у кінці 1980-х років, як реакція на потребу відділити піджанр та продемонструвати, що комікс досяг «дорослого статусу». Ф. Занетін [29, с. 447] зазначає, що графічний роман є самостійним (відмінним від власне коміксу) культурним об'єктом, показовими рисами якого є складаний сюжет та композиція, завершена форма (тобто, формат книги, а не багатосерійні випуски) та спрямованість на освічену дорослу читацьку аудиторію. Дослідник додає, що цей жанр звужує відстань між елітарним та популярним мистецтвом і сприяє тому, що графічний наратив перестають вважати недостойним серйозного розгляду навіть у тих культурах, де комікси традиційно займали нішу «низькосортної» літератури. Проте, з точки зору способу створення та презентації, комікс та графічний роман можуть мати спільне визначення – це поєднання у смисловій послідовності взаємозалежних зображень й тексту, що своєю взаємодією мають на меті донести певне повідомлення та/або справити на реципієнта естетичне враження. Задля зручності у даній розвідці

поняття «комікс» та «графічний роман» вживатимуться як синоніми.

Матеріал дослідження – «Вартові» – з'явився у 1986-1987 рр. та є одним із перших творів, що отримав статус графічного роману. У 2017 році авторські права на переклад коміксів компанії «ДіСі» (DC) отримало вітчизняне видавництво «Рідна мова», й вже у 2018 на український ринок вийшов переклад «Вартових» Я. Стріхи. Жанр «Вартових» – фантастика, антиутопія. Дія відбувається в альтернативній реальності 1980-х років у США. Тут у 1940-1950-х роках з'явилися «супергерої» (люди у масках, що не мають жодних надзвичайних здібностей), які допомогли Америці виграти війну у В'єтнамі. Це спровокувало низку подій, що призвели до того, що на час дії твору США знаходиться на межі ядерної війни з СРСР, а «супергерої» оголошені поза законом. Текст наповнений інтертекстуальними посиланнями, натяками та прямими згадками різноманітних реалій, подій, персоналій тощо тогочасного американського суспільства. Вважається, що саме «Вартові» поклали початок сучасній добі коміксів – сюжети почали ставати «темнішими», а персонажі – психологічно складнішими (на відміну від «абсолютно добрих» та «абсолютно злих» персонажів коміксів). Один із авторів графічного роману, А. Мур, зазначав, що основа коміксу – те, що може зацікавити й здивувати читача – це можливість передати ідею й емоцію на рівні взаємодії образу й тексту [13].

Проблеми перекладу графічного роману починаються на стадії визначення того, що ж тут є (чи має бути) об'єктом перекладацької діяльності, тобто, що у графічному романі можна вважати «текстом». Це питання неодноразово ставало предметом наукової дискусії. Аналіз різноманітних досліджень стосовно структури коміксу та взаємодії вербального та невербального планів його вираження [8; 9; 10; 12], їх впливу на процес перекладу [5; 6; 7] й загальних підходів до відтворення коміксу [11; 26; 27; 28; 29; 31] дозволив узагальнити викладені думки до декількох тез. По перше, переклад коміксу має спільні риси як з перекладом художньої літератури, так і з перекладом аудіовізуальних творів. По друге, відтворення коміксу загалом, й графічного роману зокрема, вимагає не стільки власне перекладу (*translation proper*), скільки культурної адаптації, що ріднить специфіку відтворення графічного роману із локалізацією рекламної продукції, програмного забезпечення, відеоігор тощо. По третє, саме органічне поєднання вербального та невербального плану вираження формує наратив графічного роману чи коміксу, а, оскільки, домінантою перекладу є передача оригінального твору у його цілісності, то саме це поєднання друкарських, графічних та мовних знаків має вважатись «текстом», з яким працює перекладач. Отже, для комплексного дослідження перекладу коміксів необхідно брати до уваги усі фактори, що можуть стосуватись як власне тексту так і «співіснування та взаємодії унікальних рис, що виникають через мультимодальність коміксів» [30, с. 60]. Відтак, наступний перелік окреслює ті структурні елементи коміксу, які слід враховувати при перекладі:

- друкарські знаки (тип і розмір шрифту, верстка, формат тощо);
- графічні знаки (зображення, кольори, лінії, пе-

рспектива тощо);

- мовні знаки:
  - назви й заголовки,
  - текст у мовних хмарках (*speech balloons*) та наратив,
  - мовні знаки за межами мовних хмарок.

Друкарські й графічні знаки, що використовуються у коміксах, мають прямий вплив на сприйняття цілісного твору читачами. Проілюструємо наступним прикладом [19, с. 21]. Власне, й ілюстрації, й обрана колірна гама (превалювання чорного й темно-червоних відтінків), і текст напружують атмосферу та готують читача до жахливих подій, які відбуватимуться на наступних сторінках (вбивство). Останній слайд є кульмінацією, на що вказують і слова персонажа: “*darker by then, darker as it gets*”, в перекладі: «*уже темно, темніше не буває*» [4, с. 199]. Читач ще не перегорнув сторінку, проте вже розуміє що побачить щось страшне й перебуває у стані тривожного очікування (*suspense*), в який його цілеспрямовано вводять автори. Отже, перегортання сторінки у коміксі відіграє роль ефекту затемнення екрану у кіно й зміна формату видання нівелювала б задуманий авторами ефект. Подібним чином й редагування графічних знаків – зображень – може призвести до спотворення кольорів, зміщення акцентів на ілюстраціях, зміни розміру мовних хмарок, й, відповідно, мати негативний вплив як на процес перекладу, так і на кінцевий результат. Відтак, перекладачу коміксів варто брати до уваги друкарські та графічні знаки, включати їх до перекладацького аналізу вихідного твору й, за потреби, обґрунтовувати важливість збереження того чи іншого друкарського елемента на сторінках перекладу.

Переходячи до розгляду проблем перекладу мовних знаків у коміксі, спершу звернемо увагу на відтворення заголовків та назв. Графічний роман має загальну назву, проте кожен «розділ» (який зазвичай виходить окремим випуском) має власний заголовок. Це можна порівняти із кіносеріалом або циклом романів, що має основну назву, проте кожна серія/частина виходить під окремим заголовком. Зважаючи на образно-асоціативний характер графічного роману, його назва, зазвичай, є багатозначною та пов'язаною із позамовними контекстами. Власне, “*Watchmen*” є чудовою ілюстрацією того, які виклики можуть постати перед перекладачем не те що з першої сторінки, а вже із самої обкладинки коміксу. Насамперед, назва містить у собі приховане посилання на цитату римського поета-сатирика Ювенала: “*Quis custodiet ipsos custodes?*” (у графічному романі – “*Who watches the watchmen*”), яка вже стала афоризмом й використовується для опису ситуації, коли люди, яким довірено охороняти й оберігати, порушують правила, беруть хабарі тощо. Фраза почасти з'являється на багатьох сторінках книги у вигляді графіті на стінах будівель у різних куточках міста, наприклад [14, с. 9; 15, с. 18; 19, с. 15]. Таким чином, вже самою назвою твору автори ставлять перед читачем важливе філософське питання: хто ж притягне до відповідальності тих, хто наділений владою? Що більше, саме слово *watchmen* багатозначне (*сторож, охоронець* у прямому сенсі, *держслужбовець, урядовець* – у переносному) й має стійку історичну асоціацію

із нічними вартувими (*Night Watchman*). Окрім культурного контексту, є й додаткова складність – впродовж усього твору спостерігаємо обігрування багатозначного ядра слова *watch* (*годинник* – у якості іменника; *спостерігати* – у якості дієслова): фігурує зображення годинника – символу судного дня, з’являється персонаж-годинникар – також *watchman* тощо. Як видно, назва настільки багатозначна, що ввідтворити всі асоціації й конотації у їх повноті видається надзвичайно складним завданням. В українському перекладі роман отримав назву «Вартові», а основна ідея, відповідно, трансформувалась у «Хто на варті вартових?». Безперечно, українське слово «*вартувий*» не відтворює багатозначності смислів назви оригіналу, проте все ж зберігає основний задум графічного роману.

Не меншим викликом виявляється і відтворення заголовків до розділів, адже у аналізованому графічному романі кожен заголовок – це частина цитати з тексту пісні, вірша, Біблії чи філософського трактату; при чому, сама цитата подається у кінці кожного розділу. Перекладацьких проблем тут декілька. Перша – суто мовного характеру: в оригіналі форма слів, що з’являються в заголовках та у тексті цитат збігаються, проте в українському перекладі таку формальну єдність зберегти вдалось рівно у половині випадків (у 6 з 12 заголовків [15; 16; 19; 21; 23; 24]). В інших п’яти випадках [14; 17; 20; 22; 24] відбулась зміна форми слів (варіація закінчень) – в заголовку слова стоять у називному відмінку, а вже у самих цитатах відмінки змінюються згідно з правилами української мови. Проте, хотілося б звернути увагу на ситуацію із заголовком п’ятого розділу: у перекладі слова заголовку та слова у цитаті не збігаються: “**FEARFUL SYMMETRY**” [18, с. 4], “*Tyger Tyger, burning bright, // In the forests of the night; // What immortal hand or eye, // Could frame thy fearful symmetry? –William Blake*” [18, с. 28] – «**СИМЕТРИЯ ЖАСКА**» [41, с. 48], “*Тигре, тигре, в тьмі ночей // Блиск горить твоїх очей: // Створив хто в давнину // Сю симетрію страшну – Вільям Блейк*» [41, с. 72]. Це незначне, на перший погляд, відхилення від загальної стратегії, все ж вступає у конфлікт з оригіналом, що й так зазнав у перекладі структурних зсувів з об’єктивних причин. Друга проблема зумовлена культурними чинниками: роль заголовку – натякнути на цитату й підготувати читача до майбутніх подій, а роль цитати – підсумувати події розділу висвітливши їх під іншим кутом, пропустивши через призму іншого твору, філософського погляду тощо. Відтак, все це створює складну інтертекстуальну мережу, осягнення всіх аспектів якої припускає наявність обширних фонових знань у читача. Наприклад, 11 розділ має заголовок “**LOOK ON MY WORKS, YE MIGHTY**” [24, с. 1] й закінчується двома рядками із сонету П.Б. Шеллі: “*My name is Ozymandias, king of kings: Look on my works, ye mighty, and despair!*” [24, с. 28] – «**А ЦЕ ДІЛА МОЇ. ТРЕМТІТЬ, ГЕРОІ!**» [4, с. 349], «*Я – Озімандія, Я цар царів, А це – діла мої. Тремтять, герої!*» [4, с. 376], а в самому розділі йдеться про те, як «герой», що також носить ім’я Озімандія (це, до речі, давньогрецьке ім’я єгипетського фараона Рамзеса II, графічній й текстовій алюзії на якого неодноразово зустрічаються на сторінках графічного роману) спричинив масове винищення у Нью-Йорку з повною переконаністю що робить блага діло. На пер-

ший погляд цитата підтверджує триумф персонажа, проте, ті хто знають зміст вірша (в якому, по суті, йдеться про падіння тиранів та пустку й забуття, що лишається після їхнього правління) сприймають події з іншого ракурсу й розуміють, що на персонажа чекає відплата. Також, проблема лежить і у відсутності спільних культурних асоціацій у двох народів – навряд чи у української читацької аудиторії виникнуть подібні асоціації й емоції при прочитанні перекладених рядків з пісень співака Боба Ділана (1 й 10 розділ), що й і у аудиторії американських читачів при прочитанні цих же рядків в оригіналі, так як вони й звучать у піснях. Тож існує ризик, що певна частина закладених авторами конотативно-асоціативного потенціалу не перейде у цільову культуру. У тих випадках, коли цитують Біблію або відомих світових постатей, як-от Айнштайн чи Ніцше, цей ризик менший, проте він зростає у випадку з авторами й творами менш відомим у цільовій культурі. Відтак, у перекладеному виданні надано 35 сторінок приміток [4, с. 494-529], що пояснюють окремі аспекти культури та можуть заповнити прогалини у фонових знаннях читачів й, таким чином, частково компенсувати втрати конотативно-асоціативного потенціалу оригіналу.

Розглядаючи відтворення власне тексту у межах мовних хмарок, можна виділити чотири основні групи труднощів, з якими має справу перекладач. Перша – це переклад звуконаслідувань – відтворених у графічній формі звуків навколишнього середовища. У графічному романі звуконаслідування в основному стосуються звуків, що створює людина та її дії. Безперечно, кожна мова сприймає й імітує звуки своєрідним чином, тож перекладацька проблема очевидна – потрібно віднайти адекватний еквівалент, а за його відсутності – створити. Загалом, у перекладі можна прослідкувати дві основні стратегії відтворення звуконаслідувань. Це (1) використання українського звуконаслідувального відповідника, що органічно вписується у ситуацію, наприклад звук, що видає персонаж роздумуючи над ситуацією: “HUNH.” [14, с. 7] – «ГМММ.» [4, с. 15]; звук плачу: “UHUNUH, UHUNUHUN, HNHUCH” [16, с. 8] – «ХЛИИП, ХЛИИИИП, ШММР» [4, с. 84]; звук жування: “RONCH RONCH RONCH” [24, с. 3] – «ХРУМ ХРУМ ХРУМ» [4, с. 351] та (2) транскодування, наприклад, звук ковтання: “NK NK NK” [15, с. 22] – «НК НК НК» [4, с. 64]; викрик від різкого болю: “YAAAAAGH!” [18, с. 26] – «ЙААААГХ» [4, с. 170]. Перша стратегія видається більш продуктивною, оскільки типові для української мови звуконаслідування швидше розпізнаються й легше сприймаються читачами.

Друга група труднощів стосується перекладу лексичного та графічного вираження особливостей розмовної мови. Серед лексичних особливостей діалогічного мовлення у графічному романі можна виділити вживання стилістично-зниженої лексики, ідіоматичних виразів, пейоративів та сленгізмів, серед графічних – фонографічну стилізацію мовлення персонажів (використання апострофа «’» на позначення «ковтання» звуків, скорочень на кшталт *gonna, wanna* тощо та спрощень, як-от *ya* замість *you* тощо). У перекладі лише у декількох випадках використано фонографічну стилізацію мовлення, оскільки такий стилістичний прийом

не є типовим засобом української мови. Наприклад тут, де персонаж намагається впоратись із своїм переляком, та голос його видає: **“RUH. ROR. ROR. RORSCHACH! HAR HAR HOW YA DOIN” FELLA?**” [14, с. 15] – **«РО... РОР... РОР... РОРШАХУ! Я-Я-ЯК ПОЖИВАЄШ, ДРУЖЕ?»** [4, с. 23]. Загалом же, специфічні риси розмовної мови відтворено українською за рахунок широкого використання просторіч, сленгізмів та інвективної лексики типової для української мови, наприклад: **“GEE THAT MUSTA BEEN SOMETHIN”** [17, с. 4] – **«ОГО, ЦЕ ЩОСЬ ІЗ ЧИМОСЬ»** [4, с. 114], **“THIS GODDAMN WAR RUINED EVERYTHING”** [18, с. 8] – **«ЦЯ КЛЯТА ВІЙНА ВСЕ ПЕРЕХАРАМКАЛА»** [4, с. 152]. Також, помітним є той факт, що переклад, в цілому, тяжіє до вищого рівня ідіоматичності, ніж оригінал, оскільки почасти нейтральні фрази оригіналу відтворено питомим українськими фразеологізмами: **“I SUSPECTED”** [16, с. 18] – **«ЧУЛО МОЄ СЕРЦЕ»** [94]; **“HE NEVER KILLED ANYBODY”** [24, с. 3] – **«ВИН І МУХИ НЕ ОБРАЗИВ»** [4, с. 351]; **“SUCH A RELIEF”** [16, с. 7] – **«ЯК КАМІНЬ З ДУШІ»** [4, с. 83] тощо. Такий підхід позитивно впливає на текст перекладу й надає українському мовленню живого розмовного звучання. Також, варто зазначити, що деякі персонажі мають власні, притаманні лише їм особливості мовлення, як-от використання коротких обірваних фраз, тяжіння до модальності, використання книжної лексики тощо, що вимагає від перекладача особливої уваги, адже така специфіка надає читачеві додаткову характеристику персонажу.

Ще однією групою труднощів є гра слів, яка, зазвичай, більш типова для розважальних піджанрів коміксу, проте декілька випадків зустрічаються і в даному графічному романі. Переклад гри слів завжди є викликом для перекладача, незалежно від жанру, адже віднайти схожу пару мовних одиниць з подібним оригіналу значенням та звучанням в іншій мові подекуди не видається можливим. Проте, у аналізованих випадках, перекладачу вдається відтворити гру слів в українській мові завдяки прийому творчої адаптації, як ось тут: **“ROY CHESS. HOW'S YOUR GAME?”** [23, с. 14] – **«РОЙ ШАХ. ТОБІ – ШАХ І МАТ»** [4, с. 328]. А тут гра слів виникає із обмовки: **“PEOPLE KNOW SOMETHING'S COMING. ASK ME IT'S DOOMSDAY, LIKE IN THE BOOK O' REVOLUTIONS. I MEAN TANKS IN EAST GERMANY, THERE'S NO MISTAKIN' IT”** [23, с. 13] (гра базується на схожості слів *revolution* (революція) та *revelation* (одкровення)) – **«ЛЮДИ БАЧАТЬ, ЦО ЩОСЬ НАБЛИЖАЄТЬСЯ. ЯК ПРО МЕНЕ, ТО ЦЕ СУДНИЙ ДЕНЬ, ЯК У КНИЗІ ОДКРИВАННЯ. У СХІДІЙ НІМЕЧЧИНІ ВЖЕ ТАНКИ, ЦО ТУТ КАЗАТИ»** [4, с. 327]. Хоч стилістичний прийом і збережено в перекладі, проте втрачено змістову складову: обмовка персонажа – не випадковість й натякає на те, що світ стоїть на межі перевероту. Це підтверджує загальновідому тезу про те, що інколи варто жертвувати формою на користь змісту.

До наступної групи труднощів перекладу тексту у мовних хмарках відносяться численні алюзії, натяки та посилання на феномени позамовного культурного контексту. У графічному романі вони численні і охоплюють різноманітні явища та реалії часів створення графічного роману, популярні у 1980-ті тексти пісень,

Біблію, постаті та твори письменників, поетів, композиторів, філософів й науковців, зокрема фізиків. Важливо й те, що А. Мур не орієнтувався на «середньостатистичного читача», оскільки на його думку така тенденція звузила б «комунікативне поле читацької аудиторії» [13]. Натомість, автор намагався створити «свою» інтелектуальну аудиторію. Саме в межах цієї групи труднощів спостерігаються найбільші втрати в перекладі. Наприклад: **“...BUT TANKS ARE IN THE EAST BERLI AND WRITINGS ARE ON THE WALL”** [23, с. 22] – **«АЛЕ У СХІДНОМУ БЕРЛІНІ ТАНКИ, А НА СТІНІ ПРОСТУПАЮТ БУКВИ»** [4, с. 336]. Вислів, що походить від назви п'ятого вірша Книги Даниїла (*“The Writing on the Wall”*), в англomовному світі досить впізнаваний і широко використовується як афоризм. Фактично, персонаж говорить, що все вирішено вищими силами й уникнути страшних наслідків не вдасться. Фраза ж використана у перекладі такого потенціалу не має. Ось ще один яскравий приклад, тут, на ілюстрації, з магнітофона лунає: **“...LOOK DOWN YOUR BACKSTAIRS, BUDDY, SOMEBODY'S LIVING THERE AN' THEY DON'T REALLY FEEL THE WEATHER”** [14, с. 10] – **«...ПОДИВИСЬ, ТОВАРИШУ, НА ЗАДНІ СХОДИ, ТАМ ВСЕЛИВСЯ ХТОСЬ, НЕ РОЗБИРА ПОГОДИ»** [4, с. 18] Це слова з пісні американського рок-співака Іггі Попа *Neighborhood Threat* (букв. *Загроза від Сусідів*). На цій же ілюстрації, видніється такий заголовок на шпальті газети: **“RUSSIA PROTEST US ADV.. IN AFGH...”** [14, с. 10] – **«РОСІЯ ПРОТИ США В АФГАНІ...»** [4, с. 18]. Читач оригіналу, згадавши назву пісні, одразу зрозуміє натяк на пряму загрозу від Росії. Читач же перекладу, навряд чи зможе розпізнати цей натяк, навіть якщо чув пісню в оригіналі, адже перекладені рядки неспроможні відтворити культурну асоціацію оригіналу.

Що більше ускладнює роботу перекладача – це переплетіння реально існуючого та вигаданого. Розгляньмо приклад: **“LISTEN, IT COULD JUST HAVE BEEN A BURGLARY... MAYBE A BUNCH' A KNOT-TOPS ON KT-28'S OR 'LUDES...”** [14, с. 4] – **«СЛУХАЙ, МОЖЕ ЦЕ ПРОСТО ПОГРАБУВАННЯ... А МОЖЕ Й БАНДЮКИ-ВУЗЛИ НА КТ-28 ЧИ ЛЮДЕ»** [4, с. 12]. Поряд із назвою вигаданого наркотику (KT-28), вжито й назву реально існуючого препарату (*Метаквалон* (*Methaqualone*), сленгова назва якого – *ludes*), який у США 60-х років широко використовували як рекреаційний наркотик; а також у фразі фігурує назва Нью-Йоркської субкультури, що у світі «Вартових» прийшла на зміну реально існуючим скінхедам. Відтак, читачам оригіналу буде легше розкрити зміст невідомих понять, коли поряд фігурує назва відомого. Читачі ж перекладу позбавлені такої можливості. Звичайно, специфічний формат видання й обмежений простір мовних хмарок виключає можливість використання описового перекладу чи експлікації. Саме тому, згадані вище примітки, що включені в українське видання є, мабуть, єдиним способом розтлумачити втрачені в самому перекладі аспекти твору.

Окрему групу перекладацьких труднощів формують поєднання вербального і невербального плану вираження, яке припускає взаємний вплив образів на ілюстраціях та тексту (як у мовних хмарках, так і поза ним), що, у своїй взаємодії, генерує додаткові смисли. За

домінуючим елементом цю групу труднощів можна умовно поділити на: 1) гру «текст-образ» та 2) гру «образ-текст». Розгляньмо детальніше гру «текст-образ». Тут, в аналізованому творі, надзвичайну цікавість для перекладача становить прийом маніпуляції часопростором – кадри-ілюстрації, що відбуваються в різних часових та/або просторових межах змінюються через один (кожна часопросторова лінія, як правило, виконана в іншій колірній гамі); а текст, що «проговорюється» в одній часопросторовій лінії створює продумані авторами двозначності на фоні зображень, що ілюструють іншу часопросторову лінію. Яскравою ілюстрацією можуть слугувати ці дві сторінки [16, с. 9-10]. В одній часопросторовій лінії жінка після розриву розмовляє із близьким другом, в іншій – її колишній збирається на виступ на телебаченні; обірвані фрази із розмови перетворюються у «підписи» до зображень із другої часопросторової лінії. У більшості випадків двозначності легко переходять у мову перекладу, оскільки вимагають від читача лише знайомства із попередні сюжетом. Проте інші потребують більшої уваги. Ось тут, жінка відмовляється від кави зі словами: “*NAH... I'M SORRY... IT'S TOO BITTER...*” [16, с. 10], й ці слова на фоні ілюстрації з її колишнім актуалізують подвійний сенс слова *bitter*, тож фраза одночасно означає і той факт, що кава *надто гірка*, й те, що героїні *надто гірко* через розрив. В перекладі ж реалізується лише одне значення: «*НІ, ВИБАЧ... НАДТО ГІРКА.*» [4, с. 86]. В гру «текст-образ», разом із зображенням, може включатись навіть два текстових плани: текст у мовній хмарці та текст у межах самого зображення. Наприклад, у романі є персонаж, альтер-его якого ходить із плакатом *The end is nigh – Кінець близько* і регулярно купує журнал у місцевого газетяра. На зображенні [16, с. 2] бачимо персонажа, що тримає в руках свій плакат й каже: “*GOOD AFTERNOON. IS IT HERE YET?*”. В оригіналі запитання можна трактувати і як *чи привезли вже журнал?* і як *чи настав вже кінець світу?* В перекладі ж ця явна двозначність стирається: «*ДОБРИЙ ВЕЧІР. ВЖЕ ПРИВЕЗЛИ?*» [4, с. 78]. Безперечно, реалізація такої гри суттєво залежить від винахідливості перекладача – перед ним стоїть завдання віднайти відповідник, що міг би виконати функцію оригіналу й при цьому «вписатись» у простір мовної хмарки; а при необхідності – вирішити, який з двох планів зберегти в перекладі.

Під грою «образ-текст» розуміємо властивість тексту поза межами мовних хмарок (що є частиною ілюстрації) генерувати подвійні смисли. По всьому роману випадки такої гри досить численні, починаючи із згаданого раніше напису “*Who watches the watchmen*”, що почасти з’являється на сторінках у вигляді графіті на стінах. Є ще декілька таких написів, що неодноразово фігурують у коміксі. Наприклад “*PALE HORSE*” [14, с. 24] – назва вистави на афішах міста та “*KRISTALNACHT*” [14, с. 24] – назва музичної групи. Перша назва – *Блідий кінь* – це пряма алюзія на цитату з книги Апокаліпсису 6:8 про чотирьох вершників (блідий кінь належав Смерті). Друга – *Кришталева ніч* – назва першої нацистської каральної акції проти євреїв. Також на сторінках фігурує назва клубу розваг для дорослих “*ENOLA GAY AND THE LITTLE BOYS*” [15, с. 25], і це також алюзія. *Енола Гей* – назва стратегічного бомбардувальника, що скинув на Хіросіму *Малюка (Little Boy)*

– першу у світі ядерну бомбу. Той факт, що всі ці назви, пов’язані із жахом та смертю, у графічному романі стають назвами із сфери розваг – це сарказм авторів, ілюстрація легковажного ставлення людей до помилок минулого, а також спосіб напружити атмосферу твору й натякнути на відсутність щасливого його кінця. Всі назви перекладено українською і вписано у відповідні зображення: «*КІНЬ БЛІДИЙ*» [4, с. 32], «*КРИШТАЛЬНА НІЧ*» [4, с. 32], «*ЕНОЛА ГЕЙ ТА МАЛЮКИ*» [4, с. 67], проте реалізація їх залежить від ерудиції окремого читача та його спроможності розтлумачити закодоване повідомлення у тексті зануреному у графічну складову. Оскільки, «прочитання коміксу поєднує у собі естетичне сприйняття й інтелектуальну діяльність» [9, с. 8], то пояснення чи експлікація не будуть доречними у такій ситуації (та є й неможливими, через розташування текстових елементів у межах зображення), адже знівелюють створений авторами ефект.

Перекладацька робота з мовними знаками поза межами мовних хмарок чи не найскладніша, адже, в ідеалі, вимагає тісної співпраці із ілюстратором, що підбиратиме шрифти й «вписуватиме» перекладені фрази, слова, а й інколи лише їх уривки у зображення. У перекладеному виданні всі такі мовні знаки є локалізованими. Проте й тут приховні виклики. В деяких ситуаціях, саме зображення впливає на текст й формує подвійне значення. Наприклад, на обкладинці третього випуску [16] зображено знак радіації й видніється напис *fallout shelter (радіаційне укриття)* – перше слово згори, друге знизу сторінки. При чому, перші літери кожного слова приховані за табличкою з назвою коміксу, а останні три літери приховує зображення диму, що підіймається вгору. Таки чином, чіткими лишаються лише літери “*ALL HELL*”, що реципієнтами оригіналу прочитується як *ВСЕ ПЕКЛО*. В перекладі, з очевидних об’єктивних причин, відтворити це не вдалось і на українській обкладинці чітко видно літери «*ДЛЯ КРИ*» [4, с. 76]. Безперечно, така взаємодія невербального та вербального опирається на перекладу і адекватно її перевиразити видається, по суті, неможливим завданням. Як і у випадку з вищенаведеними прикладами гри «образ-текст», ні експлікація, ні пояснення тут неможливі. Коментар у примітках також не можна вважати компенсацією, адже він носить лиш ознайомчий характер і не в змозі відтворити ефект оригіналу. Відтак, подібні випадки у процесі перекладу неминуче втрачаються і є неперекладними частковостями графічного роману.

Підсумовуючи детальний аналіз специфічних рис графічного роману та шляхів їх відтворення українською мовою, можна зробити низку наступних висновків. Поняття «тексту» у коміксі загалом, та графічному романі зокрема, набуває рис мультимодальності та вимагає комплексного підходу до його перекладу, що охоплює взаємозв’язок та взаємозалежність вербальних та невербальних елементів. Поєднання друкарських, графічних та мовних знаків на сторінках графічного роману є органічним і має розглядатись перекладачем як комплексна структура, яка формує наратив, форму та сенс цілісного твору. Основними труднощами, що виникають при перекладі графічного роману є: (1) *Формальні*, що включають: (а) обмежений простір мовної хмарки; (б) обмежена можливості впливу на формат видання, тип і розмір шрифту та інші друкарські знаки;

(2) **Мовнокультурні**, а саме: (а) Відтворення звуконаслідувань, графонів, специфіки вимови персонажів тощо; (б) Відтворення гри слів; (в) Відтворення алюзій, алегорій, натяків та реалій, що є частиною культурного контексту країни оригіналу; та (3) **Мультимодальні**: (а) Відтворення двозначностей, що створено за рахунок взаємозалежності зображення й тексту (гра «текст-образ»); (б) Відтворення двозначностей, що створено за рахунок обігрування тексту у зображенні (гра «образ-текст»). Ефективними стратегіями, що дозволяють

найповніше відтворити іншою мовою композицію графічного роману у всій її повноті є культурна адаптація та переклад з приміткою/коментарем.

Безперечно, дана тематика має значні перспективи, що стосуються подальшого вивчення проблем пов'язаних із відтворенням креолізованих текстів в царині англо-українського перекладу та ширшого висвітлення й теоретичного обґрунтування як конкретних шляхів, так і загальних стратегій їх вирішення у процесі перекладу.

#### 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. Колесник О. С. Поетика графічного роману: синтез мистецтв та транспозиції. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*, 2013. Вип. 31. С. 301-306.
3. Комікси в Україні: результати 2018 року. Статистика і очікування. *Vertigo*: веб-сайт. URL: <https://vertigo.com.ua/comics-in-ukraine-2018> (дата звернення: 05.11.2019).
4. Мур А., Гіббонс Д. Вартови: Графічний роман / пер. з англ. Я. Стріхи. К.: Рідна мова, 2018. – 532 с.: іл.
5. Assis É. The Letterer as Translator in Comics Translation // *Comics – Übersetzungen und Adaptionen*. Berlin: Frank & Timme, 2015. P. 251-268
6. Borodo M. Exploring the Links between Comics Translation and AVT // *Transcultural. A Journal of Translation and Cultural Studies*, 2016. vol. 8.2. P. 68-85.
7. Celotti N. The Translator of Comics as a Semiotic Investigator // *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. P. 33-49.
8. Cohn N. The visual language of comics: introduction to the structure and cognition of sequential images. New York: Bloomsbury, 2013. 224 p.
9. Eisner, W. Theory of Comics and Sequential Art. Tamarac, Florida: Poorhouse Press, 1985. 164 p.
10. Groensteen Th.: The system of comics / Trans. Bart Beaty and Nick Ngu-yen. Jackson: University Press of Mississippi, 2007. 204 p.
11. Kaindl K. Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation // *Target. International Journal of Translation Studies*, 1999. №2. Vol.11 P. 263-288.
12. McCloud S. Understanding comics. (The invisible art). Kitchen Sink Press, 1993. 215 p.
13. Moore A., Burrows J. Alan Moore's writing for comics. Avatar Press, 2003. 48 p.
14. Moore A., Gibbons J. Watchmen. №1 of 12. DC Comics, 1986. 35 p.
15. Moore A., Gibbons J. Watchmen. №2 of 12. DC Comics, 1986. 35 p.
16. Moore A., Gibbons J. Watchmen. №3 of 12. DC Comics, 1986. 35 p.
17. Moore A., Gibbons J. Watchmen. №4 of 12. DC Comics, 1986. 35 p.
18. Moore A., Gibbons J. Watchmen. №5 of 12. DC Comics, 1987. 35 p.
19. Moore A., Gibbons J. Watchmen. №6 of 12. DC Comics, 1987. 35 p.
20. Moore A., Gibbons J. Watchmen. №7 of 12. DC Comics, 1987. 35 p.
21. Moore A., Gibbons J. Watchmen. №8 of 12. DC Comics, 1987. 35 p.
22. Moore A., Gibbons J. Watchmen. №9 of 12. DC Comics, 1987. 35 p.
23. Moore A., Gibbons J. Watchmen. №10 of 12. DC Comics, 1987. 35 p.
24. Moore A., Gibbons J. Watchmen. №11 of 12. DC Comics, 1987. 35 p.
25. Moore A., Gibbons J. Watchmen. №12 of 12. DC Comics, 1987. 35 p.
26. Rota V. Aspects of adaptation. The translation of comics formats // *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. P. 79-98
27. Salor E., Marasligil C. Translating comics: it's not just in the bubble // *Norwich Papers*, University of East Anglia, 2013. Vol.21. P. 1-10
28. Zanettin F. Comics in translation: an overview // *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. P. 1-32
29. Zanettin, F. Translating comics and graphic novels // *The Routledge handbook of translation and culture*. London & New York: Routledge, 2018. P. 445-460
30. Zanfei A. Defining Webcomics and Graphic Novels // *International Journal of Comic Art*, 2008. 10.1 P. 55-61.
31. Yuste Frías J. Au seuil de la traduction: la paratraduction // *Event or Incident. On the Role of Translation in the Dynamics of Cultural Exchange*. Bern, Berlin, Bruxelles, Frankfurt am Main, New York, Oxford, Wien: Peter Lang, 2010. P. 287-316.

#### REFERENCES

1. Hudoshnyk O. Comics in the Ukrainian communication space // *Dnipropetrovsk University Bulletin: Social Communications*, 2017. Is. 17. Vol. 25. P. 19-24.
2. Kolesnyk O. S. Poetics of graphic novels: synthesis of art and transposition *Aktualni problemy istorii, teorii ta praktyky khudozhnoi kultury*, 2013. Vyp. 31. P. 301-306.
3. Comics in Ukraine: 2018 results. Statistics and expectations. *Vertigo*: URL: <https://vertigo.com.ua/comics-in-ukraine-2018>.
4. Moore A., Gibbons J. Watchmen: Graphic novel / Ukrainian translation by Ya. Strikha. Kyiv: Ridna mova, 2018. – 532 p.

#### Graphic novel in translation (The case study of the “Watchmen” in Ukrainian)

O. G. Pidhrushna

**Abstract.** The article studies the problem of graphic novel recreation in the framework of the English-Ukrainian translation. Comics and, in particular, graphic novels are considered in the article as creolized texts. The article draws the difference of “comics” and “graphic novel” concepts and gives their common definition, defines the concept of “text” within comics/graphic novel translation and outlines the structural elements of comics that affect the translation process at the level of typographic, graphic and linguistic signs. The article analyzes the main difficulties of graphic novel translation and suggests their classification into technical, linguistic and cultural, and multimodal.

**Keywords:** translation, translatability, creolized text, multimodality, graphic novel, comics.