

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра теории германских и романских языков и прикладной лингвистики

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ О.В. Магировская
« ____ » _____ 2024 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

45.03.02 Лингвистика

**ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ФРАНЦУЗСКИХ КОМИКСОВ
СЕРИИ «ASTÉRIX» НА РУССКИЙ И АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫКИ**

Научный руководитель	_____	канд. филол. наук, доц. каф. РЯиПЛ Е.Ч. Дахалаева
Выпускник	_____	Я.С. Тельгереева
Нормоконтролер	_____	К.С. Некрасова

Красноярск 2024

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМИКСОВ.....	6
1.1. Комикс как креолизованный текст.....	6
1.1.1. Понятие креолизованного текста.....	6
1.1.2. Классификации креолизованных текстов.....	7
1.2. Соотношение понятий «локализация» и «перевод» в переводческой деятельности.....	12
1.3. Классификации переводческих трансформаций.....	16
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1.....	22
ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ПЕРЕВОДЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМИКСОВ «АСТЕРИКС» С ФРАНЦУЗСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ И АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫКИ.....	23
2.1. Краткая характеристика практического материала.....	23
2.2. Трансформации имен собственных.....	29
2.3. Локализация междометий и ономотопеи на английский и русский языки.....	34
2.4. Переводческие трансформации при локализации реплик комикса с французского языка на русский.....	40
2.5. Грамматические и лексические трансформации при локализации с французского на английский.....	44
2.6. Переводческие трансформации на уровне СФЕ.....	48
3.1. Вербальные метафоры как неотъемлемая часть комикса.....	54
3.1.1. Визуальные метафоры.....	54
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2.....	62
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	64
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	66
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ИЛЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРИАЛА.....	71

ВВЕДЕНИЕ

На сегодняшний день индустрия комиксов является одним из самых быстроразвивающихся видов искусства. Этот вид искусства представляет собой крупное социокультурное явление в области развлечений. В течение нескольких десятков лет комиксы получили стремительное развитие и сформировали определенную культурную базу. Как и любой популярный феномен в сфере культуры, они стали объектом многих научных исследований. При изучении комиксов основными объектами являются: текст, его локализация и адаптация в различных культурах, функции изображения и пр.

Актуальность данной работы обусловлена общенаучным интересом к креолизированным текстам, в том числе к комиксам, и интересом лингвистов к данному жанру, в частности.

Объектом исследования являются механизмы локализации комикса серии Asterix с французского языка на русский и английский языки.

Предметом исследования являются переводческие трансформации, используемые в рамках локализации комикса с французского языка на русский и английский языки.

Цель исследования – выявление переводческих трансформаций при локализации комиксов «Астерикс» с французского языка на русский и английский языки.

Для достижения поставленной цели были сформулированы следующие **задачи**:

1. Раскрыть понятие комикса как креолизованного текста.
2. Рассмотреть особенности понятий «локализация» и «перевод».
3. Определить особенности перевода в сфере комиксов.
4. Провести анализ комиксов «Астерикс».
5. Определить лингвостилистические характеристики текста комикса «Астерикс».

6. Выявить переводческие трансформации в локализации с французского на английский и русский языки.

Материалом исследования послужили комиксы из серии «Астерикс» на французском, русском и английском языках: «Галл по имени Астерикс» (объемом 50 стр.), «Астерикс и Золотой Серп» (объемом 47 стр.), «Астерикс и Готы» (объемом 48 стр.).

Теоретической базой для исследования являются труды в области переводоведения (В.Н. Комиссарова, Л.С. Бархударова, И.С. Алексеевой, Я.И. Рецкера, А.В. Федорова); работы современных лингвистов по семиотике, креолизованным и поликодовым текстам, лингвистике текстов. В числе таких авторов Е.Н. Галичкина, Н.А. Ахренова, А.А. Бернацкая, Т.Г. Добросклонская, Т.Ю. Виноградова, Т.Г. Орлова, И.Г. Сидорова, Ю.А. Сорокин, Гюнтер Кресс и Тео ван Лювен.

Методы исследования:

- 1) мультимодальный анализ;
- 2) переводческий анализ;
- 3) контекстуальный анализ;
- 4) описательный метод.

Практическая значимость исследования состоит в том, что выявленные результаты могут быть полезны для переводчиков, работающих в области локализации и адаптации комиксов, и могут быть использованы при написании курсовых работ по данному направлению.

Работа состоит из введения, двух глав, выводов по главам, списка использованной литературы и списка источников иллюстративного материала.

Во введении обосновывается актуальность исследования, предмет, объект, цель, задачи и практическая значимость работы.

Первая глава посвящена теоретическому изучению понятий исследования. Рассматриваются понятия «креолизованный текст» и его

синонимы, а также классификации креолизованных текстов. Проведен сопоставительный анализ понятий «локализация» и «перевод».

Во второй главе проводится анализ переводческих трансформаций комикса «Астерикс» в англоязычной и русскоязычной локализации.

В заключении обобщаются полученные результаты, намечаются перспективы проделанной работы.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМИКСОВ

1.1. Комикс как креолизованный текст

1.1.1. Понятие креолизованного текста

На рубеже XX – XXI веков круг изучаемых явлений современной науки значительно расширился. Обусловлено это появлением новых средств передачи и восприятия информации. Теперь язык изучается не только с позиции структурного подхода, уделяется всестороннее внимание речевым проявлениям, в том числе в его связи с другими семиотическими системами [Кубрякова, 1985]. Язык рассматривается не только в его стандартной вербальной форме, но и в тесной связи с другими семиотическими формами.

Начнем с определения креолизованного текста. Креолизованный текст – это текст, который состоит из вербальной и невербальной частей (тексты, рекламы, комиксы, афиши, плакаты). Таким образом, термин «креолизованный» используется метафорически, обозначая семиотическое образование, состоящее из знаков естественного человеческого языка, включая в себя письменную, устную и печатную формы и знаков других языков (изображения, знаки, рисунки, фотографии и др.) [Пересторонина, Панькова, 2012]. Креолизованный текст представляет собой сложное текстовое образование, в котором вербальные и невербальные элементы образуют одно визуальное, структурное, смысловое и функциональное целое. Согласно Е.Е. Анисимовой, к креолизованным текстам следует отнести газетно-публицистические, научно-технические, тексты-инструкции, иллюстрированные художественные тексты, тексты рекламы, афиши, комиксы и плакаты. Важнейшим компонентом в креолизованном тексте является изображение, которое выполняет различные функции коммуникации [Анисимова, 2003].

По мнению Е.В. Тумаковой, «креолизированный текст можно определить как текст, в структурировании которого наряду с вербальными (языковыми) применяются средства других знаковых систем (невербальные, неязыковые)». К невербальным средствам относятся цифры, символы, рисунки, шрифтовые и цветовые выделения, особенности набора текста [Тумакова, 2016].

Исходя из различных определений разных авторов, мы можем сделать следующие выводы:

- 1) мнения исследователей в интерпретации термина «креолизированный» во многом схожи;
- 2) компонентами креолизованного текста являются изобразительные средства во взаимодействии с вербальными компонентами.

В следующем параграфе будут рассмотрены классификации креолизованных текстов.

1.1.2 Классификации креолизованных текстов

На данный момент единая типология креолизованных текстов не выработана. Многие исследователи выделяют разные критерии для классификаций. При создании типологий креолизованных текстов исследователи опираются на отдельные критерии как вербальных, так и невербальных составляющих текста. Рассмотрим каждую классификацию подробнее.

Обратимся к классификации Л.В. Головиной, которая выделяет три типа креолизованного текста на основании корреляции буквенного текста и иконического компонента:

- 1) параллельный – текст и рисунок совпадают по содержанию;
- 2) дополняющий – одна из частей рисунка перекрывает вторую;

3) интерпретативный (объясняющий) – текст и изображение не зависят друг от друга, поскольку они не связаны в содержательном плане [Головина, 1986].

А.А. Бернацкая выделяет три группы текстов по степени креолизации:

1) сильная – участвующие системы дополняют друг друга и помогают понять смысл;

2) умеренная – одна из систем является доминирующей, вторая выполняет вспомогательную роль;

3) слабая – использование традиционных параязыковых средств коммуникации (фонационных, кинетических, графических) [Бернацкая, 2000].

Подобную классификацию предлагает Е.Е. Анисимова, выделяя также три степени креолизации:

1) текст с нулевой креолизацией – письменный вербальный текст без визуальной части;

2) текст с частичной креолизацией – вербальная часть относительно независимая и изобразительные элементы текста оказываются факультативными; текст может существовать без иконического компонента, который не влияет на понимание смысла сообщения;

3) текст с полной креолизацией – слияние компонентов, изображение и текст становятся взаимозависимыми компонентами и одинаково важны для декодирования сообщения. Подобная зависимость и взаимосвязь чаще всего встречается в рекламе, плакатах, а также в научных и особенно научно-технических текстах [Анисимова, 2003].

А.А. Мусохранова и О.А. Крапивкина разработали очень подробную классификацию, они выделяют два типа креолизованных текстов по различным параметрам:

По социокультурной ориентированности:

1) интеркультурно-ориентированные тексты – тексты, в которых задействованы вербальные и иконические знаки понятные представителям одной определенной культуры;

2) транскультурно-ориентированные тексты – тексты, понятные представителям разных культур, но могут содержать знаки чужой культуры:

а) на вербальном уровне: использование иностранных слов, графических средств иностранного языка, прямое указание на чужую культуру;

б) на визуальном уровне: использование изображений реалий чужой страны;

в) на обоих уровнях сразу: и вербальные, и иконические средства указывают на чужую культуру [Мусохранова, Крапивкина, 2014].

Те же авторы выделяют классификацию по типу коммуникации:

1) тексты устной коммуникации: вербальная часть представлена в виде живой речи или записи этой речи на цифровых устройствах;

2) тексты письменной коммуникации: вербальный компонент представлен рукописным или печатным вариантом;

3) тексты смешанного типа сочетают в себе вышеперечисленные типы вербальных компонентов. Примером может служить выпуск новостей для глухонемых людей с бегущей строкой [Мусохранова, Крапивкина, 2014].

По количеству компонентов эти же авторы выделяют:

1) тексты с двумя компонентами (вербальный + иконический);

2) тексты с тремя компонентами (вербальный, иконический и, например, тактильный).

По гипертекстовой сложности авторы выделяют:

1) тексты с гиперкодом: в креолизованном тексте размещена гиперссылка, которая предоставляет доступ к новому тексту;

2) тексты без гиперкода: объектной гиперсвязи не наблюдается [Мусохранова, Крапивкина, 2014].

По степени композиционной сложности исследователи предлагают различать:

- 1) простые тексты: тексты, состоящие из одного «модуля» и не имеющие продолжений;
- 2) сложные тексты: тексты, состоящие из нескольких модулей, связанных между собой по смыслу.

Однако, один из этих модулей незавершен, и его можно по-разному интерпретировать. Автор намеренно не раскрывает весь смысл сообщения в информационном блоке, чтобы вызвать интерес у получателя. Последующие модули содержат ключевой смысл текста и раскрывают проблему интерпретации первого модуля [Мусохранова, Крапивкина, 2014].

Также некоторые авторы выделяют типологию креолизованных текстов по степени вовлеченности читателя, то есть по ответной реакции читателя в процессе декодирования креолизованного текста:

- 1) тексты с минимальной вовлеченностью – несут информативный характер, не требуют реакции читателя (например, газетная статья);
- 2) тексты со средней вовлеченностью – воздействуют на реципиента, несут апеллятивный, порой манипулятивный характер и призывают к ответным действиям (например, реклама или объявление);
- 3) тексты с существенной вовлеченностью – требуют непосредственного участия читателя в процессе восприятия текста, несут интерактивный характер (например, тексты с гиперкодом/QR кодом) [Дубовицкая, 2013].

О.В. Пойманова предлагает три критерия для классификации креолизованных (в ее терминологии видеовербальных) текстов:

- 1) по степени гетерогенности:
 - а) нулевая (чисто вербальный или чисто иконический текст);
 - б) ненулевая (сочетание вербальных и иконических компонентов).

- 2) по характеру иконичности компонента:
 - а) статичный (реклама в журнале, плакат и т.п.);
 - б) динамичный (рекламный ролик на телевидении, фильм);
 - в) двумерный (в книге, кино и др.);
 - г) трехмерный (в театральной пьесе).
- 3) по характеристике вербального компонента:
 - а) устный (включающий живую речь и запись этой речи с помощью технических средств);
 - б) письменный (представленный рукописным и печатным вариантами, последний также может быть статичным и динамичным, например, бегущая строка в рекламном тексте), включающий знаки одного естественного языка и знаки нескольких естественных языков.

Также автор предлагает различать креолизованные (в ее терминологии – видеовербальные тексты) тексты по соотношению объема информации, переданной различными знаками, и по роли изображения:

- 1) репетиционные – изображение в основном повторяет вербальный текст;
- 2) аддитивные – изображение привносит дополнительную информацию;
- 3) выделительные – изображение «подчеркивает» какой-то аспект вербальной информации, которая по своему объему значительно превосходит невербальную;
- 4) оппозитивные – содержание, переданное картинкой, вступает в противоречие с вербальной информацией, на основе этого часто возникает комический эффект;
- 5) интегративные – изображение встроено в вербальный текст или вербальный текст дополняет изображение в интересах совместной передачи информации;
 - б) изобразительно-центрические – с ведущей ролью изображения, вербальная часть лишь поясняет и конкретизирует его [Пойманова, 1997].

Таким образом, комикс как креолизованный текст – это сложное текстовое образование, включающее в себя вербальные и невербальные элементы, которые создают одно структурное, смысловое, визуальное и функциональное целое. Указанные выше особенности позволяют нам считать комиксы текстами с сильной (А.А. Бернацкая) и полной креолизацией (Е.Е. Анисимова), тексты с минимальной вовлеченностью читателя (Л.В. Дубовицкая), с ненулевой гетерогенностью, статичной иконичностью, письменные, включающие знаки 1-го естественного языка, аддитивные (О.В. Пойманова). Комиксы – это сложные тексты из нескольких модулей, транскультурно-ориентированные тексты без гиперкода (А.А. Мусохранова, О.А. Крапивкина), в которых установлены синсемантические отношения между вербальной и изобразительной частью: изображение и вербальный комментарий находятся в отношениях взаимосвязи, взаимодополняя и взаимодействуя друг друга. При этом отмечается уникальность комикса как семантически осложненного текста в условиях современности.

Определив степень креолизованности текстов комикса, обратимся к анализу понятий «перевод» и «локализация».

1.2. Соотношение понятий «перевод» и «локализация» в переводческой деятельности

Несмотря на то, что основная часть работы локализаторов состоит в переводе исходного материала, перевод и локализация – совершенно разные понятия, преследующие разные цели. Задача перевода – донести до читателей смысл исходного текста, а задача локализации – донести смысл с учетом культурно-социальных факторов, которые могут существенно повлиять на восприятие продукта целевой аудиторией.

Перевод – это сложный и многогранный вид человеческой деятельности. В процессе перевода происходит не просто замена одного

языка другим, в нем сталкиваются различные культуры, личности, складывания мышления, литературы, эпохи, уровни развития, традиции и установки [Берков, 2004].

Согласно В.Н. Комиссарову, перевод – это вид языкового посредничества, всецело ориентированный на оригинал. Задача перевода – создать на ПЯ текст или сообщение, который бы рассматривался реципиентами перевода как полная замена текста или сообщения оригинала. [Комиссаров, 1990].

По словам И.С. Алексеевой переводом считается любой случай, когда текст, созданный на одном языке, выражается средствами другого языка [Алексеева, 2004].

Проанализировав предлагаемые ведущими лингвистами трактовки перевода, в качестве ключевого для дальнейшего исследования мы формулируем следующее определение: перевод – это процесс преобразования письменного или устного текста одного языка в другой, рассматриваемый как полная замена текста оригинала.

Обратимся теперь к значению термина «локализация». Чтобы понять его сущность, обратимся к материалам Международной ассоциации стандартизации в области локализации (The Localization International Standards Association), согласно которым локализацией именуют культурную и лингвистическую адаптацию продукта для соответствующей целевой аудитории (страны, региона, языкового ареала), которая будет потреблять локализуемый продукт [Якунина, Шевченко, 2017].

Согласно О.В. Зинкевич, в англоязычном профессиональном сообществе понятие «локализация» изначально являлось синонимом к понятию «транскреация», означающему адаптацию языковых элементов, выражающему послание для целевой аудитории с сохранением основного смысла, контекста, идей бренда. В наши дни данный процесс называют локализацией. В современной лингвистике понятие «локализация»

трактуются как процесс, который включает в себя набор практик и техник адаптации оригинального текста для соответствия новому лингвотопу [Зинкевич, 2018].

Английский переводчик Б. Эсселинк придерживается мнения о том, что локализация – это процесс, который включает в себя лингвистические и культурные преобразования продукта, нацеленные на аудиторию определенной местности (страна, регион и т.д.), где данный продукт будет использоваться и продаваться [Эсселинк, 2000].

Еще один английский переводчик Ф. Занеттин отмечает, локализация включает в себя адаптацию и изменение визуальных и вербальных компонентов текста в соответствии с целевой локалью [Zanettin, 2009: 40].

Таким образом, если выделить общее в каждом из упомянутых определений, то получается, что локализации – это культурная адаптация продукта с преобразованием вербальных и невербальных компонентов для целевой аудитории различных стран.

Локализация выходит за рамки обычного перевода, ведь к задачам локализаторов относят не только такие переводческие аспекты, как работа с лексикой, грамматикой, орфографией текстов, но и адаптация различных элементов, к примеру, города, еда, имена, валюта, символы, т.п. Изменения такого рода вносятся с целью сделать комикс доступным и понятным для читателей разных стран. Поэтому версии одного и того же комикса, выпущенные в различных странах, могут значительно отличаться друг от друга.



Рисунок 1. Панель из комикса «Галл по имени Астерикс» на французском языке



Рисунок 2. Панель из комикса «Галл по имени Астерикс» на английском языке



Рисунок 3. Панель из комикса «Галл по имени Астерикс» на русском языке

На рисунках 1, 2 и 3 изображена одна и та же панель из комикса «Астерикс» на языке оригинала, а также на английском и русском. Мы можем видеть, что локализован только текст, изображение осталось прежним. Из чего следует сделать вывод, что никаких табуированных элементов во французском комиксе нет (свастика, непристойные изображения и пр.), которые бы запрещали их использование в принимающих культурах. Локализация происходит только на уровне вербального материала.

В следующем параграфе пойдет речь о классификациях переводческих трансформаций.

1.3 Классификации переводческих трансформаций

Я.И. Рецкер, советский и российский переводчик и литературовед, ввел понятие переводческих трансформаций в своей книге «Теория перевода и переводческая практика». По его определению, переводческие трансформации – это изменения, которые происходят в процессе перевода и

связаны с преобразованием структуры и смысла исходного текста для адекватного передачи его на другой язык [Рецкер 1974: 240].

Существует достаточное количество классификаций переводческих трансформаций. Я.И. Рецкер разделяет трансформации на два вида – лексические и грамматические. К первым он относит следующие разновидности:

- 1) дифференциацию значений;
- 2) конкретизацию значений;
- 3) генерализацию значений;
- 4) смысловое развитие;
- 5) антонимический перевод;
- 6) целостное преобразование;
- 7) компенсацию потерь в процессе перевода.

Под грамматическими трансформациями Я.И. Рецкер понимает замены частей речи или членов предложения [Рецкер 1980: 72-84].

В своих работах Л.С. Бархударов называет переводческие трансформации переводческими приемами; так, он рассматривает в качестве одного из типов лексических замен конкретизацию, которую в то же самое время называет и приемом [Бархударов, 1975: 190].

Так, Л.С. Бархударов сводит все виды преобразований и трансформаций к четырем элементарным типам:

- 1) перестановка;
- 2) замены;
- 3) добавление;
- 4) опущение.

З.Д. Львовская, как и Л.С. Бархударов, придерживается тех же четырех типов переводческих трансформаций [Львовская, 1985: 183]. Но разграничение переводческих замен она производит иначе, выделяя:

- 1) замены общего типа;

- 2) замены значения предложения;
- 3) замены, связанные с изменением поверхностных синтаксических отношений и экспликацией глубинных связей;
- 4) замены одного предложения двумя и более, а также объединение двух и более предложений в одно;
- 5) конкретизацию;
- 6) генерализацию;
- 7) антонимические замены;
- 8) компенсацию.

В книге «Язык и перевод» Л.С. Бархударов подробно исследует переводческие трансформации и приходит к следующей классификации, в соответствии с методами, используемыми переводчиком:

- а) перестановки (изменение порядка слов и словосочетаний, частей предложения);
- б) замены (частей речи, членов предложения, форм слова, простого предложения сложным, объединение предложений, членение предложения, замена подчинительной/сочинительной связи, союзной связи бессоюзной, конкретизация, генерализация, антонимический перевод, компенсация);
- в) добавления;
- г) опущения.

В заключении главы о переводческих трансформациях, автор отмечает, что редко встречаются исключительно чистые формы описанных выше трансформаций. Обычно различные трансформации применяются одновременно, то есть комбинируются между собой: изменения в структуре сопровождаются изменениями в смысле, грамматические изменения сопровождаются лексическими и т.д. [Бархударов 2010: 230].

В.Н. Комиссарова, который свел трансформации к 3 основным типам изменений:

Лексические трансформации:

- 1) формальные:
 - а) транскрипция/транслитерация (перевод лексической единицы оригинала путем воссоздания ее формы с помощью букв переводящего языка. При транскрипции воспроизводится звуковая форма иноязычного слова, а при транслитерации его графическая форма);
 - б) путем замены морфем или слов их лексическими соответствиями в переводящий язык).
- 2) лексико-семантические замены:
 - а) конкретизация (замена слова или словосочетания исходного языка с более широким предметно-логическим значением, словом или словосочетанием переводящего языка с более узким значением);
 - б) генерализация (замена единицы исходного языка, имеющей более узкое значение, единицей переводящего языка с более широким значением);
 - в) модуляция (лексико-семантическая трансформация, при которой происходит замена слова или словосочетания исходного языка, единицей языка перевода, значение которой логически выводится из значения исходной единицы).

Грамматические трансформации:

- 1) дословный перевод (переводческий прием, при котором сохраняется порядок слов, языковые формы и смысл оригинального текста);
- 2) членение предложений (перевод, при котором синтаксическая структура предложения в оригинале преобразуется в две и более предикативные структуры);
- 3) объединение предложений (соединение двух простых предложений в одно сложное);
- 4) грамматические замены: (перевод, при котором грамматическая единица в оригинале преобразуется в единицу переводящего языка с иным грамматическим значением):

- а) грамматической категории;
- б) части речи;
- в) члена предложения;
- г) предложения определенного типа.

Лексико-грамматические трансформации:

- 1) антонимический перевод (лексико-грамматическая трансформация, при которой происходит замена утвердительной формы исходного языка, на отрицательную форму в переводе и наоборот);
- 2) описательный перевод (лексико-грамматическая трансформация, при которой лексическая единица исходного языка заменяется словосочетанием, которое дает более полное определение данного значения на переводящий язык);
- 3) компенсация (перевод, при котором элементы смысла, утраченные при переводе единицы исходного языка в оригинале, передаются в тексте перевода другими средствами) [Комиссаров, 1999].

Итак, отечественные лингвисты первыми дали определение понятию переводческих трансформаций и разработали их систематизацию. В западных исследованиях термин «translation transformation» не встречается.

Ж.П. Вине и Ж. Драбельне были первыми, кто классифицировал приемы перевода (translation techniques) с методологической целью [Molina, Hurtado 2002: 499]. Они выявили несколько основных процедур, воспроизводимых на трех уровнях: лексическом, морфолого-синтаксическом и на уровне сообщения. Ж.П. Вине и Ж. Драбельне классифицировали процедуры как:

- 1) прямые (direct), к которым относятся техники заимствования, калькирования и дословного перевода;
- 2) не прямые (oblique), к которым относятся транспозиция, модуляция, эквиваленция, адаптация.

В дополнение к семи базовым процедурам, исследователями также выделяются следующие приемы: компенсация, экспликация, импликация, генерализация, конкретизация и другие [Vinay, Darbelnet, 1977].

При переводе комиксов также важно отметить единство текста и визуального элемента: комикс является креолизованным текстом, поэтому картинка задает контекст наравне с текстом. Согласно исследованиям М.Б. Ворошиловой, в полностью креолизованных текстах устный элемент не может существовать самостоятельно и независимо от изобразительной части – между этими элементами устанавливается синсемантическая связь. В случае полной креолизации устный элемент ориентируется на изображение или отсылает к нему, а изображение выступает в роли незаменимой части текста [Ворошилова, 2007]. Не видя изображения, переводчик рискует ошибиться в подборе адекватного соответствия единице ИЯ.

Во второй главе будет представлен анализ трансформаций при локализации комиксов с французского на английский и русский язык по В.Н. Комиссарову.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

1. Существует множество терминов для описания текста смешанной природы, который сочетает в себе вербальный и невербальный компонент. В данном исследовании при изучении комикса «Астерикс» мы оперируем понятием «креализованный текст».

2. Были представлены классификации креализованных текстов, разработанные различными исследователями: Л.В. Головиной, А.А. Бернацкой, Е.Е. Анисимовой, А.А. Мусохрановой и О.А. Крапивкиной, О.В. Поймановой, Л.В. Дубовицкой. Комиксы «Астерикс» как креализованные тексты представляют собой сложные текстовые образования, включающие в себя вербальные и невербальные элементы, создающие единое структурное, смысловое, визуальное и функциональное целое.

3. Сопоставлены два понятия «перевод» и «локализация». Выявлены их основные отличия. Понятие «перевод» подразумевает процесс преобразования письменного или устного текста одного языка в другой, рассматриваемый как полная замена текста оригинала, понятие «локализация» означает культурную адаптацию продукта с преобразованием вербальных и невербальных компонентов для целевой аудитории различных стран.

4. Были рассмотрены классификации переводческих трансформаций ведущих отечественных переводоведов, в качестве основной для нашего исследования была избрана классификация В.Н. Комиссарова: замена части речи, замена категории времени, грамматическая перестановка, опущение, объединение и членение предложений, транскрипция и транслитерация, генерализация, компенсация, калькирование, модуляция, антонимический перевод.

ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ПЕРЕВОДЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ ПРИ ПЕРЕВОДЕ ФРАНЦУЗСКИХ КОМИКСОВ «АСТЕРИКС» С ФРАНЦУЗСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ И АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫКИ

2.1. Краткая характеристика практического материала

В качестве материала исследования были выбраны первые три тома серии комиксов «Астерикс». Комикс был создан французским писателем и издателем Рене Госинни и художником Альбертом Удерзо в 1959 году и выпущен 14 июля 1960 года. Впервые перевод на английский язык был осуществлен Антеи Белл и Дерекком Хокридж в 1969 году. На русском же языке нет официального перевода, поскольку серию комиксов «Астерикс и Обеликс» начали выпускать и продавать в России относительно недавно.

События комикса происходят в 50 году до нашей эры на территории современной Франции, называемой римлянами Галлией. В одной небольшой деревушке живут свободолюбивые галлы, не желающие покоряться римлянам. Они владеют рецептом приготовления волшебного зелья, которое придает им невероятную силу и позволяет противостоять римскому императору и его войску. В центре внимания несколько главных героев:

Астерикс – очень активный, бесстрашный и всегда жаждущий приключений галл, является прирожденным лидером, именно он первым проявляет инициативу в спасении пойманного римлянами соплеменника, а после и друида, заточенного в плен;

Панорамикс – мудрый и хитрый друид галльской деревни, для которой он готовит волшебный напиток и которого берут в плен римляне;

Обеликс – терпеливый, добродушный и очень сильный галл, являющийся лучшим другом Астерикса, в данном выпуске он не часто появляется, но выступает центральной фигурой в других сериях комиксов;

Краткое содержание томов из серии «Астерикс». В качестве материала исследования были выбраны три тома серии комиксов «Астерикс»: «Галл по имени Астерикс», «Астерикс и Золотой Серп» и «Астерикс и Готы». Первый выпуск «Галл по имени Астерикс» был выпущен 14 июля 1960 года. Впервые перевод на английский язык был осуществлен Антеи Белл и Дерекком Хокридж в 1969 году, которые в последствии и продолжили им заниматься. Второй выпуск — «Астерикс и Золотой Серп» был опубликован 11 августа 1961 года во Франции, а на английском языке выпуск увидел свет лишь в 1974 году. Третий том — «Астерикс и Готы» вышел в 1963 году и был переведен в 1974 году.

Краткое содержание тома «Галл по имени Астерикс». Римский центурион Каюс Бонус задумал разузнать тайну силы галлов, которая помогает им побеждать врага, чтобы свергнуть Юлия Цезаря и занять его место. Римляне похищают галльского друида, дабы узнать секретную формулу зелья, но тому на выручку спешат Астерикс и Обеликс. Они одолевают врага с помощью хитрости и сноровки.

Краткое содержание тома «Астерикс и Золотой Серп». История начинается с повествования о жизни галлов, как вдруг случается большое несчастье. Друид Панорамикс сломал свой золотой серп, поэтому Астерикс и Обеликс отправляются в дальние земли, чтобы найти для него новый. Там они сталкиваются с множеством преград, раскрывают заговоры и в итоге спасают положение.

Краткое содержание тома «Астерикс и Готы». Панорамикс собирается на ежегодную сходку друидов. По пути его похищает банда готов, поскольку они намереваются использовать его навыки для завоевания Галлии и Рима. Астерикс и Обеликс спешат на помощь своему другу. Они проникают в лагерь готов, но также, как и друид, попадают в плен. Друзья придумывают хитрый план, благодаря которому благополучно выбираются и возвращаются домой. В Германии начинаются раздоры и теперь племена

больше заняты борьбой друг с другом, чем попытками вторгнуться в другие страны.

Персонажами комикса являются:

- 1) галлы;
- 2) римляне;
- 3) жители Лютеции;
- 4) готы.

Практически каждый фрагмент комиксов «Астерикс» сопровождается репликами: диалоги персонажей, фразы, описывающие местность или же выноски с речью автора. Разберем речевые особенности каждой группы героев подробнее:

1) Реплики героев являются неотъемлемой частью любого комикса. На каждой странице комикса «Астерикс» обязательно присутствуют диалоги персонажей. Речь галлов состоит из коротких фраз, в основном они общаются о чем-то повседневном и для них обыденном, к примеру, в самом начале комикса между главными героями Астериксом и Обеликсом происходит короткий диалог, который мы можем пронаблюдать на рисунке 4. Обеликс спрашивает Астерикса о том, произошло ли что-нибудь интересное, когда тот уходил в лес за кабаном, на что тот кратко отвечает: «Нет». После герой добавляет, что одолел нескольких римлян, как будто в этом нет ничего особенного и это является частью ежедневной рутины. Его друг, как и он, не удивлен, поэтому кратко говорит: «О, хорошо».



Рисунок 4. Панели из комикса «Галл по имени Астерикс» на русском языке. Диалог Астерикса и Обеликса

В речи галлов также часто встречаются побудительные предложения, например, «Постой-ка», «Давай спрячемся на этом дереве!», также, как и онома топы: «Хм?», «Тсс!», «Ауч!». Названия растений характерны для речи друида, который постоянно работает с ними: «омела», «корешки», «земляника».

2) Речь римлян же, наоборот, состоит из длинных предложений и высказываний. В одной выноске может быть до пяти предложений, что мы можем видеть на рисунке 5, где центурион Каюс Бонус выступает с речью перед легионерами.



Рисунок 5. Панель из комикса «Галл по имени Астерикс» на русском языке. Речь Каюс Бонуса

Римляне также используют военные термины, к примеру, «легионер», «осада», и название своих оружий и орудий – к примеру, «копья».

3) Речь жителей Лютеции, местности на севере Франции, где сейчас находится Париж, не отличается от речи римлян, они также, как они говорят длинными предложениями. Но в этом городе есть много приезжих, что мы можем заметить по особому акценту. В английской локализации комикса у иностранцев используется другой шрифт, чтобы подчеркнуть это.



Рисунок 6. Панель из комикса «Астерикс и Золотой Серп» на французском языке. Речь иностранцев



Рисунок 7. Панель из комикса «Астерикс и Золотой Серп» на английском языке.

Речь иностранцев



Рисунок 8. Панель из комикса «Астерикс и Золотой Серп» на английском языке.

Речь иностранцев

На рисунках 6, 7 и 8 мы можем пронаблюдать короткий диалог между владельцем ночлежки и главными героями комикса. В этом диалоге мы можем заметить особенности речи приезжих. Так во французской версии комикса мы видим часто встречающуюся «Z», к примеру владелец восклицает: «Ludetze!», а не «Lutetia!». В английской адаптации присутствуют слова из немецкого языка, такие как, «Und», что означает «И», а также буква «W» заменяется на «V». Это также можно также пронаблюдать в речи владельца ночлежки: «Und where are you going...» вместо «And where are you going...». На русском же большинство шипящих согласных заменяется на «Ф». К примеру: «Профу профения, могу ли я уфнать, куда фы держите путь?» вместо «Прошу прощения, могу ли я узнать, куда вы держите путь?».

4) В речь готы английские локализаторы внесли множество сокращений, чтобы придать этому народу более невежественный характер, к примеру, вместо «*Come here*», они используют «*Come 'ere*», «*Horrible*» меняется на «*'orrible*». Они говорят короткими восклицательными предложениями, что характеризует их народ. Готы очень суровые и строгие воины, готовые сражаться за власть не только с другими странами, но и сами с собой.



Рисунок 9. Панель из комикса «Астерикс и Готы» на английском языке. Пример речи гота

В их лексиконе множество военных терминов и терминов, связанных с государством, таких как: «осада», «построение», «узурпатор», «военачальник».

Кроме того, одним их важных компонентов комиксов «Астерикс» являются имена персонажей, которые имеют свои особенности в зависимости от национальности. Мы рассмотрим их в следующем параграфе.

2.2. Трансформации имен собственных.

В достижении качественной локализации переводчик вынужден преобразовывать текст, менять его форму и смысл, то есть трансформировать его. В.Н. Комиссаров определяет трансформации как передачу единиц оригинала единицами перевода с помощью преобразований. Трансформации могут преобразовывать одновременно и форму, и значение

языковых единиц оригинального текста [Комиссаров, 1990]. И.А. Банникова отмечает, что переводчик полагается на ряд факторов при выборе типа преобразования, но прежде всего он определяется лексическими и грамматическими особенностями языков оригинального и переведенного текста [Банникова, 2003].

Инвариантность и трансформации имен собственных.

Транскрипция и транслитерация – реконструкция формы слова с помощью звуков и букв языка перевода. При транскрипции передается звучание слова, а при транслитерации его написание. К примеру **транслитерация** используется для локализации имени главного героя с французского на английский: *Astérix* – *Asterix*, в то время как в русской локализации была использована **транскрипция**: *Astérix* – *Астерикс*.

Безусловно стоит упомянуть, что авторы комикса придумывали имена для героев опираясь на их характеристики, поведение, а также они использовали каламбуры и слияние нескольких слов в одно. К примеру, «*Astérisque*» в переводе с французского означает «звезда», кем и является Астерикс. Он не только главный герой комиксов, но и один из главных защитников деревни, которому доверяют самые опасные миссии. Что касается Обеликса, его имя является французским каламбуром. Слово «*obélisque*» переводится как «обелиск», означая крупное телосложение персонажа, а также его любовь к тасканию больших каменных памятников (это можно заметить на обложке издания «Галл по имени Астерикс», а также в некоторых фрагментах комикса).

Важным фактором для перевода имен послужила этническая принадлежность персонажей. Авторы комикса Рене Госинни и Альбер Удерзо использовали разные суффиксы в зависимости от места рождения героев. При локализации все эти суффиксы были сохранены.

В спецвыпуске «*Vouloir garder un peu de la poussière d'or*» 2006 года, в статье «*Les noms propres dans la série Astérix et leur traduction anglaise*», Мишель Балар указывает, что подобные типы суффиксов являются

инвариантом. Инвариантность – это абстрактное обозначение одной и той же сущности в отвлечении от её конкретных модификаций, отображающее общие свойства класса объектов, образуемого вариантами, и присущие каждому из вариантов [Delesse, 2006]. Инвариант национальностей был подхвачен переводчиками как с английского, так и с русского языка.

На французском и английском языках именах галлов, бельгийцев и гельветов оканчиваются на *-ix*: *Astérix/Asterix*, *Panoramix/Getafix*, *Abraracourcix/Vitalstatistix*. На русском же используется суффикс *-икс*: Астерикс, Панорамикс, Жизнестатистикс.

У римлян присутствует суффикс *-us*: *Julius, Marcus, Bogus Genius*. В русской локализации *-ус*: Юлиус, Маркус, Бонусмалус.

Суффикс *-is* характеризует египтян, причем он уже знаком тем, кто знает имена древнеегипетских богов: *Osiris, Anubis*. На русском *-ис*: Осирис, Анубис.

Суффикс *-ax* характерен всем бретонцам. К примеру, двоюродного дядю Астерикса, являющегося бретонцем зовут *Jolitorax/Anticlimax*. В русском переводе был использован суффикс *-акс*, Джолиторакс.

У норманнов (викингов) имена кончаются на *-af*, как в прозвище *Olaf*. На русском же *-аф*, Олаф.

-Is относится к готам, к примеру, их вождя зовут *Téléféric/Metric*. В русском используется суффикс *-ик*: Метрик.

Что касается греков, то их имена на французском оканчиваются на *-os* или *-as*: *Makalos*. На английском *-os* или *-es*, *Makalos*, на русском *-ос* или *-ас*, Макалос.

Другие названия национальных и этнических групп персонажей образованы по правилам, свойственным упрощенному языку пиджин. Так, на языке оригинала прозвища иберов состоят из скрещивания двух имен, соединенных приставкой *у* и оканчивающихся на *-on*: *Souपालognon у Crouton*, что можно перевести как «суп и гренки». В английской же локализации этого

персонажа называли *Huevos y Bacon* (яйца и бекон). На русском использовали окончание *-ос*, как в английском – *Чен Хуэвос*.

В комиксе упоминаются и датчане, чьи имена оканчиваются на *-sen*: *Kerøsen/Herendethelessen*. В русском *-сен*: *Керосен*.

Таким образом, при локализации имен собственных персонажей используется транслитерация – 21 единица, транскрипция – 19 единиц.

Модуляция при локализации имен собственных на английский и русский языки. Изменения имен персонажей в языках локализаций можно объяснить так: многие французские имена основаны на игре слов, которые не могут быть дословно переданы на английских и русских языках. Эти имена не общеупотребительны, а являются результатом креативного творчества авторов комикса, они очень многозначны, обозначают либо характер, либо функцию, либо внешность персонажа.

В серии комиксов «Астерикс и Обеликс» встречается множество персонажей, чьи имена имеют в себе некий каламбур или сочетание слов, которые требуют адаптации со стороны переводчиков, чтобы произвести такой же комический эффект на читателя, какой изначально предполагался авторами. Но также бывают и отсылки, которые настолько укоренились во французском языке, что их невозможно перевести буквально. Иногда происходит незначительное изменение или сохранение части имени, а эквивалентность позволяет сохранить общую отсылку с исходного языка. Так обстоит дело в следующих примерах, которые можно назвать частичной адаптацией.

Как во французской, так и в английской локализации язык используется игра слов. Так, имя *Makalos* можно интерпретировать, как «*take a loss*», что означает «потерять что-либо». В комиксе он является ростовщиком, который в конечном итоге потерял все свои сбережения.

Рассмотрим первый том серии под названием «Галл по имени Астерикс», действия которого происходят в римском лагере. Центуриона на языке оригинала зовут *Caius Bonus*, но в английской локализации оно

трансформируется в *Crismus Bonus*, в русской – Каюс Бонус. Фамилия персонажа сохраняются во всех языках, но вот имя меняется. Английские и русские локализаторы отказались от оригинального римского имени в пользу имени, сохраняющего юмористическую окраску. *Crismus* созвучно с *Christmas*, что означает «Рождество», а имя в русском варианте – Каюс – с глаголом «каяться/каюсь». Характер персонажа не до конца оправдывает такие изменения. Каюс Бонус очень харизматичный и вспыльчивый персонаж, он стремительный и желает достичь таких высот, чтобы свергнуть самого Юлия Цезаря. Конечно, можно предположить, что переводчики дали такое имя, исходя из его поступков. К примеру, он посылает шпионов в лагерь галлов, словно рождественский бонус (*Bonus*), подарок, ведь он является таким же неожиданным. Другое объяснение – Каюс Бонус в итоге был пойман с поличным и план по замене Цезаря провалился, в чем ему придется раскаяться.

Также рассмотрим другого героя – легионера *Julius Pompilius*. На французском его фамилия созвучна с Помпеем, древнеримским полководцем, а также со словом «*pompile*», означающим «оса». На русском же его провозгласили – Юлиус Помпилиус, что осталось созвучным с оригиналом. А вот в английской локализации его переименовали в *Julius Pompus*. Теперь его фамилия созвучна с английским прилагательным «*pompous*», что означает «напыщенный». Такое изменение оправдывается, поскольку соответствует характеру персонажа, который является тщеславным легионером.

Ниже мы рассмотрим несколько примеров других имен персонажей с французского на английский и русский языки, локализованных с помощью того же самого приема:

Таблица 1. Примеры модуляции в именах персонажей комиксов «Астерикс»

Язык оригинала	Английский язык	Русский язык
Préfix	Prefix	Барометрикс
Cétautomatix	Fulliautomatix	Автоматикс
Préfix	Prefix	Барометрикс
Agecanonix	Geriatric	Ветераникс
Anglaigus	Squareonthehypothenus	Занозикус
Ordralfabétix	Unhygienix	Антисанитарикс
Amonbofis	Artifis	Гоблинус

Из этого можно сделать вывод, что, прежде всего некоторые имена персонажей комиксов «Астерикс и Обеликс» переведены так, чтобы сохранить свой юмористический потенциал и развлечь читателя.

В следующем параграфе будут рассмотрены способы локализации междометий и ономатопеи.

2.3. Локализация междометий и ономатопеи на английский и русский языки

Междометия. Междометия в комиксах являются очень важными элементами. С их помощью читателю проще понять, какие эмоции и чувства испытывает персонаж в конкретной ситуации. Сам термин «междометия» означает класс неизменных слов, которые служат для нерасчлененного выражения эмоциональных реакций на окружающую действительность [Большой энциклопедический словарь, 1993].

Рассмотрим первый выпуск из серии «Астерикс». На рисунках 10, 11, 12 мы видим, как герой Верцингеторикс роняет оружие у ног Цезаря, а тот в свою очередь громко вскрикивает.



Рисунок 10. Панель из комикса «Галл по имени Астерикс» на французском языке.
Пример междометия



Рисунок 11. Панель из комикса «Галл по имени Астерикс» на английском языке.
Пример междометия



Рисунок 12. Панель из комикса «Галл по имени Астерикс» на русском языке.
Пример междометия

Мы можем заметить, что междометия локализованы для каждого языка: на французском Цезарь вскрикивает «*Ouap!*», на русском же это привычное нам «*Ай*», а на английском - «*Ouch!*». Такой прием называется

культурной адаптацией, поскольку в каждом случае данное междометие переводится соответствующим эквивалентом для каждого языка.

Также в качестве примера можно привести междометие «*Miam miam*» на странице 7, где Астерикс приглашает Обеликса к себе в гости отведать на обед кабана. На русском герой кратко произносит «*Ням-ням*», на английском «*Yum, yum*». Здесь же мы можем встретить французское междометие «*Bah!*», которое выражает разные эмоции в зависимости от контекста: удивление, смешанное с сомнением, отсутствие неожиданности или разочарование; либо, наоборот, безразличие или беспечность. В нашем случае «*Bah!*» означает удивление, смешанное с сомнением. На английский язык локализаторы кратко перевели это как «*Huh!*», а в русской адаптации оно превращается в «*Ну и что?*».

На протяжении всего комикса встречается большое количество разнообразных междометий, таких как: «*Ай-йай!*», «*Ох!*», «*Ах!*», «*Гм*» и т.п. Отметим что такие возгласы характерны для персонажей галлов. Они более эмоциональны, чем остальные герои, поэтому чаще используют междометия в своей речи. Всего в первом томе комиксов «Астерикс» 15 неповторяющихся междометий.

Рассмотрим второй выпуск комикса под названием «Астерикс и Золотой Серп». Здесь встречается гораздо меньше междометий, поскольку в повествование ввели больше персонажей, которым они не свойственны. Но на стр. 10 можно заметить междометие «*Эй!*», которое на французском пишется как «*Dis*», а на английском «*Hey!*». Всего было найдено 10 неповторяющихся междометий.

В третьем комиксе – «Астерикс и Готы» также не часто встречаются междометия. Одним из самых повторяющихся в этом томе является «*Ю-ху!*». На английском оно обозначается как «*Yoo-hoo!*», а на французском «*Hou! Hou!*». Всего было найдено 10 неповторяющихся междометий.

Локализация ономотопеи на английский и русский языки. Ни один комикс нельзя представить без небольших комичных слов,

напоминающих звуки. Они являются неотъемлемой частью произведений такого жанра, т.к. это непосредственные элементы разговорной речи. Такие элементы называют звукоподражанием или же ономотопеей. Термин звукоподражание (ономотопея) означает некий элемент языка (к примеру, слово или корень), условно воспроизводящий различные звуки: восклицания людей, крики птиц или других животных, звуки, производимые предметами и т.п. [Большой энциклопедический словарь, 1993].

Для наглядного примера обратимся к панели комикса «Галл по имени Астерикс» и взглянем на рисунки 13, 14 и 15. На них показаны звуки ударов: «Boum!», «Bang!», «Бам!». Глядя на нее, читатель сразу может понять, что персонажи дерутся, хотя самих персонажей не видно.



Рисунок 13. Панель из комикса «Галл по имени Астерикс» на французском языке.



Рисунок 14. Панель из комикса «Галл по имени Астерикс» на английском языке.



Рисунок 15. Панель из комикса «Галл по имени Астерикс» на русском языке.

Самое интересное то, что на разных языках одни и те же звуки локализовали при помощи трансформации адаптации при стратегии доместикации. Если на французском это «*Bout*» и «*Paf*», то в русском языке это привычное нам «*Бам*» или «*Бом*», а на английском «*Bang!*» и «*Biff!*».

На стр. 8 вербально передан звук питья: Астерикс выпивает волшебное зелье. На французском языке эта ономотопея пишется «*Glop! Glop! Glop!*», на русском «*Буль! Буль! Буль!*», а вот в английской локализации комикса этот звук опустили, хотя существует его эквивалент – «*Gulp!*».

Всего в комиксе 10 неповторяющихся звукоподражаний. Чаще всего мы можем их встретить в сценах сражений, драк или же при описании

момента, когда персонажи падают или физически сталкиваются с кем-либо или чем-либо.

Количество ономапии значительно увеличилось во втором комиксе «Астерикс и Золотой Серп». Здесь к примеру, на стр. 6 мы видим как друид громко ворчит, издавая гневные звуки «*Mpppx... Ppppx...*». На французском и английском они переданы одинаково – «*Scrgngngnonrr... Archrghghn...*».

Из звуков, которые издают люди, можно выделить «*Tсс!*» - знак того, чтобы быть тише и начать шептать, а также «*Бууухууу!*», что сопоставимо плачу или завыванию от слез. На языке оригинала такие звуки обозначаются как «*Chut!*» и «*Oouiiiiinn!*», а на английском «*Ssh!*» и «*Boohoo!*» соответственно.

Появилось и много звуков природы, поскольку герои часто находятся в лесу. Слышно, как гремит гром «*Трахбах!*», который на французском и английском звучат одинаково «*Braoum!*». А когда Астерикс и Обеликс встречают волков, то появляется звукоподражание «*Вууу!*», когда животные завывают вдалеке, и «*Pppp!*», когда рычат на них. Эти ономапии выглядят одинаково на других языках: «*Ououou!*» и «*Grrr!*». Когда же герои отгоняют их, волки скулят «*Ау! Ау! Ау!*», что на языке оригинала звучит как «*Kai! Kai! Kai!*», а в английской локализации «*Yelp! Yelp! Yelp!*».

Всего во втором комиксе «Астерикс и Золотой Серп» 15 неповторяющихся звукоподражаний.

Рассмотрим третий том «Астерикс и Готы». Здесь встречаются многие ономапии, которые мы разбирали ранее, к примеру, звуки сражений, ворчания или плача. Проанализируем новые ономапии. Буквально с первой страницы мы видим напевающего что-то под нос друида «*Прум-нум-нум!*», что на французском звучит как «*Lalala!*», а на английском «*Tralala!*».

Позже повествование переносит читателя на сходку друидов, где герои издают множество разнообразных звуков, к примеру, хлопки «*Хлоп-хлоп!*», чихание «*Апчихи!*», звон колокольчиков «*Дзинь-дзинь*», звуки животных и природы, такие как: «*Иии-а!*» и «*Кап-кап*». На английском и французском

некоторые ономотопеи пишутся одинаково: «*Clang-clang!*» (звон колокольчиков), «*Clap-clap!*» (аплодисменты и хлопки). Остальные звуки представлены иначе, к примеру, звуки, издаваемые ослом, звучат как «*Hi-han!*» на французском, а на английском «*Hee-haw!*», звуки капель обозначаются «*Ploc-ploc*» и «*Drip-drip*», а чихание «*Atchoum!*» и «*Atishoo!*».

Всего во третьем комиксе «Астерикс и Готы» 20 различных звукоподражаний.

Таким образом, ономотопея встречается в каждом из трех томов комикса «Астерикс». Она демонстрируется с помощью возгласов героев, звуков природы и животных. В последнем выпуске их гораздо больше, чем в предыдущих, что обосновано сюжетом с более динамичными событиями.

В следующем параграфе будут рассмотрены лексико-семантические замены и грамматические трансформации.

2.4. Переводческие трансформации при локализации реплик комикса с французского языка на русский

Переводчик может использовать различные виды трансформаций. Грамматические трансформации – преобразование грамматической единицы оригинала в единицу языка перевода с измененным грамматическим значением. Самыми распространенными из них являются **грамматические замены**, которые могут трансформировать единицы на уровне слова, части речи, члена предложения или типа предложения. Рассмотрим несколько примеров трансформаций из первого тома комикса «Астерикс».

В первом примере происходит **замена части речи**. Здесь в русском переводе имя собственное было изменено на местоимение:

Abraracourcix ne craint qu'une chose. – Сам же он боится лишь одного.

Следующий пример демонстрирует **замену залога**, где происходит пассивный залог заменяется активным залогом:

Tout les missions périlleuses lui sont confiées sans hésitation. – Все опасные миссии сразу **доверяют** ему.

Грамматическая перестановка – изменение порядка следования языковых элементов при переводе. В отличие от английского перевода, на языке оригинала и русском языках порядок слов остался тем же:

Obélix, est l'inséparable ami d'Astérix. – Лучший друг Астерикса, **Обеликс**.

Обратим внимание на **лексические трансформации** – замена единиц ИЯ на единицы ПЯ, которые не являются их эквивалентами по словарю, но имеют схожее значение в отдельно взятом контексте. Самыми распространенными из них являются:

Генерализация – замена слов или словосочетаний, которые имеют узкое значение, на слова или словосочетания с более широким значением, то обратная конкретизации трансформация.

Mon parent éloigné, Amérix, peut nous aider! – Мой дальний родственник **кузнец** может нам помочь!

Целостное преобразование – изменение или адаптация текстового фрагмента или языковой структуры с учетом целого контекста, чтобы сохранить его смысл, эмоциональную окраску и структуру.

Nous vous le disone: les romans y perdent leur latin... – Это был не их **день...**

Этот пример представляет собой целостное преобразование, поскольку он учитывает и сохраняет смысл и главную идею оригинала. Адаптация на русский язык передает игру слов и метафору исходной фразы, что делает ее не только точной, но и соответствующей лингвистическому стилю в русском контексте.

Компенсация – замена непереводаемого элемента оригинала с учетом общего идейно-художественного характера оригинала, то есть при замене компенсируется потерянный смысл и содержание оригинала.

Tu fais une montagne de toutes petite choses! – Ты делаешь из мухи слона!

Для следующего примера трансформаций рассмотрим понятие «парцелляция». Обратимся к словарю-справочнику лингвистических терминов, в котором сказано, что парцелляция означает «членение предложения, при котором содержание высказывания реализуется не в одной, а в двух или нескольких интонационно-смысловых речевых единицах, следующих одна за другой после разделительной паузы» [Словарь-справочник лингвистических терминов, 1976].

Рассмотрим несколько примеров парцелляции в первом выпуске комикса «Астерикс» – «Галл по имени Астерикс». На странице 10 Обеликс жалуется своему вождю: «*On ne veut pas me donner de potion. Ce n'est pas juste, je me sens un peu faible...*». В русской версии комикса герой делает акцент на том, что подобное действие в его адрес не честно, поэтому второе предложение было поделено и звучит как: «*Они не разрешают мне пить зелье. Это не честно! Я чувствую как я слабею...*».

Еще одним примером может послужить фраза римлянина на странице 12: «*Par tous les dieux, j'aurais dû rester à Rome, plutôt que d'aller chercher fortune et gloire dans les legions de César!*». В русской локализации ее разделили на более короткие предложения для придания более расстроенной интонации героя: «*Во имя всех богов, нужно было оставаться дома! Я не должен был вступать в ряды легионеров Цезаря в поисках славы и удачи!*».

Далее обратимся к следующему выпуску комикса под названием «Астерикс и Золотой Серп». На странице 20 один из римлян рассказывает Астериксу о происходящем в городе и о том, что стало с кузнецом, к которому герои направлялись: «*On ne trouve les serpes que chez ces trafiquants, surtout depuis qu'Amérix, le sepriste, a disparu sans laisser d'adresse...*». В русской локализации предложение было разделено на две части для большей эмоциональной окраски: «*Так что, теперь они единственные, у кого можно купить серп. Тем более после того, как неожиданно, без всяких объяснений исчез Metallургикс...*» .

Рассмотрим третий том – «Астерикс и Готы». На странице 16 генерал римских легионеров озадаченно бродит и восклицает: «*Par Jupiter! Il est invraisemblable que des barbares puissent se promener impunément en territoire romaine! Si Jules César l'apprend, nous sommes tout bons pour servir de pâture aux lions du cirque!*». Рассмотрим русскую локализацию: «*Клянусь Юпитером, какой позор! Чтобы проклятые варвары нагло шастали по римским землям! Если об этом узнает Цезарь, мы все закончим жизнь на арене цирка, в качестве корма для львов!*». В данном случае произошло членение предложения, и восклицательной интонацией героя выделена вся нереальность происходящего, насколько необычно и даже абсурдно проиграть кучке варваров.

Как мы можем заметить, длинные предложения характерны для более образованных или статусных персонажей: центурионы, генералы, префекты, вожди, друиды – поэтому чаще всего речь именно этих героев разделяют на несколько частей.

Также выделяют такие лексические трансформации как: **калькирование** – замена составных частей лексической единицы оригинала их лексическими соответствиями в языке перевода. Калькирование в своей сущности создает новые слова или устойчивые словосочетания в переводящем языке, но копирует структуру единиц оригинала. Отличным примером служит персонаж Chef Vercingetorix, которого перевели как Вождь Верцингеторикс; модуляция – логическое развитие смысла оригинала, путем лексико-семантической замены слова или словосочетания языка оригинала на единицу языка перевода. Обычно подвергается изменению связка «Причина/следствие» и наоборот. К примеру, персонаж по имени Anglaigus в русской локализации превратился в Занозикуса. Такое имя персонаж получил из-за характера, ведь он вел себя буквально как заноза.

На рисунке 16 мы можем видеть график сравнения трансформаций с французского на русский язык и их процентное соотношение:

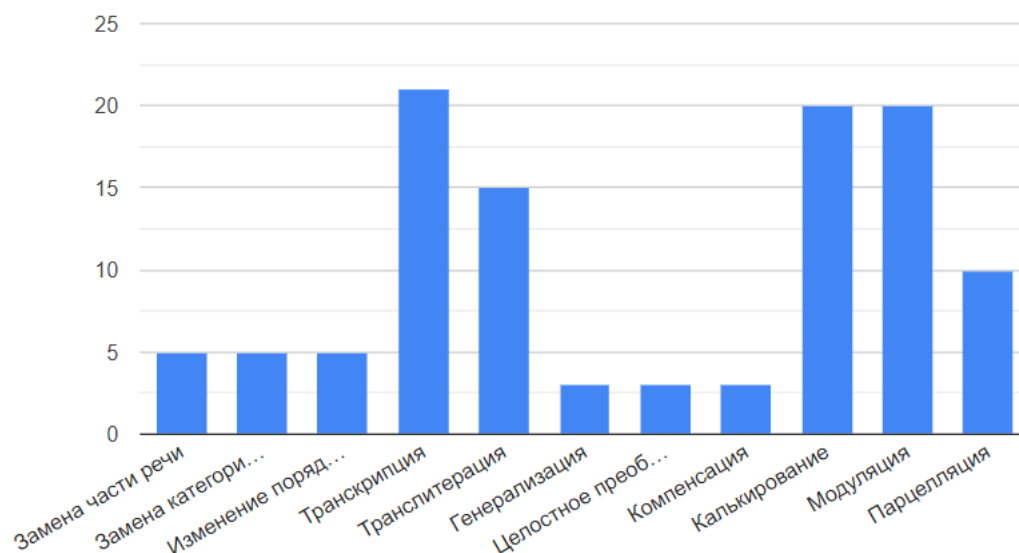


Рисунок 16. Грамматические и лексические трансформации с французского на русский язык

В следующем параграфе будут рассмотрены лексико-семантические замены и грамматические трансформации в локализации с французского на английский.

2.5. Грамматические и лексические трансформации в локализации с французского на английский

В английской локализации можно пронаблюдать такие же трансформации, как и на русской. Мы рассмотрим примеры с теми же грамматическими и лексическими трансформациями.

Одна из трансформаций – **замена части речи**. В английском переводе имя собственное было изменено на местоимение:

Abraracourcix ne craint qu'une chose. – He has only one fear.

Следующий пример – **замена категории времени**, где глагола в настоящем времени заменили на глагол в настоящем длительном времени:

Marche! – It's coming along!

Также было задействовано **изменение порядка следования языковых элементов** при переводе. Такая трансформация зовется грамматическая перестановка:

Par Belenos, ce n'est pas juste! – It's not fair, by Belenos!

Далее мы рассмотрим примеры лексических трансформаций:

Примером **генерализация** может послужить фраза одного из героев:

Mon parent éloigné, Amérix, peut nous aider! – My distant cousin is a blacksmith, he can help us!

Пример **целостного преобразования** встречается в том же предложении, что и в русской локализации:

Nous vous le disone: les romans y perdent leur latin... – Accidence will happen...

Следующий пример трансформации – **компенсация**:

Venez chez moi. – Come home with me.

Калькирование – замена составных частей лексической единицы оригинала их лексическими соответствиями в языке перевода. Отличным примером служит название деревни галлов «Village Gaulois», которое перевели как «Gaul Village»

Модуляция – логическое развитие смысла оригинала по связке «Причина/следствие» и наоборот. К примеру, персонаж по имени Anglaigus в английской локализации превратился в Squareonthehypothenus. Такое имя персонаж получил из-за своей работы, связанной с математикой.

Рассмотрим примеры **парцелляции**. Обратимся к первому выпуску комиксов «Астерикс». На странице 9 комикса «Галл по имени Астерикс», где центурион предлагает план раскрытия секрета невероятной силы галлов. Он произносит: «*Il me faut un volontaire pour aller espionner chez les gaulois!*». На английском языке это предложение преобразовали: «*We need a spy in the gauls' village. I want a volunteer!*». Создается впечатление, что римлянин вызывает к толпе, чтобы найти добровольца, а не просто рассказывает им свой план.

В следующем выпуске комикса под названием «Астерикс и Золотой Серп» также есть несколько примеров парцелляции. На странице 8, где герои только что разобрались с бандой разбойников. Астерикс говорит: «*J'espère qu'on ne trouvera pas trop de brigands sur notre chemin, ça fait tout de même baisser notre moyenne!*». В английском локализации мы видим разделение предложения: «*I hope we aren't going to meet too many more bandits on the way. It does cut down our average speed!*». Локализаторы решили выделить это предложение, чтобы подчеркнуть, что героям нужно поскорее добраться до места назначения.

Взглянем на следующую страницу, где звучит фраза: «*Bah, nous allons simplement y acheter une serpe.*», которая на английском звучит как: «*Oh, come! We're only going there to buy a sickle.*». Такое переводческое решение, предположительно, сделано из-за того, что междометие «Bah» можно перевести несколькими способами – «Oh well!», «Oh, come on!», «Huh!» – и локализаторы просто выбрали более подходящий вариант под ситуацию и характер персонажа, говорившего это.

Далее мы рассмотрим третий том серии комиксов «Астерикс» – «Астерикс и Готы». На странице 7 мы видим, как три главных героя идут в лес по тропе. Друид заявляет: «*Nous allons bientôt arriver et tout s'est bien passé!*», что в английской версии комикса выглядит как: «*We'll soon be there. You see, it was quite an uneventful journey!*». В этом случае такое решение обосновано тем, что локализаторы хотели подчеркнуть фразу друида про безопасный поход, он как бы с усмешкой заявляет, что все прошло хорошо, несмотря на то, что его друзья переживали.

Далее обратимся к фразе вождя готов на странице 26. Он отчитывает своего переводчика и приказывает ему: «*Si ce druide refuse mes propositions, je serai très contrarié, Cloridric, je ferai tuer le druide et toi avec, compris?!*». В английской локализации было принято решение усилить интонацию героя за счет деления предложения на несколько частей: «*If this druid refuses my*

demands, I shall be very angry, Rhetoric. I shall have the druid killed, and you along with him. Understand?».

Как мы можем заметить, в случае локализации на английский, локализаторы выделяют интонацию героев, если те, к примеру, не довольны ситуацией, что гораздо проще показать через парцелляцию предложений.

На рисунке 17 мы можем видеть график сравнения трансформаций с французского языка на английский язык и их процентное соотношение:

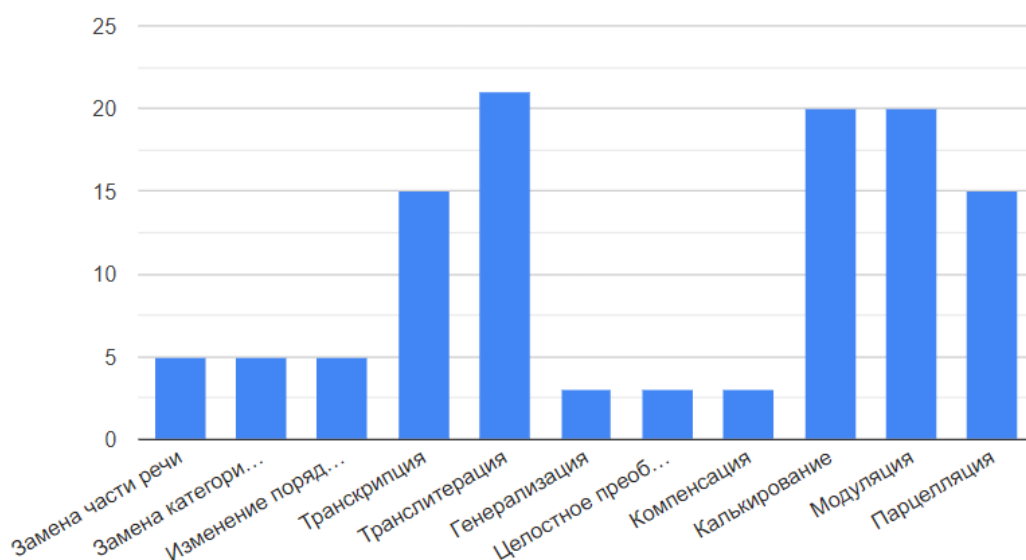


Рисунок 17. Грамматические и лексические трансформации с французского на английский язык

Таким образом, мы видим, что и в русской и в английской локализации замена части речи, замена категории времени и изменение порядка следования языковых элементов одинакова – 5%, а также генерализация, целостное преобразование и компенсация, которые составляют – 3%. В английской локализации чаще используется транслитерация – 21%, тогда как в русской этот показатель составил – 15%. В русской адаптации транскрипция составляет – 21%, тогда как в английской – 15%. Калькирование и модуляция используются в одинаковом количестве в обеих версиях локализации – 20%. Парцелляция же чаще встречается в английской версии комикса – 15%, чем в русской – 10%.

В следующем параграфе рассмотрим переводческие трансформации на уровне СФЕ.

2.6. Переводческие трансформации на уровне СФЕ

Локализация с французского языка на русский язык. Согласно И.Р. Гальперину, СФЕ является сложным структурным единством, состоящим более чем из одного самостоятельного предложения, обладающее смысловой целостностью в контексте связной речи и вступающее как часть завершенной коммуникации [Гальперин, 1981].

Обратимся к первому выпуску комикса «Галл по имени Астерикс». Помимо диалогов героев, мы можем наблюдать небольшие выноски от лица автора с рассказом о вымышленной истории мира, через которые демонстрируется СФЕ. Повествование начинается со слов: «*Nous sommes en 50 avant Jésus-Christ. Toute la Gaule est occupée par les Romains... Toute? Non! Un village peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à légionnaires romains des camps retranchés de Babaorum, Aquarium, Laudanum et Petibonum...*». Перевод на русский немного отличается, поскольку мы можем видеть, что локализаторы внесли несколько правок. К примеру, были изменены названия римских лагерей, чтобы сохранить аутентичность оригинала для русского читателя, также мы видим изменение времен глаголов и структуры предложений для лучшего соответствия грамматическим особенностям русского языка и подбор лексики для передачи тона комикса и сохранения его юмористического характера. Несмотря на все изменения смысл повествования полностью сохранен: «*50 год до н.э. Галия полностью захвачена Римлянами. Ну, почти полностью... Одна маленькая деревушка упрямых галлов все еще сдерживает атаки захватчиков. И не так проста жизнь римских легионеров, что расположились вокруг этой Галльской деревни в лагерях Тоторум, Акуариум, Лауданум и Компендиум...*».

Затем авторы представляют нам главных героев и продолжают рассказ, который время от времени прерывают панели с героями, на которых показаны их диалоги, действия и т.п. Но несмотря на это, в финальных страницах, автор приходит к логическому завершению полноценной истории, которую он рассказывал с первых страниц: *«Et, durant toute la nuit, sous le ciel étoilé et la lune brillante, les gaulois fêtèrent leurs héros vainqueurs de leurs ennemis, grâce à la ruse, la magie et la protection des dieux...»*. В русской локализации завершение не изменилось, все передано дословно: *«И во всю ночь, под светом Луны и под звездным небом, галлы чествовали своих героев, вернувшихся с победой, одержанной благодаря магии, защите богов и капельки хитрости...»*.

Для следующего примера сверхфразового единства, мы рассмотрим второй выпуск из серии комиксов «Астерикс» — «Астерикс и Золотой Серп». Повествование также начинается со слов автора, которые вынесены в специальную выноску сбоку: *«Le petit village, farouchement indépendant où habite Astérix, le guerrier gallois, vit en paix... Obélix, le tailleur et livreur de menhirs, travaille dans la joie... Assurancetourix, le barde, instruit les enfants... Bref, tout le monde vit paisiblement dans l'abondance et la sérénité... Quand tout à coup...»*. В русской же локализации нет отличий от языка оригинала: *«Деревня неукротимых галлов, где живет храбрый воин Астерикс, живет в мире и благополучии... Обеликс, камнетес и разносчик менгиров, увлечен своей работой... Бард Консерваторикс учит детей... Словом, все живут вполне беззаботно, в мире и достатке. Как вдруг...»*.

Рассказ автора в этой серии, также как и в первом выпуске, сопровождает весь комикс: он описывает происходящие события, переносит нас из одного места действия в другое. На последних страницах он логически завершает все повествование, подводя итоги всей истории: *«Une grande fête réunit. Tout nos gaulois, pour célébrer le retour de nos héros et l'arrivée de la belle serpe d'or, qui fera honneur au village...»*. В русской локализации происходит синтаксическая трансформация — объединение двух

предложений в одно без потери смысла повествования: *«Все галлы собрались на праздничном ужине, чтобы отметить возвращение героев с новым серпом, которому еще предстоит послужить на благо их родной деревни...»*.

В третьем выпуске «Астерикс и Готы», автор уже по традиции начинает историю со своих слов, вводя читателя в курс дела и подготавливая к будущим событиям новой истории: *«Dans le village gaulois où habitent nos héros Panoramix, le druide, prépare activement son voyage pour la forêt des Carnutes. C'est dans cette forêt qu'une fois l'an, tous les druides gallois se retrouvent pour comparer leurs méthodes prendre contact et disputer un concours d'où sera élu le meilleur druide de l'année...»*. В русской локализации снова появились небольшие синтаксические изменения, такие как инверсия и перифраза, не влияющие на содержание: *«В галльской деревушке, где живут наши герои, друид Панорамикс усиленно готовится к паломничеству в Карнаутский лес. Именно в этом лесу раз в год встречаются все кельтские друиды, чтобы обменяться секретами мастерства, завязать новые знакомства и провести конкурс на лучшего друида года...»*. Такие изменения необходимы для более естественного и понятного звучания предложения на русском языке.

Автор также сопровождает читателя на протяжении всего комикс, создавая единую историю. В конце он завершает своей речью очередную историю про невероятные приключения героев: *«Et très tard dans la nuit, on festoya, on rit, on but, on mangea, des sangliers, et l'on raconta par le détail toute cette aventure. Or, comme vous la connaissez déjà nous pensons que le moment est venu pour nous de vous quitter... Mais pas pour longtemps!»*. В русской адаптации текст был дословно переведен: *«И до самой поздней ночи длилось веселье, лилось вино, подавались к столу яства и, конечно же, подробно, со всеми деталями пересказывалась история приключений трех храбрых галлов, ну, а поскольку вы ее уже знаете, настало время расставаться... но ненадолго!»*.

На рисунках 18 и 19 показан пример использования выносок с текстом автора, которые изображаются в боковой части панели комикса.

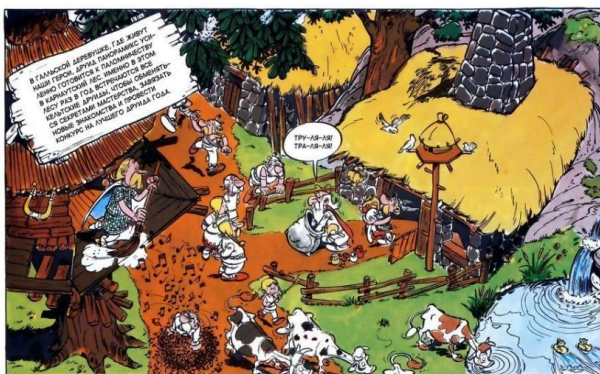


Рисунок 18. Панель из комикса «Астерикс и Готы» на русском языке. Вступительная речь автора в выноске слева.



Рисунок 19. Панель из комикса «Астерикс и Готы» на русском языке. Завершающая панель истории с речью автора в выноске слева.

Локализация с французского на английский. В английском языке можно пронаблюдать такие же трансформации на уровне СФЕ.

Рассмотрим первый том под названием «Галл по имени Астерикс» и выноску автора в начале: «*Nous sommes en 50 avant Jésus-Christ. Toute la Gaule est occupée par les Romans... Toute? Non! Un village peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à légionnaires romains des camps retranchés de Babaorum, Aquarium, Laudanum et Petibonum...*». В английской локализации, также как и в русской, вступительная речь звучит немного иначе. Локализаторы использовали эквиваленты при переводе фраз, к примеру, «un

village peuplé d'irréductibles Gaulois» как «one small village of indomitable Gauls» для передачи смысла и настроения оригинала с сохранением его художественных качеств, а также мы видим изменение времен глаголов и структуры предложений для лучшего соответствия грамматическим особенностям английского языка. Смысл повествования остался полностью сохраненным: «*The year is 50 BC. Gaul is entirely occupied by the Romans. Well, not entirely... One small village of indomitable Gauls still holds out against the invaders. And life is not easy for the Roman legionaries who garrison the fortified camps of Totorum, Aquarium, Laudanum and Compendium...*».

На следующей странице речь автора продолжается: «*En 50 avant J.C., nos ancêtres les gaulois avaient été vaincus par les romains, après une longue lutte...*». В английской локализации текст дословно переведен: «*In the year 50 BC, after a long struggle, the ancient Gauls had been conquered by romans...*».

Для следующего примера СФЕ, мы рассмотрим второй выпуск — «Астерикс и Золотой Серп». Вступительная речь автора начинается как обычно с описание событий: «*Le petit village, farouchement indépendant où habite Astérix, le guerrier gallois, vit en paix... Obélix, le tailleur et livreur de menhirs, travaille dans la joie... Assurancetourix, le barde, instruit les enfants... Bref, tout le monde vit paisiblement dans l'abondance et la sérénité... Quand tout à coup...*». В английской адаптации мы наблюдаем опущение, здесь не стали дополнять, что Астерикс – храбрый воин, но добавили, что он живет в деревне с другими галлами. То же самое и с Обеликсом, локализаторы не стали упоминать, что он разносчик менгиров, а вместо этого, используя герундий передали, что он работает, вырезая менгиры: «*The fiercely independent little village where Asterix and the other Gauls live is at peace... Obelix is happily at work, carving out a menhir... Cacofonix the bard is giving the children lessons... In short, everyone is contented. All is peace and plenty... When suddenly...*».

Рассказ автора в этой серии, также как и в первом выпуске, сопровождает весь комикс: он описывает происходящие события, переносит

нас из одного места действия в другое. На последних страницах он логически завершает все повествование, подводя итоги всей истории: «*Une grande fête réunit. Tous nos gaulois, pour célébrer le retour de nos héros et l'arrivée de la belle serpe d'or, qui fera honneur au village...*». В английской, как и в русской локализации происходит синтаксическая трансформация — объединение предложений, без потери смысла повествования: «*All our friends gather together for a great feast to celebrate the return of the heroes with the beautiful golden sickle which will brings glory and fame to the village...*».

В третьем томе под названием «Астерикс и Готы», история начинается с описания происходящих событий: «*Dans le village gaulois où habitent nos héros Panoramix, le druide, prépare activement son voyage pour la forêt des Carnutes. C'est dans cette forêt qu'une fois l'an, tous les druides gallois se retrouvent pour comparer leurs méthodes prendre contact et disputer un concours d'où sera élu le meilleur druide de l'année...*». В английской локализации появились небольшие синтаксические изменения, такие как изменение порядка слов для более плавного повествования, а также некоторые фразы были переформулированы, чтобы передать тот же смысл на английском языке, например, «*prépare activement son voyage pour la forêt des Carnutes*» / «*busy preparing for his visit to the forest of the Carnutes*»: «*In the Gaulish village where our heroes live, Getafix the druid is busy preparing for his visit to the forest of the Carnutes, where the druids hold their annual conference to compare notes, meet old friends, and hold a contest to elect the druid of the year...*».

На стр. 38 мы видим как Астерикс упомянул одну древнюю игру, объяснение которой мы видим в выноске автора, поясняющего что она из себя представляет: «*Ce jeu: la lutte des nauies, se pratique encore de nos jours dans les salles de classe. Les jours dans les salles de classe. Les joueurs, protent toujours le nom latin de cancrès*». В английской адаптации решили объединить несколько коротких предложений в одно длинное: «*This game, quinqueres*

and galleys, is still played during lessons today, though the players, if discovered, may find themselves in dire straits».

В следующем параграфе будут рассмотрены визуальные метафоры.

3.1. Визуальные метафоры как неотъемлемая часть комикса

3.1.1. Визуальные метафоры

Визуальные метафоры занимают существенную часть любого комикса. Само это понятие означает разнообразные феномены, которые выполняют особые функции в познании, языке, искусстве, науке — культуре в целом. Визуальное мышление существует наряду с вербальным мышлением, и именно поэтому создаются новые образы или наглядные схемы, которые отличаются свободой по отношению к объекту зрительного восприятия. Визуальные метафоры несут определенную смысловую нагрузку и делают значения видимыми [Большой толковый словарь по культурологии, 2003].

Одной из самых узнаваемых и значимых визуальных метафор в комиксе является так называемое «облачко с текстом». Обратимся к материалам исследования «Balloonics: The visuals of balloons in comics», авторы которой выявили три основных типа «облачков» и их функции:

1) «облачко», показывающее речь, которое изображается в форме овала с выступом, называемым «хвостом», который указывает на источник звука;

2) «облачко», передающее крик, которое имеет более угловатую форму и зазубренный контур для демонстрации неприятных или громких звуков;

3) «облачко», демонстрирующее мысли, которое имеет форму пышного облака и хвост, состоящий из последовательности пузырьков [Forceville, Veale & Feyaerts, 2010: 56-73].

Для наглядного примера этой визуальной метафоры, обратимся к панелям комиксов «Астерикс». Для начала рассмотрим «облачко с текстом», показывающее речь. На рисунке 20 изображен разговор друида Панорамикса и Астерикса. Благодаря «хвостам» на «облачках» мы с легкостью можем понять какие фразы принадлежат героям.



Рисунок 20. Панель из комикса «Галл по имени Астерикс». Пример «облачка» с речью

Рассмотрим пример использования «облачка», передающего крик. Астерикс и римский центурион очень громко спорят друг с другом. «Облачка» представлены с неровными зазубренными контурами, что как бы символизирует метафору «резать слух». Буквы большого размера указывают на сильную громкость их возгласов.



Рисунок 21. Панель из комикса «Астерикс и Золотой Серп». Пример «облачка», изображающий крик

Последний пример – «облачко» с демонстрацией мыслей. Благодаря нему, читателю будет проще понять, о чем думает персонаж в тот или иной момент. Такой пример мы можем увидеть на рисунке 22, где Обеликс, скучая, сидит и думает о еде. Благодаря этому визуальному компоненту мы сможем лучше понять характер персонажа.



Рисунок 22. Панель из комикса «Астерикс и Готы». Пример «облачка», изображающий мысли

В книге «Metaphoricity of Conventionalized Diegetic Images in Comics: A Study in Multimodal Cognitive Linguistics» сравнивают данную визуальную метафору с фразеологизмом «витать в облаках», которая отлично подчеркивает природу мыслей. Также утверждается, что объективация мыслей в виде облаков проявляется лингвистически, в многочисленных выражениях, в которых слово «мысль» сочетается с типичными прилагательными, характеризующие «облака»: размытый, легкий, тяжелый; а также глаголами подобно тому, как они плавают, формируются или исчезают [Szawerna, 2017: 388-389].

Каждый комикс состоит из ячеек, внутри которых происходит повествование и где мы видим героев, их диалоги. Некоторые ячейки отличаются от обычных, существуют такие, в которых мы можем видеть

события, связанные с движением. Они освещаются визуально в форме «полиптих» — картин, разделённых на секции — которые содержат множество графических изображений движущегося персонажа, причем каждое составляющее изображение демонстрирует отдельную стадию движения [Cohn Neil, 2013: 42].



Рисунок 23. Панель из комикса «Галл по имени Астерикс». Пример события движения (полиптих)

На рисунке 23 мы видим небольшую сцену из комикса «Галл по имени Астерикс»: схватка противников. Представлен плавный переход от одной ячейки к другой, будто бы читатель поворачивает голову слева направо и переводит свой взгляд со сцены с дракой на сидящего рядом персонажа Каюса. Мы видим, что обе ячейки взаимосвязаны, потому что на второй панели видно, как римляне продолжают драться.

Такие ячейки в форме «полиптих» отображают лишь несколько выбранных этапов осуществленного события и по этой причине визуальная структура полиптих может рассматриваться как онтологическая метафора — такие метафоры категоризируют абстрактные сущности путем очерчивания их границ в пространстве — эпизодические события являются объектами, но также, благодаря концептуальной метонимии, частью целого. Таким образом такой вид визуальной репрезентации квалифицируют как неязыковые примеры «взаимодействия метафоры и метонимии» [Evans, Green, 2006].

В комиксах, чтобы показать психологические переживания, такие как удивление, замешательство или шок, их изображают в виде символов, вместо того, чтобы использовать текст. Так читатель с легкостью сможет понять чувства персонажа, мельком бросив взгляд на страницу. К примеру, удивление показывается в виде восклицательного знака.



Рисунок 24. Панель из комикса «Галл по имени Астерикс». Пример удивления персонажа

Также в комиксах ментальные события иногда воплощаются в виде статичных плоских объектов, которые размещаются над головами персонажей или в выноске с текстом. На рисунке 25 мы видим набор разных картинок и символов, из которых сразу можем понять, что герой очень расстроен и рассержен.



Рисунок 25. Панель из комикса «Астерикс и Золотой Серп» на французском языке. Пример визуальной метафоры, демонстрирующей раздражение героя и его ругательства

В комиксах можем заметить символ грозовой тучки, которая иногда изображается над головами героев. Венгерский лингвист Золтан Кёвечеш утверждает, что общая онтологическая метафора эмоций – это естественная сила и более конкретный вариант гнева – буря [Kövecses, 2000]. Он также выделяет несколько выражения, которые метафоризируют гнев, как бурю:

- 1) After the row she stormed out of the room;
- 2) He thundered with rage;
- 3) His face clouded over with anger [Kövecses, 1986].

Все эти символы используются как на языке оригинала, так и в английской и русской локализации, оставаясь без изменений.

Затрагивая тему гнева, стоит выделить еще одну немаловажную визуальную метафору. Герои комиксов, как мы могли заметить, очень эмоциональны, их чувства мы можем понять благодаря визуальным признакам. В издании «Multimodal Metaphor» авторы выявили несколько таких признаков, по которым можно понять, каким образом персонажи в комиксе испытывают злость:

- 1) Выпученные глаза могут быть истолкованы как признак внутреннего давления;
- 2) Плотно закрытые глаза могут свидетельствовать как о давлении на тело, которое находится на стадии сдерживания, так и о телесном сопровождении высвобожденного гнева;
- 3) Широко открытый рот, напоминающий, когда люди сердито кричат на других;
- 4) Плотно закрытый рот, чтобы предотвратить выход гнева;
- 5) Красное лицо сигнализирует о повышении температуры тела;
- 6) Положение рук/кистей, в частности, когда те близко держатся к телу, помогая удерживать гнев внутри;

Дрожание тела, которое согласуется с метафорой «закипать от гнева» [Charles J. Forceville & Eduardo Urios-Aparisi, 2009].



Рисунок 26. Панель из комикса «Галл по имени Астерикс» на французском языке. Центурион в гневе, основываясь на визуальных признаках

На рисунке 26 мы видим пример проявления злости. Можно заметить, что у героя справа плотно закрыты глаза и рот, его руки расположены близко к телу, он сильно покраснел, а все его тело дрожит. Из этого следует, что персонаж очень разгневан и мы с легкостью можем определить это, даже если он или другие ничего не говорят об этом.

Еще одна немаловажная метафора – изображение звуковых событий. В комиксах мы можем наблюдать множество разных звуков: смешки, напевания мелодий, звуки природы, грохот и пр. Мы рассмотрим пример, когда визуально в комиксах демонстрируют громкость воспроизводимых звуков. Согласно Джозефу Грейди, такая метафора определяется метафорой «количество - размер», т.е. мотивирована аналогией между громкостью звука и его звуковой заметностью [Grady, Joseph, 1997: 285].

Визуальная объективация эпизодических событий в визуальных репрезентациях звуков также становится более очевидной, когда происходит модификация букв. Согласно изданию «Balloonics: The visuals of balloons in comics», увеличенная толщина и/или высота букв означает увеличенную громкость звуков [Forceville, Veale & Feyaerts, 2010: 63].



Рисунок 27. Панель из комикса «Астерикс и Золотой Серп». Пример изображения громкого звука удара молнии

На рисунке 27 мы видим верхушку леса и сильный удар молнией. Благодаря увеличенным буквам, мы понимаем, насколько громко звучит молния в этом эпизоде.

При анализе локализаций на русский и английский языки не было выявлено каких-либо трансформаций визуальных метафор, потому что они являются одним из ключевых элементов стиля комиксов «Астерикс». Создатели придерживаются определенного художественного стиля и традиций при создании комиксов. Они стали узнаваемыми и идентифицируемыми для поклонников и читателей серии. В зависимости от контекста и сюжета комикса, визуальные метафоры могут играть ключевую роль в передаче смысла или характеристик персонажей. Изменение этих метафор может повлиять на понимание и восприятие истории, а также на узнаваемость серии. А также комиксы серии «Астерикс» не имеют возрастных ограничений, в нем отсутствуют запрещенные символы или непристойные изображения, которые при локализации пришлось бы удалять.

ВЫВОДЫ ПО 2 ГЛАВЕ

1. Была дана краткая характеристика материала, в которой были охарактеризованы главные герои, описаны их реплики, а также рассмотрен сюжет трех комиксов.

2. Были проанализированы имена героев и выявлены некоторые закономерности: использование определенных суффиксов у персонажей разных национальностей, игра слов в именах, установлено, что при выборе имени героя происходит актуализация его качеств, характера, вида деятельности.

3. Были проанализированы междометия. Выявлено, что всего в трех проанализированных комиксах серии «Астерикс» общее количество неповторяющихся междометий составило 35 единиц. При анализе ономастопеи выяснилось, что в каждом комиксе присутствует 45 уникальных звукоподражаний. Локализация междометий и ономастопеи требуется для передачи их значений или эмоционального оттенка таким образом, чтобы они звучали естественно и понятно на языке, на который осуществляется перевод. Переводческие трансформации на уровне предложений используются не часто. Трансформации на уровне СФЕ характерны лишь для фраз автора комикса, оформляемых в выносках. Были использованы такие трансформации как инверсия, перифраза, адаптация времен глаголов, использование эквивалентов.

4. Были выделены грамматические и лексические трансформации в локализации с французского на русский язык, а также составлен график, показывающий процентное соотношение найденных трансформаций. Результаты анализа: замена части речи – 5%; замена категории времени – 5%; изменение порядка следования языковых элементов – 5%; транскрипция – 21%; транслитерация – 15%; генерализация – 3%; целостное преобразование – 3%; компенсация – 3%; калькирование – 20%; модуляция – 20%; парцелляция – 10%.

5. Также были выделены трансформации с французского языка на английский язык и составлен график. Результаты анализа: замена части речи – 5%; замена категории времени – 5%; изменение порядка следования языковых элементов – 5%; транскрипция – 15%; транслитерация – 21%; генерализация – 3%; целостное преобразование – 3%; компенсация – 3%; калькирование – 20%; модуляция – 20%; парцелляция – 15%. Таким образом, мы видим, что и в русской и в английской локализации замена части речи, замена категории времени, изменение порядка следования языковых единиц использованы в одинаковом соотношении – 5%, а также генерализация, целостное преобразование и компенсация – 3%, и калькирование с модуляцией – 20%. В английской локализации чаще использовались транслитерация – 21% и парцелляция – 15%, но реже транскрипция – 15%. Тогда как в русской адаптации транскрипция составляет – 21%, транслитерация – 15%, а парцелляция – 10%.

6. На страницах комиксов часто встречаются визуальные метафоры. Самыми распространенными оказались визуальные метафоры, связанные с эмоциями героев, такие как гнев, удивление, восклицание, которые не подверглись локализации ни на русский, ни на английский языки.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью данной работы являлось выявление переводческих трансформаций имен собственных при локализации с французского языка на русский и английский, способствующих эффективной адаптации комикса «Астерикс».

В первой главе мы изучили теоретический материал. Нами были рассмотрены определение креолизованного текста, разобраны классификации данного типа текстов. Были рассмотрены классификации переводческих трансформаций.

Во второй главе нами был проанализирован материал комиксов «Галл по имени Астерикс», «Астерикс и Золотой Серп» и «Астерикс и Готы». Одной из ключевых сложностей при локализации этого комикса является относительная новизна данной тематики для российских переводчиков. Комикс использует устоявшуюся терминологию и имена, которые, в отличие от английского языка, до сих пор не имеют четко утвержденных эквивалентов в русском языке, поскольку серия комиксов «Астерикс» не приобрела такой популярности в России, как ее мультфильмы и киноадаптации.

Нами были рассмотрены примеры перевода речи героев, их имена и фамилии, названия местности, божеств, выноски автора, звукоподражания с французского языка на английский и русский языки. Количество проанализированного материала составило 50 страниц комикса, 500 панелей, 1000 выносок с диалогами, 100 пар наименований, в которые входили имена героев, названия местности, божеств и реальных личностей. Из общего количества наименований были выделены грамматические и лексические трансформации с языка оригинала на английский и русский языки, а также были составлены графики, показывающий процентное соотношение найденных трансформаций.

Выяснилось, что и в русской и в английской локализации замена части речи, замена категории времени, изменение порядка следования языковых единиц использованы в одинаковом соотношении – 5%, а также генерализация, целостное преобразование и компенсация – 3% и калькирование с модуляцией – 20%. В английской локализации чаще использовались транслитерация – 21% и парцелляция – 15%, но реже транскрипция – 15%. Тогда как в русской адаптации транскрипция составляет – 21%, транслитерация – 15%, а парцелляция – 10%.

При сопоставлении понятий «перевод» и «локализация» выяснилось, что локализация комикса происходит только на уровне вербального материала, т.к. изображения не содержат табуированных символов для русскоязычной и англоязычной аудитории.

Подход к локализации комиксов как к академическому материалу на сегодняшний день является редкостью, поэтому каждая научная работа является вкладом как в индустрию комиксов, так и в лингвистическую. Данное исследование может послужить практической базой для дальнейших научных разработок в области локализации комиксов. Одной из перспектив является изучение локализации для тех народов и культур, в которых существуют большие ограничения для вербального и невербального компонентов.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алексеев Ю.Г. Вербальные и иконические компоненты креолизованного текста в интракультурной и интеркультурной коммуникации (экспериментальное исследование): автореф. дис. канд. филол. наук: 10.02.19. Ульяновск, 2002. 23 с.
2. Алексеева И.С. Введение в перевод введение: Учеб. Пособие для студ. филол. и лингв, фак. высш. учеб. заведений, 2004. 300 с.
3. Анисимова Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов). М.: Academia, 2003. 128 с.
4. Банникова И.А., Мурзаева Ю. Е. Трансформация как способ достижения адекватности перевода // Известия Саратовского университета, 2009. С. 43–46.
5. Бархударов Л.С. Язык и перевод: Вопросы общей и частной теории перевода, 1975. С. 190–240.
6. Берков В.П. Двухязычная лексикография: учебник // 2-е изд., перераб. и доп. М.: Астрель: АСТ: Транзиткнига, 2004. 237 с.
7. Бернацкая А.А. К проблеме «креолизации» текста: история и современное состояние // Речевое общение: Специализированный вестник / под ред. А.П. Сковордникова. Красноярск: Изд-во Краснояр. Гос. Ун-т., 2000. С. 105–106.
8. Большой энциклопедический словарь (БЭС) - универсальное справочное издание. Советская энциклопедия, Фонд «Ленинградская галерея», 1993. 23 с.
9. Ворошилова М.Б. Креолизованный текст: аспекты изучения // Политическая лингвистика, 2007. С. 76–78.
10. Ворошилова М.Б. Политический креолизованный текст: ключи к прочтению. Екатеринбург: УрГПУ, 2013. 194 с.

11. Гаврилова М.В. Социальная семиотика: теоретические основания и принципы анализа мультимодальных текстов // Политическая наука, 2016. С. 102–117.
12. Галичкина Е.Н. Характеристики компьютерного дискурса // Вестник ОГУ, 2004. С. 55–59.
13. Гальперин И.Р. Текст как объект лингвистического исследования. Монография. М.: Наука, 1981. 140 с.
14. Головина Л.В. Влияние иконических и вербальных знаков при смысловом восприятии текста: автореф. дис. канд. филол. наук: 10.02.19. Москва, 1986. 173 с.
15. Дубовицкая Л.В. Феномен креолизованного текста: автореф. дис. канд. филол. наук: 10.02.19. Москва, 2013. 22 с.
16. Зинкевич О.В. Локализация как процесс лингвистической трансформации структуры и содержания динамического текста // Журнал «Известия Санкт-Петербургского государственного экономического университета», 2018. С. 135–137.
17. Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград «Перемена», 2002. 477 с.
18. Комиссаров В.Н. Теория перевода (Лингвистические аспекты). М.: Высш. шк., 1990. 42 с.
19. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение / В.Н. Комиссаров. М., 1999. 50 с.
20. Квита Г.Н., Ваньков С.П., Сваровская Е.Б. Механизмы социальной коммуникации в концепции И. Гофмана // Мир науки, культуры, образования, 2017. С. 204–206.
21. Кобзева Е.В. Поликодовый текст как объект филологического анализа // Известия Волгоградского Государственного Педагогического университета №10, 2017. С. 58–60.

22. Кубрякова Е.С. Введение. Основные направления в современном развитии грамматической мысли // Современные грамматические теории. Сб. научно-аналитич. обзоров. М.: ИНИОН., 1985. С. 5–29.
23. Лебедева М.Ю. «Новая грамотность»: что такое мультимодальные тексты [Электронный ресурс]. 2016. URL: <https://googl.ru/6oUk> (дата обращения: 15.01.2024)
24. Лингвистический энциклопедический словарь / под ред. В.Н. Ярцевой. М., 1990. 42 с.
25. Львовская З.Д. Теоретические проблемы перевода. М.: Высшая школа, 1985. 183 с.
26. Мардиева А.Л. К проблеме обозначения невербальной составляющей семиотически осложненного текста // Филология и культура, 2014. С. 155–156.
27. Никитина Л.Б., Голошубина О.К. Взаимодействие вербального и визуального компонентов в метафоризированных текстах социальной рекламы // Гумагитарные исследования, 2017. С. 76–84.
28. Панькова Е.С., Пересторонина И.Л. Понятия семиотического, креолизованного и рекламного текста в лингвистике, 2012. С. 83–89.
29. Пойманова О.В. Семантическое пространство видеовербального текста. Автореф. дисс. канд. филол. наук: 10.02.19. Москва, 1997. 24 с.
30. Рецкер, Я.И. Теория перевода и переводческая практика, 1974. 240 с.
31. Рецкер Я.И. Что же такое лексические трансформации? // Тетради переводчика, 1980. С. 72–84.
32. Сидорова Е.В. Использование мультимодального текста при изучении эмоциональной речи // Ученые записки ОГУ. Серия: Гуманитарные и социальные науки, 2013. С. 145–149.
33. Словарь-справочник лингвистических терминов. Изд. 2-е. М.: Просвещение. Розенталь Д.Э., Теленкова М.А., 1976. 30 с.

34. Сорокин Ю.А., Тарасов Е.Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция // Оптимизация речевого воздействия. М.: Наука, 1990. С. 180–186.
35. Тумакова Е.В. Креолизованный текст в художественном и медийном дискурсе // Мир русского слова, 2016. С. 43–49.
36. Якунина В.Г., Шевченко Е.В. Лингвоиндустрия, локализация и перевод // Наука без границ, 2017. С. 16–20.
37. Charles J. Forceville and Eduardo Urios-Aparisi. «Multimodal Metaphor volume 11» [Электронный ресурс]. 2009. URL:<https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110215366/html> (дата обращения: 10.05.2024)
38. Cohn, Neil. The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images, 2013. 42 p.
39. Delesse C. «Les noms propres dans la série Astérix et leur traduction anglaise» // Hors série, Traduire ou «Vouloir garder un peu de la poussière d'or», 2006. P. 297–315.
40. Esselink B. A Practical Guide to Localization. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000. 3 p.
41. Keromnes Y. «Astérix en traduction: les enjeux du figement» // Centre de recherche sur les médiations (Crem) - Université de Lorraine [Электронный ресурс], 2013. URL: <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal00932857/document> (дата обращения: 15.01.2024)
42. Forceville, Charles, Tony Veale, Kurt Feyaerts. Balloonics: The visuals of balloons in comics, 2010. P. 56–73.
43. Grady, Joseph E. Foundations of meaning: Primary metaphors and primary scenes. Unpublished PhD dissertation. University of California at Berkeley, CA, 1997. 285 p.
44. Kövecses, Zoltán. Metaphors of Anger, Pride and Love: A Lexical Approach to the Structure of Concepts. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins, 1986. P. 118–119.

45. Kövecses, Zoltán. *Metaphor and Emotion: Language, Culture, and Body in Human Feeling*: Cambridge University Press, 2000. 108 p.
46. Molina L., Hurtado A. *Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach*. – *Meta*, XLVII, 4, 2002. P. 498–512
47. Szawerna, Michal: *Metaphoricity of Conventionalized Diegetic Images in Comics: A Study in Multimodal Cognitive Linguistics* vol. 54, 2017. P. 388–389
48. Vinay, J.-P. and J. Darbelnet: *Stylistique comparée du français et de l'anglais*. – Paris: Didier: Georgetown University Press, 1977. 331 p.
49. Zanettin, F. *Comics in Translation Studies. An Overview* / F. Zanettin // *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. 40 p.

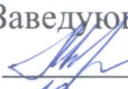
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ИЛЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРИАЛА

1. Рене Госсини, Альбера Удерзо. «Астерикс». 1960 [Электронный ресурс]. URL: <http://com-x.life/reader/1015/15500> (дата обращения: 25.02.2024)
2. Рене Госсини, Альбера Удерзо. «Астерикс и Готы». 1963 [Электронный ресурс]. URL: <https://com-x.life/reader/1015/15502> (дата обращения: 15.04.2024)
3. Рене Госсини, Альбера Удерзо. «Астерикс и Золотой Серп». 1961 [Электронный ресурс]. URL: <https://com-x.life/reader/1015/15501> (дата обращения: 20.03.2024)
4. René Goscinny, Albert Uderzo. «Asterix the Gaul». 1960 [Электронный ресурс]. URL: http://ia800100.us.archive.org/1/items/eFilingComics/01_Asterix_the_Gaul.pdf (дата обращения: 25.02.2024)
5. René Goscinny, Albert Uderzo. «Asterix and the Golden Sickle». 1961 [Электронный ресурс]. URL: <https://ia802302.us.archive.org/33/items/Asterixcompleteset/Asterix/02-%20Asterix%20and%20the%20Golden%20Sickle.pdf> (дата обращения: 20.03.2024)
6. René Goscinny, Albert Uderzo. «Asterix and the Goths». 1963 [Электронный ресурс]. URL: <https://ia802302.us.archive.org/33/items/Asterixcompleteset/Asterix/03-%20Asterix%20and%20the%20Goths.pdf> (дата обращения: 15.04.2024)
7. René Goscinny, Albert Uderzo. «Astérix le Gaulois». 1960 [Электронный ресурс]. URL: <http://flo.vas.free.fr/Ast%E9rix%20et%20Ob%E9lix%20by%20florentfr62/Ast%E9rix%20%2001%20%20Asterix%20le%20Gaulois.pdf> (дата обращения: 25.02.2024)
8. René Goscinny, Albert Uderzo. «Asterix et les Goths». 1963 [Электронный ресурс]. URL: <http://flo.vas.free.fr/Ast%E9rix%20et%20Ob%E9lix%20by%20florentfr62/Ast%E9rix%20-%2003%20%20Asterix%20et%20les%20Goths.pdf> (дата обращения: 15.04.2024)

9. René Goscinny, Albert Uderzo. «Asterix et la Serpe d'Or». 1961
[Электронный ресурс]. URL: <http://n1other.hjfile.cn/st/2016/08/23/c7edd0d8e401d6612a5dc36a9041211c.pdf> (дата обращения: 20.03.2024)

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра теории германских и романских языков и прикладной лингвистики

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
 О.В. Магировская
« 19 » июля 2024 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

45.03.02 Лингвистика

**ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ФРАНЦУЗСКИХ КОМИКСОВ
СЕРИИ «ASTÉRIX» НА РУССКИЙ И АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫКИ**

Научный руководитель



канд. филол. наук,
доц. каф. РЯиПЛ
Е.Ч. Дахалаева

Выпускник



Я.С. Тельгеркова

Нормоконтролер



К.С. Некрасова

Красноярск 2024