

Особливості перекладу оноματοпоетичних одиниць у графічному романі Джері Крафта “NewKid”

А.Ю. Брай, студентка групи ФПБ-1-18-4.0д, III курс, спеціальність “Переклад”.
Науковий керівник: А.М. Козачук, старший викладач кафедри англійської філології та перекладу, кандидат філологічних наук.

У статті йдеться про проблеми перекладу оноματοпоетичних одиниць у графічному романі Джері Крафта «NewKid». Описано ключові аспекти їх перекладу та значення для контексту. До матеріалу дослідження включено український варіант тексту роману, отриманий у результаті роботи авторки в межах перекладацького проєкту.

Ключові слова: графічний роман, еквівалентність, оноματοпея, переклад, перекладацький проєкт.

The article is dedicated to the issue of translation of onomatopoeia in the graphic novel “New Kid” by Jerry Craft. The key aspects of translating onomatopoeic elements and reasons for their importance for the context have been highlighted. The research matter includes Ukrainian variant of the novel text gained after the author’s activity within the translation project.

Key words: equivalence, graphic novel, onomatopoeia, translation, translation project.

Актуальність дослідження. Актуальність обраної теми полягає у тому, що при перекладі графічного роману значні труднощі викликають особливі його елементи, а саме оноματοпоетичні одиниці. Окрім того переклад графічних романів українською мовою, по-перше, сприяє її поширенню серед молоді, по-друге – популяризує її.

Ми також погоджуємося з дослідником перекладу жанру коміксів, Ф. Занеттіном у тому, що актуальність їх перекладів різними мовами полягає у поширенні літератури між країнами [8, с.451].

Теоретичною основою нашого дослідження послужили праці П. Косінського, О. Мірошніченко, О. Підгрушної та інших.

Саме тому *метою* дослідження є висвітлення особливостей перекладу оноματοпоетичних одиниць у графічному романі, а *завданням* – встановити та систематизувати основні перекладацькі труднощі при перекладі жанру графічного роману та запропонувати варіанти і способи перекладу окремих оноματοпоетичних одиниць.

Матеріалом дослідження обрано графічний роман Джері Крафта “NewKid” у візуалізованій версії з текстом загальним обсягом 258 стор. та власний текст перекладу обсягом 65 944 знаків.

Феномен графічного роману часто вважають видом коміксів, що набули своєї популярності через американську культуру, проте ці два жанри мають значні відмінності. Так, наприклад, комікс походить від коротких історій в картинках або малюнках з гумористичними підписами. А графічний роман, еволюціонувавши з коміксу, являє собою повноцінний художній твір зі складною сюжетною лінією, завершеною формою та спрямованістю на більш освічену аудиторію [3, с. 52].

Для того, щоб працювати над перекладом графічного роману, потрібно чітко розуміти його визначення. Поняття «графічний роман» складається з двох слів «графічний» та «роман». Розглянемо його відмінність від коміксів. Визначення «роману» приблизно знайомо усім; це великий за обсягом епічний твір зі складним сюжетом та багатьма героями [4, с. 876]. «Графічний» має на увазі, що оповідь супроводжується та частково складається з малюнків, тому робимо висновок, що від звичного нам коміксу графічний роман відрізняється обсягом та складним сюжетом. Також, на відміну від коміксу, графічний роман це не періодичне видання, а окрема завершена праця, яка не потребує продовження [3, с. 52].

Оскільки сам жанр графічного роману є особливим, то процес його перекладу також набуває певних особливостей та відмінностей від перекладу, наприклад, роману. П. Косинський говорить, що причиною перекладацьких труднощів є формат графічного роману, а саме те, що сюжет розповідається не тільки за допомогою тексту, а також картинок [7, с. 7]. Головна думка сюжету тієї чи іншої сторінки може міститися виключно в тексті або ж тільки в картинці, тому перекладач повинен чітко розуміти та розмежовувати ці випадки для того, аби здійснити якісний та адекватний переклад.

Л. Стайн у своєму інтерв'ю для І. Гійом, зазначила, що окрім взаємозв'язку картинок та тексту, основні труднощі перекладу жанру

полягають в обмеженому просторі для тексту (баббли або виноски – *А. Б.*) та чисельних випадках ономатопеї [6, с.98].

Ми сконцентрували нашу увагу на одному з важливих елементів графічного роману, а саме ономатопеї. Для того, щоб визначити закономірності її перекладу, потрібно чітко розуміти чим саме є це явище.

Візьмемо за основу твердження про те, що ономатопея означає «словотворення через наслідування звуків живої та неживої природи» [1, с. 47].

Для жанру графічного роману такі слова є надзвичайно важливими, оскільки виражають одну з ключових його відмінностей від інших літературних творів. Ось чому їх правильний переклад є таким важливим.

О. Мірошніченко наводить декілька рекомендацій для перекладу ономатопоетичних одиниць у тексті. По-перше, збереження кількості одиниць при перекладі. По-друге, переклад звуконаслідування у мові оригіналу таким же звуконаслідуванням у мові перекладу. І по-третє, переклад на основі психоакустичних параметрів властивих тим чи іншим одиницям [2, с. 2].

Порівнявши текст оригіналу та текст перекладу графічного роману Дж. Крафта, ми встановили три основних тенденції перекладу ономатопоетичних одиниць: транскодування; вибір еквіваленту більш звичного для читача мови перекладу; заміна звуконаслідування на основі контексту.

Транскодування ми застосовували у тому випадку, коли ономатопоетична одиниця набула міжнародного використання та інтегрувалася в мову перекладу, на основі, наприклад, використання однакових технологій. Наприклад, *click* [5, с. 115] – *клік*. Також варіанти перекладу з незначною зміною деяких звуків відносимо до транскодування, наприклад, *um* [5, с. 138] – *ням*; *bam* [5, с. 151] – *бум*.

І. Гійом вважає, що переклад ономатопоетичних одиниць повинен базуватися на культурі та побуті читачів мови перекладу [6, с. 100]. Саме тому перекладач повинен аналізувати ситуацію та підбирати відповідник. Наприклад, *dingdong* [5, с. 13] – *тук-тук*. Переклад базується на побутовій

ситуації в Україні, а саме на тому, що частіше у двері стукають через відсутність дзвінка.

Також багато прикладів базуються на прямому перекладі слів, які слугують звуконаслідуванням у тексті оригіналу. Наприклад, *crunch* [5, с. 16] – *хрусь*, оскільки дієслово *to crunch* означає *хрустіти*, ми змінюємо форму аби отримати оноματοпоетичну одиницю, що відповідатиме оригіналу. Під цю категорію підпадають також наступні приклади: *gulp* [5, с. 26] – *ковть*; *ring* [5, с. 35] – *дзинь*.

Деякі приклади вимагають заміни на звуковому рівні, а не на рівні прямого значення. Наприклад, *smack* [5, с. 86] використовується на позначення звуків плескання, наприклад, батогом або ударів, тому у тексті перекладу використовуємо одиницю, яка приблизно відтворює цей звук та є усталеною у своєму використанні, а саме – *бумс*. Так само *wonk* [5, с. 105] позначає зменшувально-пестливий звук укусу, який імітують у ляльковому театрі, тому на основі прямого значення та з урахуванням контексту формуємо таку ж зменшувально-пестливу одиницю, а саме – *кусь*.

Заміна звуконаслідування на основі контексту була застосована у випадку відсутності звуку в українській мові, що в повній мірі передає значення процесу. Наприклад, *hurl* [5, с. 216] – *кх-кх*. У тексті ця оноματοпоетична одиниця позначає звуки нудоти і блювання. Оскільки дібрати еквівалент, який би повністю відображав процес не вдалося, було прийнято рішення замінити цю одиницю. Ми вважаємо цю втрату незначною, тому що у романі ця сцена зображена лише за допомогою картинок, які повністю передають значення та компенсують перекладацьку втрату.

Отже, провівши дослідження, ми визначили основні труднощі при перекладі оноματοпоетичних одиниць у графічних романах та класифікували способи їх перекладу на матеріалі роману «NewKid». Зокрема, дослідження показало, що найчастіше використовувався вибір еквіваленту більш звичного для читача мови перекладу (приблизно 60%), а найрідше – заміна звуконаслідування на основі контексту (приблизно 10%). На нашу думку,

подальші дослідження подібної тематики розвиватимуть не тільки переклад художньої літератури в Україні, а і посприяють популяризації української мови серед молодших вікових груп.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бакарсі В.В. Словник лінгвістичних термінів для студентів філологічних факультетів. Миколаїв, 2017.
2. Мірошніченко О.І. Ономатопоетичні елементи в перекладі з англійської на українську мову // Перекладацькі інновації : матеріали Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції, Суми, 25-27 листопада 2010 р. / Ред. кол.: С.О. Швачко, І.К. Кобякова та ін. Суми, 2010. С. 65-66.
3. Підгрушна О. Г. Особливості відтворення графічного роману: (на матеріалі українського перекладу англomовної серії коміксів «Вартові») // Science and Education a New Dimension. Philology. 2019. №7. С. 52–57.
4. Словник української мови: в 11 томах. Київ, 1977.
5. Craft J. NewKid. USA: Harper Collins, 2019. 256 p.
6. Guillaume I. Translating British and US-American Graphic Novels into French: A Conversation with the Translator Lili Sztajn // New Readings. 2015. №15. P. 93–110.
7. Kosiński P. Translation techniques used in the translation of comics. Is translating comics closer to literary or to audiovisual translation? Warszawa, 2015. 33 p.
8. Zanettin F. Translating comics and graphic novels // The Routledge handbook of translation and culture. London&NewYork: Routledge. 2018. P. 445–460.