

Оригинальная статья

УДК 81-11

<http://doi.org/10.32603/2412-8562-2025-11-5-144-164>

Проблема определения звуковых эффектов и их передачи с ИЯ на ПЯ. Применение корпусов ИЯ и ПЯ для адаптации звуковых эффектов на примере официального и неофициального переводов комикса «The Dark Knight Returns»

Дмитрий Александрович Дьячков

*Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена,
Санкт-Петербург, Россия,
dm.al.dyachkov@yandex.ru*

Введение. Статья посвящена проблеме определения принадлежности звуковых эффектов к классу междометий и их передаче с исходного языка (ИЯ) на переводящий язык (ПЯ). В качестве источника звуковых эффектов выступает комикс «The Dark Knight Returns» Фрэнка Миллера, в котором встречается большое количество звукоподражаний как типичных для комиксов, так и образованных автором. Актуальность исследования связана не только с большой популярностью комиксов, но и с ростом числа контента (мультипликационные фильмы в частности), где звуковые эффекты сопровождают визуальный ряд. Цель данного исследования – показать, что звукоподражаниям можно найти исходное слово (существительное, глагол и т. д.), используя корпуса, которые помогут передать его с ИЯ на ПЯ.

Методология и источники. Основными методами исследования выступают семантический анализ, заключающийся в определении смыслового содержания звукоподражания в оригинале, и сравнительно-сопоставительный метод, с помощью которого выявляются общие свойства и различия звукоподражаний в оригинале и переводах и который показывает, как корпуса английского и русского языков помогают точнее определить смысл и выбрать наилучший способ передачи. Эмпирической базой исследования послужили комикс Фрэнка Миллера «The Dark Knight Returns» и его переводы на русский язык.

Результаты и обсуждение. Подробно рассмотрены звукоподражания, используемые автором комикса. Во-первых, выделены те, смысл которых имплицитен, а происхождение легко отслеживается, и те, источник которых неочевиден. Во-вторых, рассматриваются взятые в качестве перевода звукоподражания ПЯ с примерами как из официального перевода, так и из любительского. Для объяснения обоснованности выбора единицы языка (как в оригинале, так и в переводе) автор обращается к корпусам русского и английского языков. Большинство примеров звукоподражаний типичны для комиксов, поэтому их передача не вызвала больших проблем, однако для оригинальных звукоподражаний с неясным значением фактором передачи на ПЯ стала визуальная составляющая комикса.

© Дьячков Д. А., 2025

Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 License.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License.



Заключение. Звуковые эффекты – неотъемлемая часть комиксов. Стоит ли их выделять отдельно или относить к классу междометий – вопрос открытый. Однако в данной работе важна их передача с ИЯ на ПЯ. Также важной особенностью является использование корпусов текстов для нахождения слова в том значении, в котором оно применяется в комиксе (маркером выступает визуальная составляющая), и отслеживание его происхождения (т. е. оригинального слова). Все это может упростить работу переводчика при передаче звуковых эффектов.

Ключевые слова: звукоподражания, звуковой эффект, междометие, корпус, стилизации, транскрипция, комикс

Для цитирования: Дьячков Д. А. Проблема определения звуковых эффектов и их передачи с ИЯ на ПЯ. Применение корпусов ИЯ и ПЯ для адаптации звуковых эффектов на примере официального и неофициального переводов комикса «The Dark Knight Returns» // ДИСКУРС. 2025. Т. 11, № 5. С. 144–164. DOI: 10.32603/2412-8562-2025-11-5-144-164.

Original paper

The Problem of Sound Effects Determination and their Transfer from a Source Language to a Target Language. Application of Source Language and Target Language Corpora to Adapt Sound Effects using the Example the Official and Unofficial Translations of “The Dark Knight Returns”

Dmitrii A. Diachkov

*The Herzen State Pedagogical University of Russia, St Petersburg, Russia,
dm.al.dyachkov@yandex.ru*

Introduction. The article considers the problem of determining whether sound effects belong to the class of interjections and transferring them from the source language to the target language. The source of sound effects is the comic book “The Dark Knight Returns” by Frank Miller, which contains a large number of onomatopoeias typical for comics, as well as those created by the author. The relevance of the study is caused not only with the great popularity of comics, but also with the growth in the number of content (animated films, in particular) where sound effects accompany the visuals. The purpose of this study is to show that onomatopoeias can be found as the original word (noun, verb, etc.) using corpora that will help transfer it from the source language to the target language.

Methodology and sources. The main research methods are semantic analysis by means of which the semantic content of onomatopoeia in the original is determined. The comparative-contrastive method reveals the common properties and differences of onomatopoeia in the original and translations, and how the corpora of the English and Russian languages help to more precisely determine the meaning and choose the best transfer method. The empirical basis of the study was Frank Miller's comic book “The Dark Knight Returns” and its translations into Russian.

Results and discussion. The onomatopoeia used by the author of the comic book is considered in detail. Firstly, onomatopoeias with an implicit meaning and an easily traceable origin and onomatopoeias with an unclear source were identified. Secondly, the translations of onomatopoeias of the target language are considered, with examples taken from both the official and unofficial translations. To explain the validity of the choice of a language unit (both in the original and in the translation), references are made to the corpora of the

Russian and English languages. Most examples of onomatopoeia are typical for comics, so their transfer did not cause problems, however, the visual component of the comic was the mean of transfer to SL for original onomatopoeia with unclear meaning.

Conclusion. Sound effects are an integral part of comics. Whether they should be considered separately or together with interjections is an open question. However, in this work, their transferring from the SL to the TL is what important. In this work, a special feature is the application of text corpora to find the use of a word which meaning is used in the comic (the visual component acts as a marker), as well as to track the origin (i.e. the original word). All this can simplify the translator's work when transferring sound effects.

Keywords: onomatopoeia, sound effect, interjection, corpora, stylization, transcription, comic

For citation: Diachkov, D.A. (2025), "The Problem of Sound Effects Determination and their Transfer from a Source Language to a Target Language. Application of Source Language and Target Language Corpora to Adapt Sound Effects using the Example the Official and Unofficial Translations of "The Dark Knight Returns"", *DISCOURSE*, vol. 11, no. 5, pp. 144–164. DOI: 10.32603/2412-8562-2025-11-5-144-164 (Russia).

Введение. Звуковые эффекты – одна из важнейших составляющих комиксов. Адаптация данных лексических единиц текста имеет ряд особенностей, которые могут быть учтены либо введением единообразного подхода, либо составлением целого корпуса звуковых эффектов в комиксах, который упростит работу переводчиков. В связи с этим нужно разобраться, что понимают лингвисты под звуковыми эффектами и к каким частям речи их относят. Во многих научных работах звуковые эффекты в комиксах относят к категории междометий или звукоподражаний, которые, в свою очередь, имеют много общего.

Отечественные лингвисты в большинстве своем относят междометия и звукоподражания к самостоятельным частям речи. Сторонниками такого подхода являются В. В. Виноградова, О. К. Васильева-Шведе, Г. В. Степанова и др. Зарубежные лингвисты также не могут однозначно сказать, какое место междометия и звукоподражания занимают в системе языка. Существуют две точки зрения: одни полагают, что их можно считать самостоятельными частями речи, а другие убеждены, что эти единицы не являются словами и их не нужно включать в число частей речи. Однако встречаются случаи, когда междометия и звукоподражания не считаются полноценными словами, тем не менее выделяются в отдельную часть речи.

Звукоподражание, как утверждает В. В. Фатюхин, – «специфическое отражение в речи звуковой действительности с целью образного представления» [1, с. 7]. Главным отличием звукоподражаний от других единиц языка является отсутствие номинативной функции, а также словообразовательных и словоизменительных форм.

Методология и источники. Звукоподражательные единицы довольно часто включают в категорию междометий. Например, в толковых словарях звукоподражания не отделяются от междометий, поскольку основная функция междометия – выражение чувств говорящего. Суть этой функции заключается в указании на определенное чувство, не называя его. В таком случае лексические значения реализуются через ситуацию, контекст, интонацию, темп и тембр речи. Ко всему перечисленному добавляются случаи, когда задействована мимика или движение тела. Звукоподражательные единицы, напротив, не выражают эмоций, а просто представляют собой подражания звукам окружающего мира. Поэтому звукоподражания возможно включить в разряд непроемких междометий, которые выражают эмоции и не имеют связи с другими частями речи [2].

Звукоподражательные единицы можно разделить на две группы:

– слова, обозначающие звуки, которые воспроизводит человек (вздохи, кряхтение, стоны и т. д.);

– слова, означающие звуки, издаваемые окружением (бульканье кипящей воды, дуновение ветра, хлопок от удара дверью).

Единого мнения относительно объединения или разграничения междометий и звукоподражаний до сих пор не существует. Сторонники объединения аргументируют свою точку зрения так: и звукоподражания, и междометия – это незначительные неизменяемые слова, характеризующиеся синтаксической независимостью в предложениях. Разграничение же основано на разнице в семантике, функциях, словообразовании и частично в синтаксисе рассматриваемых единиц [3].

Интересна роль междометий в семиотически осложненных текстах, таких как комиксы. Комиксы – это поликодовый текст, в котором сочетание нескольких семиотических полей образует смысловое единство с последовательным повествованием [4]. Ономотопея является неотъемлемой частью комикса ввиду насыщенности яркими эмоциональными диалогами, конфликтными ситуациями, сражениями, различными восклицаниями и т. д.

Переводчики обязаны учитывать особенности данного явления, поскольку звукоподражание – это отражение определенной языковой среды, в них выражены психолингвистические и когнитивные особенности восприятия действительности, характерные для языковой и культурной общности.

Переводчик должен рассматривать комикс как последовательность визуальных сообщений. Поэтому еще один важный шаг для него – определение мест устных сообщений, чтобы выявить «локус» перевода. Н. Целотти выделяет четыре локуса, на которые должен обращать внимание переводчик при работе с комиксами [5]:

1. Пузырь – это место, где можно найти написанный «разговорный» язык (в преобладающем числе случаев).

2. Подписи (авторский текст) – текст наверху или внизу панели, обычно от третьего лица, который придает повествованию литературное измерение.

3. Заголовок, одна из основных функций которого – привлекать внимание. Заголовок может быть оставлен в оригинале, и в этом случае раскрывается происхождение комикса.

4. Лингвистический паратекст – вербальные знаки вне пузыря или подписи: текст в газетах, дорожные знаки, звукоподражания и т. д. Паратекст может иметь функции как визуальные, так и словесные, поэтому переводчик должен решить, какой из них отдать приоритет.

Автор отмечает, что первые три локуса всегда требуют перевода. Однако четвертый локус, о котором идет речь в данной работе, отличается высокой степенью изменчивости. Переводчик имеет шесть различных стратегий для него. Устное сообщение может быть:

а) переведенным; данную стратегию используют, как правило, тогда, когда словесные сообщения, такие как страницы газет, буквы или знаки, играют явную роль в дигезии, как если бы их функция была похожа на функцию воздушного шара;

б) переведено в сноске; иногда, когда вербальное сообщение, которое имеет решающее значение для истории, глубоко вписано в чертеж, переводчик может прибегнуть к сноске;

в) культурно адаптированным; третья стратегия, культурная адаптация в паратексте, обычно встречается, когда переводчик решает принять общую стратегию доместикации;

г) непереуведенным; сообщения, написанные в паратекстах, иногда остаются на языке оригинала. Функция некоторых скорее наглядная, чем словесная, как если бы они стали рисунками, такими как граффити на стенах, или рекламными щитами, и их непереувод не вызывает семантического пробела – они служат напоминанием о сеттинге;

д) удалено; удаление языкового паратекста по усмотрению переуводчика;

е) сочетание вышеперечисленного – стратегия, состоящая частично в переуводе или адаптации и частично в удалении или сохранении лингвистического паратекста.

С одной стороны, переувод путем адаптации или удаления может маскировать аспекты исходного текста. С другой стороны, отсутствие переувода вообще может создать пробел в значении и привести к проблемам в повествовании. Использование не всех функций имеет одинаковое основание, которое необходимо оценивать в каждом конкретном случае, особенно для лингвистического паратекста [6].

В любом случае, столкнувшись с таким диапазоном стратегий, переуводчик должен выбирать на основе общей цели: либо адаптировать комикс к целевой культуре, либо позволить происхождению комикса проявляться. После того, как локусы переувода были четко определены, переуводчик должен уделить внимание различным типам взаимодействия между двумя значащими ресурсами – визуальным и словесным.

Стратегиями адаптации комиксов являются фореанизация и доместикация. Имена собственные и звукоподражания попадают под эти стратегии. Фореанизация, или аутентичный переувод – это переуводческая стратегия, обеспечивающая сохранение элементов исходного языка и формы оригинального произведения, зачастую в ущерб целевому языку и культуре, в целях передачи национальных культурных и языковых особенностей авторского текста. Типичными способами адаптации при данной стратегии являются транскрипция и транслитерация. При использовании доместикации оригинальный текст редуцируется в угоду культурным особенностям языка переувода [7]. Применение доместикации приводит к изменениям его формата и самого текста комикса. Нередко исходные элементы сокращаются или опускаются вовсе (вплоть до целых страниц), графические формы заменяются. Невербальные элементы текста (панели и их последовательность, изображения) не подвергаются изменениям со стороны переуводчиков на любом языке или в любом формате, поскольку они обеспечивают последовательность и целостность повествования. Упомянутое выше цензурирование визуальных элементов не затрагивает работу переуводчика, являясь лишь одной из многих особенностей комплексной адаптации комикса.

Важным аспектом, который необходимо учитывать переуводчику, являются фонографические средства и, следовательно, необходимость использования стилизации. В рамках данной работы мы не будем отступать от фонографических средств, определяющих изменение письменной формы с целью репрезентации фонетических отклонений, и фонографической стилизации, которая затрагивает использование фонографических средств с целью создания речевой характеристики персонажа, поскольку, как было упомянуто М. Н. Куликовой, оба термина применимы и к звукоподражаниям [8].

Фонографические средства (ФГСр) – часто наблюдаемое в комиксах явление. Они применяются для образования звукоподражательных единиц и окказиональных междометий (в частности количественные и качественные ФГСр).

В таких случаях средства фонографической стилизации (ФГС) используются для того, чтобы отобразить громкость и протяженность звука, и проявляются в количественном изменении буквенного состава слова. Подобные средства не очень трудно стилизовать, поэтому переводчику нужно учитывать, с какой лексической единицей он работает.

Перевод звукоподражательной лексики и междометий в комиксах является серьезной проблемой и имеет много общего. И в том и в другом случае отсутствие окончательно сформированной и устоявшейся системы звукоподражательных единиц в английском языке (АЯ), приводит к тому, что нельзя получить точный перевод звукоподражаний на русском языке (РЯ). Чаще всего в комиксах можно встретить следующие виды названных единиц:

- междометия и звукоподражательные слова и выражения;
- модифицированные междометия и звукоподражания;
- окказионализмы.

Первые два вида могут быть найдены в словарях (однако чаще всего они образованы от самостоятельных частей речи). Они подвергаются модификации на графическом уровне с целью передачи индивидуализирующей функции посредством ФГС. Звукоподражания-окказионализмы в словарях не представлены, поэтому автор руководствуется собственными решениями при их образовании. Такие особенности звукоподражаний комикса обуславливают отсутствие системного подхода в переводе. Также нужно учитывать, что в РЯ нет такого многообразия междометий и звукоподражаний, как в АЯ, поэтому адаптация осуществляется путем подбора полисемичного аналога в РЯ [8].

Как уже было упомянуто, многие звукоподражания образованы с помощью ФГСр. Примеры, приводимые в данной работе, были адаптированы с учетом количества знаков. В ряде случаев при переводе звукоподражаний-окказионализмов, в которых есть ФГС, применяется другая стратегия: переводчик подбирает или придумывает аналог, который может отличаться количеством знаков, но при этом представляет собой более благозвучное и привычное для русскоговорящего реципиента сочетание букв. Однако часто при использовании транскрипции происходит потеря прагматического эффекта оригинальной лексической единицы.

Решение о необходимости перевода звукоподражаний принимается переводчиком, а иногда и издателем комикса, которые несут ответственность за выбор функционального эквивалента для каждой единицы. Переводчик может оставить звукоподражание без перевода по ряду причин. Иногда такая стратегия принимается во избежание возникновения нежелательного комического эффекта, который может противоречить общей задумке и настрою комикса.

В рамках данного исследования внимание будет уделено междометиям, не входящим в состав реплик персонажей. Их особенность заключается в том, что они являются сопроводительной частью визуального компонента комиксов. Визуальный ряд вполне может обходиться без пояснительного текста, его отсутствие не препятствует восприятию. Тем не менее они способствуют погружению в повествование и делают читательский опыт насыщеннее. В таком случае звукоподражания, появляющиеся в семиотически сложном тексте, можно отнести к разряду междометий за счет того, что наглядность позволяет проводить ассоциации с тем, какие эмоции испытывает персонаж.

Названные особенности звукоподражательных междометий в значительной степени влияют на способы адаптации. Для максимально адекватной передачи междометий при переводе

нужно учитывать характер функционирования данных единиц не только в исходном языке и языке перевода, но и принимать во внимание их роль в самом тексте. Прежде чем приступить к анализу междометий, необходимо обратиться к понятиям адекватности и эквивалентности.

Независимо от жанра и направленности, любой писатель использует в своих произведениях эмоционально окрашенные, экспрессивные средства. Можно сделать вывод, что звукоподражания и междометия играют некую роль, которую запланировал автор, поэтому передача этих единиц при переводе чрезвычайно важна, чтобы сохранить идею автора и выразительность художественного произведения.

В данном исследовании, рассматривающем проблемы адаптации звуковых эффектов, представляется возможным включение их в состав непрямых междометий. Речь пойдет о форме передачи, поскольку звукоподражательные языковые единицы, в том числе непрямые междометия, формируются не из звуков окружающей действительности и их сочетаний, а из звуков языка, максимально приближенных к естественным звукам в условиях фонетической системы каждого отдельно взятого языка.

Отталкиваясь от вышесказанных положений, представляется важным составление корпуса звукоподражательных междометий, которые встречаются в комиксах. Учитывая многообразие переводов, необходимо рассматривать официальный и любительский переводы, чтобы определить мотивированность тех или иных языковых единиц. Также важно в корпусе иметь толкование звуковых подражаний, что позволит найти адекватный эквивалент на ПЯ.

Результаты и обсуждение. В данной работе рассматривается комикс Фрэнка Миллера «The Dark Knight Returns» («Бэтмен. Возвращение Темного Рыцаря») [9], в котором встречаются как авторские звукоподражания, так и звукоподражания, свойственные периодическим выпускам комиксов. Для анализа звукоподражательных междометий были выбраны официальный перевод издательства «Азбука» [10] и любительский перевод сайта UniComics [11]. При сравнении использовался также Национальный корпус русского языка [12], в котором проверялась частотность употребления варианта на ПЯ в качестве междометия, а также Corpus of Contemporary American English [13], где проверялось наличие представленных междометий в ИЯ.

Междометия, как и большинство частей речи, обладают несколькими значениями (меняющимися в зависимости от контекста), поэтому заключать слово в рамки одного понятия нецелесообразно. В таблице сайта Russian Project Universe представлены толкования слова «slam» [14]. Однако подобные объяснения не подкреплены примером, вследствие чего затруднительно рассматривать корректность подобранного толкования.

Далее будут использоваться следующие сокращения: MWD (Merriam-Webster Dictionary) [15], OLD (Oxford Learner's Dictionary) [16], UD (Urban Dictionary) [17], LD (Longman Dictionary) [18], CamD (Cambridge Dictionary) [19], CoID (Collins Dictionary) [20], а также НКРЯ (Национальный корпус русского языка) [12] и COCA (Corpus of Contemporary America-English) [13].

Практическая часть работы разбита на две части.

1. Анализ междометий ИЯ, значения которых могут быть либо найдены в словарях или корпусе, либо получены путем нахождения исходного слова. Данные междометия представлены в табл. 1.

2. Анализ междометий ИЯ, значение которых не содержится в словарных статьях и к которым не представляется возможным найти слова, от которых они образованы. Следова-

тельно, такие междометия на русский язык были переданы с помощью транскрипции или замены, согласующейся с контекстом. Данные междометия представлены в табл. 2.

Таблица 1. Звукоподражания с находимым значением
Table 1. Onomatopoeia with findable meaning

№ п/п	«The Dark Knight Returns»	Перевод издательства «Азбука»	Перевод сайта UniComics
1	KLIK	ЩЕЛК/КЛАЦ	КЛИК
2	SLAM	ХЛОП	СЛАМ
3	BLAM	БАМ	БЛАМ
	KBLAMM	КБЛАММ	КБЛАММ
4	THUNK	ТУК/СТУК	ТХУНК
	THNK	ТТНК	ТХНК
5	KRAKKKKK	КРАККККК	КРАККККК
6	KKRSHHHH/KRESSHHH	ДЗЫНННЬ	ККРШШШШ
	TINK	ДЗЫНЬ	ТИНЬК
	DING	ДЗЫНЬ	ДИНГ
7	SKREKK	СКРЕКК	СКРЕКК
8	SCREECH	СКРИИП	СКРЕЕЧ
	KREEE	КРИИИИ	КРИИИИ
	SKREE	СКРИИ	СКРИИ
9	PTUI	ТЬФУ	ПТУ
10	SPLTT	ШЛЕП	СПЛТТ
	SPLOOT	ПЛЮХ/ШЛЕП	СПЛООТ
11	OWW	ОЙЙ	ОУУ
12	RRMMBBLL	БРУУММ	РРММББЛЛ
	GNAA	БРУМ	ГХАР
13	CHAP	ЩЕЛК	ЧАП
14	EEEEEEE	УИУИУИУИ	ЕЕЕЕЕЕЕ
15	KOFF	КХЕ-КХЕ	КОФФ
16	WHUP	ВУП	ВХУП
17	KLUNK	БАЦ	КЛАНК
18	WHOOM	ШАРАХ	ВХООМ
19	WHUK	ХРЯСТЬ	ВХУКК
20	CHOK	ЧОК	ЧОК
21	BEEP	БИИП	БИИП
22	SOB	ВСХЛИП	СОБ
23	OOOF	УУУФ	ОООФ
24	SPUDD	БАЦ	СПУДД
25	SPANG	ЧПОНЬК	СПАНГ

Далее представлен анализ каждого междометия ИЯ и ПЯ с опорой на словари и корпуса текстов для проверки частотности употребления, соответствующего комиксу.

1. В английских словарях представлено слово «click», что означает: «a short, sharp sound as of a switch being operated or of two hard objects coming smartly into contact» (короткий, резкий звук, издаваемый при нажатии на переключатель или при резком соприкосновении двух твердых предметов). В комиксе данное слово встречается в нескольких вариантах употребления:

- звук нажатия на кнопку пульта, телевизора;
- передергивание затвора оружия;
- клацанье зубами.

Вариант «KLIK» можно относить к окказионализмам, учитывая, что транскрипция слова «click» выглядит как [klik]. Оно выполняет описательную функцию, т. е. вызывает к слуховому восприятию читателя, помогая тем самым представить звук.

В издательстве «Азбука» переводчик адаптировал слово «KLIK», используя разные слова к определенному контексту. «ЩЕЛК» (в толковом словаре: «*употребляется при обозначении, при передаче короткого, отрывистого звука, возникающего при срабатывании механизма*») применялось для передачи звука нажатия кнопок и передергивания затвора оружия, в то время как «КЛАЦ» (*отрывистый звук соприкосновения от стука зубов, костей и т. д.*) – для стука зубов. В НКРЯ содержатся примеры употребления названных междометий в перечисленных контекстах, потому перевод можно считать обоснованным.

2. Слово «SLAM» присутствует в словарях MWD, OLD и т. д. Представлены следующие значения: «*shut (a door, window, or lid) forcefully and loudly*» (с силой что-то закрывать); «*a loud bang caused by the forceful shutting of something such as a door*» (громкий звук, вызванный сильным захлопыванием чего-либо). В комиксе данное слово является звуковым эффектом удара двери.

Слово «СЛАМ», переданное с помощью транскрипции переводчиком сайта, у русского читателя не вызывает ассоциации со звуком удара двери, поскольку такого слова не существует. В данном случае аналог слова «ХЛОП», используемого в официальном переводе (употребляется звукоподражательно для обозначения резкого звука при ударе, выстреле и т. п.), сильнее ассоциируется с ударом дверью.

В СОСА представлено 7334 примера использования слова «*slam*», большая часть которых находится в связке со словом «дверь». Национальный корпус показывает 423 документа, среди которых слово «*хлоп*» употреблено в качестве междометия, и 11 документов, в которых оно связано непосредственно с ударом двери.

3. Английское слово «BLAM» содержится в словаре MWD и UD: «*The standard blasty noise. The power of the blam can sometimes be measured by the size of the word when it is written, or by the number of exclamation marks at the end of the word*» (типичный шум при взрыве. Мощност «блам» определяется размером слова при написании или количеством восклицательных знаков в конце слова). В книге междометие появляется, когда персонажи открывают огонь из пушек либо при взрыве чего-либо. «KBLAMM» является окказионализмом от «*kablam*», которое, в свою очередь, произошло от слова «*blam*». Как уже было упомянуто, разница состоит в том, что «Blam» и «BLAM» выражают степень громкости. В комиксе междометие выражает звуки выстрелов и написано автором большими буквами и желтым цветом.

В НКРЯ показано шесть документов, содержащих слово «бам» в значении звука удара, «каблам» в корпусе нет. В то время как в СОСА представлено 574 примера со словом «*blam*», среди них больше половины связаны со звуком взрыва и выстрела. Слово «*kablam*» имеет 25 примеров, которые, как и в комиксе, выражают звук выстрела.

Междометие «БАХ», употребляемое для обозначения отрывистого сильного и низкого звука, напоминающего грохот от удара, выстрела, падения, скорее, вызывает у русского читателя ассоциацию со звуком выстрела, поэтому оно было бы наиболее удачным вариантом передачи. Тем не менее варианты, используемые в официальном переводе, незначительно сказываются на восприятии комикса. В обоих переводах «KBLAMM» передано транскрипцией в виде «КБЛАММ». Данный вывод сделан на основании отсутствия этого слова в НКРЯ.

4. Слово «THUNK» в комиксе используется для обозначения попадания бэтараंगा в противника, в то время как «THNK» обозначает звук ломающейся шеи. Второе звукоподражание

можно считать окказионализмом, ввиду резкости звука автором, вероятно, было принято решение пропустить гласную. В словарях приводятся следующие определения: UD: «*a strangely loud noise that often has an echo*» (странно громкий шум, который часто имеет эхо), MWD: «*a flat hollow sound*» (ровный глухой звук), ColD «*an abrupt, dull sound*» (резкий, глухой звук).

В переводе издательства «Азбука» использовался аналог в виде слова «ТУК». В толковом словаре С. И. Ожегова приводится следующее толкование: «воспроизведение короткого удара» [21].

В СОСА слово «*thunk*» имеет 526 примеров (большая часть в значении удара), а слово «*thnk*» – 58 примеров, однако они являются формой слов «*think*», следовательно, не имеют отношения в представленному звукоподражанию. Вариант «*тхунк*» не встречается в корпусе, тогда как слово «*тук*» представлено в нем в 209 документах, в большинстве которых оно описывает звук стука или удара, чаще всего употребляясь в виде «*тук-тук*».

5. В словарях отсутствует слово «КРАККККК», однако его можно считать производным от слова «*crack*», транскрипция которого [kræk] весьма близка к графическому отображению в комиксе. В нем данное слово употребляется в следующих ситуациях:

- раскаты грома;
- ломающиеся кости.

В словарях представлены такие значения «*crack*»: OLD: «*a sudden sharp or explosive noise*» (внезапный резкий или взрывной шум); ColD: «*to make a quick loud sound like the sound of something breaking, or to make something do this*» (издавать быстрый громкий звук, будто что-то ломается, или нечто подобное).

В обоих случаях, как сайтом, так и издательством, слово на русском языке передано с помощью транскрипции.

В корпусе представлено 38 документов, среди которых присутствуют варианты употребления при ломании костей. На ПЯ междометие может быть передано с помощью следующих слов: «ТРАХ» – для раскатов грома, «ХРУСТЬ» – для ломающихся костей. Для первого случая в словаре Т. Ф. Ефремовой дано: «Употребляется при обозначении, при передаче резкого треска, сильного грохота» [22], что как раз подходит для звукоподражания грому. Во втором случае оправданно использование междометия, образованного от слова «хруст». Оно присутствует в словарях, и в одном из них (словарь С. А. Кузнецова) читаем следующее: «Межд. в функц. сказ. Разг. Употр. для обозначения действия (по зн. хрустеть, хрустнуть)» [23, с. 1455].

6. Как и в предыдущем примере, слово «KKRSHNNH» отсутствует в словарях, однако, можно предположить, что данное звукоподражание является окказиональной формой слова «*crush*», приближенной написанием к транскрипции [krʌʃ]. В комиксе используется для обозначения разбивающихся стеклянных объектов. В MWD: «*to squeeze or force by pressure so as to alter or destroy structure*» (менять или разрушать структуру объекта сильным сдавливанием); LD: «*to press something so hard that it breaks or is damaged*» (давить на что-то так сильно, что оно ломается).

Слово «*tink*» появляется в комиксе, когда персонажи чокаются во время тоста. В MWD: «*the sound of a light object striking against a resonant metal*» (звук удара легкого объекта о звонкий металл), образовано от слова «*tinkle*» (звяканье/звенеть).

Слово «*ding*» появляется в комиксе во время звонка телефона. В OLD присутствует такое значение: «*used to represent the sound made by a bell*» (используется для представления звука звонка).

Эти примеры в официальном издании имеют одинаковый перевод. В толковом словаре Д. Н. Ушакова сказано о звукоподражании «дзинь»: «Употребляется для обозначения звона колокольчика, разбивающегося стекла и т. п.» [24, с. 704]. В НКРЯ присутствуют документы, содержащие варианты «*дзынь*» и «*дзинь*», первый используется для обозначения звуков стекла, второй – для звонка телефона. Таким образом, при переводе можно было бы использовать различное написание (поскольку междометия, по сути, означают одно и то же). Тем не менее перевод издательства «Азбука» можно считать уместным. Также возможно использование междометия «*звяк*», однако в Национальном корпусе оно чаще употребляется в контексте с чем-либо металлическим.

7. «SKREKK» – звукоподражание от глагола «*skrek*», определяемого UD как «*to upset the natural state of any object group or idea. Usually resulting in something being broken*» (нарушать естественное состояние какой-либо группы объектов или идеи. Обычно это приводит к перелому чего-либо). Встречается ближе к концу комикса, когда разбиваются зеркала.

В обоих случаях использовалась транскрипция, в НКРЯ никаких вхождений по междометию «СКРЕКК» не найдено. Тем не менее оправдано было бы использовать уже упомянутый «*дзынь*» или «*звяк*» (которые так же означают отрывистый звук удара металлическим или стеклянным предметом).

8. Слово «*screech*» в комиксе появляется во время торможения какого-либо автомобиля, в CD, например, указано: «*If a vehicle screeches somewhere or if its tires screech, its tires make an unpleasant high-pitched noise on the road*» (если где-то скрипит автомобиль или его шины визжат, то его шины издадут на дороге неприятный пронзительный звук) или MWD: «*to make a shrill high-pitched sound resembling a screech*» (издавать пронзительный высокий звук, напоминающий визг). Среди 1228 примеров больше половины тем или иным образом связаны со звуком, исходящим от автомобиля. Звукоподражание «*kree*» появляется в том же контексте, что и «*screech*», транскрипция которого [ski:tʃ], частью его является [ki:]. Тогда междометие можно считать окказионализмом.

В комиксе междометие «SKREE» используется для обозначения писка летучих мышей. В словарях английского языка дано несколько толкований слова «*skree*». В UD предложены несколько вариантов употреблений, среди которых звукоподражательные: «*the sound effect of an insect, its 'voice' when audible in a high pitch threatening tone; sound effect of an alien racing to a person or animal, also can be used when lunging* (звуковой эффект, производимый насекомым при угрозе; звуковой эффект, производимый инопланетянином, мчащимся к человеку или животному)». В словаре Collins при поиске данного слова происходит переход на слово «*skreegh*», которое имеет то же значение, что и «*screech*» и «*shriek*» (переводятся как «визг», «громкий крик» и т. д.).

В обоих переводах слово было передано с помощью транскрипции. В Национальном корпусе русского языка вариант «скрии» не встречается. Тем не менее в русском языке можно было бы использовать междометие, означающее писк обычных мышей.

Скрип – слово, применяемое в переводе издательства «Азбука», означает резкий звук, издаваемый при трении. В НКРЯ содержится 50 вхождений, в которых слово «скрип» находится в связке со словом «тормоз» и его производными, и 5 вхождений со словом «автомобиль».

9. Междометие «PTUI», являющееся звукоподражанием плевку, в словарях трактуется следующим образом: UD: «*That noise you make when spitting on the floor/at someone with absolute disgust* (звук, который вы издаете, когда плюете на пол/в кого-то с абсолютным отвращением)»; OLD: «*Representing the sound of a person spitting; expressing disgust or contempt* (звук плюющего человека; выражение отвращения или презрения)».

Наиболее близким к ИЯ словом в ПЯ является междометие «тьфу», которое можно толковать как издаваемый при плевке звук. В НКРЯ на подобное значение приходится 18 вхождений (может показаться, что это не так много, однако в СОСА также приведено только 10 примеров со словом «ptui»).

10. Слова «SPLTT» и «SPLOOT» отсутствуют в словарях, но, исходя из рисунков на панели (падение плевка на лицо и падание в грязь), можно сделать вывод, что звукоподражания образованы от слова «splat». CamD: «*the sound of something wet hitting a surface or of something hitting the surface of a liquid* (звук падения на поверхность чего-то мокрого или наоборот)». MWD: «*used to describe the sound of something wet hitting a surface with a lot of force* (используется для описания звука удара чего-то мокрого о поверхность)».

Для звука плевка в официальном переводе использовано слово «ШЛЕП», которое словари трактуют как: 1) «*межд. употр. для обозначения звука шлепка, шлепанья*»; 2) «*в функц. сказ. обозначает быстрое действие* (по зн. шлепать, шлепаться и шлепнуть, шлепнуться)». Падение плевка на поверхность – действие резкое, и в то же время издает характерный звук. В то время как для падения в грязь представлено звукоподражание «плюх», которое употребляется для обозначения звука, вызванного падением чего-либо плашмя.

11. В MWD, CD, OLD слово «OWW» представлено следующим: «*used to express sudden pain*» (используется для обозначения внезапной боли) или «*synonym of ouch*» (синоним «ouch»). В комиксе междометие появляется в контексте, соответствующем определению.

Использование при переводе слова «ой» обоснованно, поскольку является выражением боли. В Национальном корпусе русского языка примеров употребления такого значения достаточно много, и в СОСА среди 12 649 примеров встречается достаточно большое количество в значении боли.

12. «RRMMBLL» – междометие, образованное от слова «rumble», которое в словарях характеризуется как «низкий продолжительный звук». В комиксе данным междометием выражены раскаты грома.

В словарях слово «GNA» не встречается, поэтому можно предположить, что оно образовано от «gnar», которое, в свою очередь, синонимично словам «snarl», «growl» (оба переводятся рычать/грохотать).

Данная языковая единица используется в комиксе для обозначения звука работающего мотора. В СОСА встречаются пары «*engine growls/engine growling*» (рев мотора), поэтому фраза не кажется неестественной. Тогда синонимичное слово вполне вписывается в контекст. Представленное звукоподражание можно считать окказионализмом, поскольку оно фактически не встречается в других комиксах (попросту используется другая единица).

В русском языке существует аналогичное по значению междометие «*трах*» или «*грох*». В переводе было использовано «*брум*». Данное звукоподражание не отражено в словарях. Тем не менее в Национальном корпусе русского языка вариант «*брум*» встречается как минимум в двух примерах. Стоит отметить, что в упоминаемых примерах оно находится в связке с другими звукоподражаниями, например «*брум-брум-бум*». Русский вариант подобен описанной выше адаптации слова «RRMMBLL».

13. В MW слово «CHAP» определено как «*a crack in or a sore roughening of the skin caused by exposure to wind or cold*» (трещина или болезненное огрубение кожи, вызванное воздействием ветра или холода). В русском языке подобное понятие можно передать с помощью слова «*треск*».

В комиксе данное звукоподражание появляется в необычном контексте: вставка ключа в зажигание. Таким образом, перевод издательства «Азбука» представляется логичным. В НКРЯ вариант «*щелк*» в том же контексте, как в комиксе, не встречается.

14. Междометие «EEEEEE» встречается в контексте звуков сирены полицейского автомобиля. Ни в словарях, ни в СОСА примеров употребления данной единицы нет. Аналогичная ситуация наблюдается для звукоподражания «УИУИ» в русском языке.

Ввиду того, что невозможно однозначно определить происхождение звукоподражания, остается только предполагать, от какого слова оно произошло. Наиболее приглядным вариантом кажется слово «*beer*» из-за протяженного /i:/ (сочетание букв «е»). В работах С. В. Воронина, посвященных фоносемантике, данный звук является признаком тоновых кинтинуатов [25], поэтому изображение высокого и протяжного звука сирены в виде «EEEEEE» кажется обоснованным.

15. В словарях, как и в СОСА, не встречается примеров междометия «KOFF» или «COFF». Можно предположить, что звукоподражание образовано от слов «*cough*» (кашлять), по крайней мере транскрипция выглядит как [kɒf], вследствие чего подобное написание междометия кажется вполне уместным.

При переводе было использовано междометие «*кхе*», использующееся для обозначения кашля. В НКРЯ данное междометие имеет достаточно большое количество вхождений на указанное выше употребление.

16. Слово «*whip*» содержится в словарях и означает «избивать» или «побеждать». Также данное слово является альтернативной формой слова «*whoop*» (плюс ко всему транскрипция слова выглядит так: [wu:p]), тогда данное междометие можно не считать окказионизмом. В MWD дано несколько толкований (вероятнее всего, по частотности):

- 1) возбужденный возглас;
- 2) крик некоего животного (совы или гиббона);
- 3) звук кашля;
- 4: а) двигаться с громким шумом;
б) звуки одобрения.

В ColD и CamD дано только первое значение слова. В данном значении нет смысла рассматривать звукоподражание, поскольку в комиксе оно появляется в контексте звука вращающихся пропеллеров, следовательно, значение из MWD под номером 4 применимо. Несмотря на это, количество вхождений в СОСА по запросу «*whoops*» превышает 1300, среди

которых большая часть – в значении возгласа. Такая же ситуация со словом «*whup*», так как все 264 вхождения в СОСА – в значении «избивать».

В русском языке не представлено подобных междометий, поэтому варианты переводов (переданные с помощью транскрипции) кажутся уместными.

17. В комиксе «KLUNK» появляется, когда человек ударяется о машину. Звукоподражание, образованное от слова «*clunk*», транскрипция которого [klɪŋk]:

1) MW: *a blow or the sound of a blow* (взрыв или звук взрыва);

2) ColD: *a sound made by a heavy object hitting something hard* (звук, издаваемый предметом, ударяющимся обо что-то твердое);

3) CamD: *a deep low sound made by two heavy objects hitting each other* (глубокий низкий звук, издаваемый двумя тяжелыми объектами, ударяющимися друг о друга).

Можно утверждать, что переводом данного слова могут быть слова «стук» или «тук».

В уже упоминаемом СОСА данное слово имеет 284 вхождения. Среди них присутствует одно в значении «*a dull or stupid person*» (скучный или глупый человек), есть также связка «*Click and Clunk*» (стратегия изучения новых слов).

В официальном переводе представлено слово «бац», которое используется для обозначения короткого и резкого звука или неожиданно возникшей ситуации (словарь С. И. Ожегова [21]). В НКРЯ представлено 703 вхождения по данному слову, из которых видно, что вариант «бац» чаще всего употребляется в значении чего-либо неожиданного. Это, однако, не лишает логики употребления слова в названном выше контексте комикса (удар может быть также неожиданным).

18. Звукоподражание «WHOOM» в словарях не представлено, тогда как в СОСА присутствует 17 вхождений, которые имеют то же значение, что и в комиксе (громкий, резкий звук, подобный хлопку при взрыве).

Тогда как в неофициальном переводе очередной раз используется транскрипция, в переводе издательства «Азбука» представлено слово «шарах», образованное от глагола «шарахнуть» (внезапно сильно ударить). НКРЯ содержит 184 примера с употреблением подобного значения.

19. Звукоподражание «WHUK» не встречается ни в одном словаре, ровно, как и в СОСА. Можно предположить, что это междометие образовано от «*whack*» (ударять, бить), однако транскрипция слова выглядит как [wæk], что не совпадает с произношением звукоподражания (которое явно является окказионализмом).

В русском языке междометие «хрясть» используется для обозначения удара или перелома. В НКРЯ во всех 27 вхождениях слово имеет представленный выше смысл.

20. Звукоподражание «CHOCK» может быть образовано как от слова «*choke*» (душить/удушье), так и от слова «*chock*», одно из значений которого – «глухой звук». Оба слова начинаются одинаково как по звучанию, так и по написанию ([tʃɒk] или [tʃɔk]) и имеют похожий смысл, поэтому образованное междометие используется в тексте в качестве звука, издаваемого человеком, получившим удар по шее и пытающимся дышать.

В СОСА «*chok*» все 34 примера – это фамилия. Примеры НКРЯ также не связаны со звуком удушья (обычно это перенесенная часть слова).

На ПЯ междометия переданы с помощью транскрипции, поскольку в русском языке отсутствует звукоподражание, связанное со звуками удушья. Возможно использование су-

ществительного «хрип» в значении звука при затрудненном дыхании (данное слово будет ассоциироваться с необходимым звуком, остальное подскажет визуальный ряд).

21. «БЕЕР» – звук, издаваемый гудком машины, в статьях перечисленных словарей данное значение указывается одним из первых. В комиксе появляется исключительно в описанном значении.

СОСА содержит 2905 документов с данным словом, среди которых несколько десятков связаны с автомобилем и гудком. В НКРЯ присутствует 108 вхождений для слова «*bip*». Большинство вхождений связаны с аббревиатурой БИП, тем не менее примеры употребления «*bip*» как звука присутствуют (чаще всего приводится связка: би-бип).

В данном случае перевод, по сути, является транскрипцией, однако слово содержится в русском языке. Увеличение количества гласных – результат стилизации текста.

22. В MWD: «*to catch the breath audibly in a spasmodic contraction of the throat; to cry or weep with convulsive catching of the breath*» (громко глотать воздух при спазматическом сокращении горла; плакать или рыдать с судорожной задержкой дыхания или издавать звук, похожий на всхлип или рыдание)». Последние два значения слова «SOB» используются в комиксе. Предложенные словари и частотность употребления (на СОСА приходится 2147 примеров, из которых нужно исключить те, в которых написано «SOB») подтверждают уместность использования.

В ПЯ использовалось существительное «всхлип», означающее судорожный вздох при плаче. НКРЯ показывает 147 вхождений в рассматриваемом значении (в некоторых примерах слово выступает в качестве междометия).

23. Толкование звукоподражания «OOF» из словаря MWD: «*used to express discomfort, surprise, or dismay*» (выражает дискомфорт, удивление или беспокойство). В комиксе встречается во время драк персонажей. Количество букв показывает исключительно протяженность звуковой единицы. В СОСА на «*oof*» приходится 760 документов, на «*ooof*» – 28.

В ПЯ используется междометие «УУУФ» (стилизация «*уф*»), которое выражает усталость или утомление. 1075 вхождений в НКРЯ (среди которых половина не относится к представленному значению).

24. В комиксе звукоподражание «SPUDD» появляется на панели, где снаряд разбивает персонажу голову. Учитывая, что большинство словарей толкуют слово как «картофель» или «копать»/«рыхлить землю», и в СОСА 420 примеров представлены с указанными в словарях значениями. Других слов, от которых могло произойти данное звукоподражание, найдено не было.

Перевод на ПЯ междометием «БАЦ» описан в 17-м примере.

25. В MWD даны следующие толкования слова «SPANG»: «*to a complete degree или in an exact or direct manner*» (в полной мере), которые не согласуются с контекстом комикса, где это звукоподражание появляется при попадании небольшого объекта (вроде смятого листа бумаги) в человека. В UD одно из предлагаемых значений: «*The sound of someone being hit in the face, or over the head, with a shovel*» (звук, с которым кого-либо ударили по лицу или по голове лопатой), что уже по крайней мере имеет значение звука. В Wiktionary упоминается, что одно из значений может быть: «*to strike or ricochet with a loud report* (ударяться или рикошетить с громким звуком)», что вновь говорит о том, что слово «*spang*» может выступать в качестве звука удара. В СОСА данное слово появляется только в качестве имени собственного.

В официальном переводе используется слово «чпоньк», происхождение которого автору не удалось выяснить, тем более оно не упоминается в НКРЯ. Можно предположить, что оно образовано от слова «чпокнуть» (в значении «ударить»), тогда логично образование междометия «чпок». Данные междометия представлены в табл. 2.

Таблица 2. Звукоподражания с ненаходимым значением
Table 2. Onomatopoeia with unfindable meaning

№ п/п	«The Dark Knight Returns»	Перевод издательства «Азбука»	Перевод сайта UniComics
1	SZAT	ЗЗЗЗ	ССЗЗЗААТТ
2	SCHOW	ШАУ	СЧАУ
3	POOM	ПУММ	ПООМ
	KPOOM	БРУУС	КПООМ
4	SPOK	ЧПОК	СПОК
5	KTANG	КТАНН	КТАННГ
6	BRAKA	ТРАТА	БРАКА
	FAP	ПАФ	ФАП
	BUDDA	РРАТАТА	БУДДА
7	PWING	ПИУ	ПВИНГ
8	KLUDD	КЛАДД	КЛУДД
9	THAK	БУМ	ТХАК
10	KLIKKLAK/ЧНКСНАК	КЛИККЛАК	КЛИККЛАК/ЧКЧАК
11	SPAKK	СПАКК	СПАКК
12	THOKK	БАБАХ	ТХОКК
13	PFAM	ПФАМ	ПФАМ
14	KCHOW	БУХ	КЧОУУ
15	POKITA	ПОКИТА	ПОКИТА
16	THWAKK	ТВАКК	ТХВАК
17	CHUDD	СТУКК	ЧУДД

Далее представлено объяснение, почему междометия ИЯ, значения которых могут быть определены только с помощью визуальной составляющей, были переданы указанными в таблицах междометиями ПЯ.

1. В комиксе данное звукоподражание используется для обозначения ударов электрическим током, работы приборов под большим напряжением. Междометие можно считать окказионализмом от слова «zap», одно из значений которого – удар током (*an electric shock or something similar* в CamD). В СОСА междометие в том виде, в котором оно представлено в комиксе, не присутствует, однако «zap» встречается в нескольких примерах. В НКРЯ никаких примеров из предложенных вариантов звукоподражаний нет.

2. Данное слово было найдено в UB, в котором оно толкуется как «усердный работник», что не сочетается с контекстом (звук после выстрела ракеты из пусковой установки вертолета). В СОСА слово «schow» встречается, однако является фамилией. Точно такая же ситуация с русским вариантом «шау» (это также фамилия), «счау» не встречается.

3. Вероятнее всего, это очередные междометия-окказионализмы, произошедшие от более употребительного «boom». В словарных статьях они не встречаются. Первое тем не менее в СОСА в 30 примерах выступает в качестве звукоподражания (как звук неожиданного перехода или выстрела). В комиксе «proom» появляется несколько раз (при попадании ракет куда-либо). Второе звукоподражание не встречается даже в СОСА. В комиксе оно означает взрыв от попадания бэтаранга в прожектор, отчего тот взрывается.

Русский вариант «пум» встречается в НКРЯ в качестве звукоподражания выстрелов или музыки. «Бруус», как и оригинальное междометие, не встречается в языке.

4. Данное слово выражает звуки попадания стрелы в поверхность или падение на спину. В UB это слово представлено, но оно не является звукоподражанием, в остальных словарях оно не встречается. СОСА показывает примеры, где «*sprok*» – это производное от слова «*spoke*». Тем не менее нельзя точно сказать, от какого слова образовано данное междометие.

Звукоподражание «чпок» произошло от слова «чпокнуть» – стукнуть, ударить, хотя на примерах в НКРЯ можно убедиться, что слово представляет, скорее, звук открывания банки или бутылки.

5. Звукоподражание, которое не представлено ни в одном из словарей и которому невозможно найти исходное слово, равно, как и нет примеров в СОСА. Само слово означает звук, издаваемый при выстреле из лука. В русском языке также не присутствуют предложенные звукоподражания.

6. Перечисленные звукоподражания в комиксе показывают звуки выстрелов из какого-либо оружия («BRAKA» – автоматы, «FAP» – пистолеты, «BUDDA» – тяжелые пулеметы). Ни одно из этих звукоподражаний не представлено в словарях. И если слово «*puff*» можно с натяжкой считать прообразом слова «*far*», то остальным словам примеров нет.

Перечисленные русские звукоподражания (говорим об официальном переводе) встречаются в контексте выстрелов (о чем можно судить по примерам в НКРЯ), однако конкретного разделения на тип оружия не имеют.

7. «PWING» – звук попадания пуль в металлическую поверхность. В СОСА встречается 4 примера, в которых данное слово означает звук выстрела лазера.

В русском переводе используется междометие «пиу», которое, если судить по НКРЯ, выражает звуки выстрелов из оружия либо лазерной установки.

8. Звук хлопка по телу либо кулаком, либо тяжелым предметом. Происхождение данного звукоподражания не удалось определить. В СОСА примеры этого слова представлены в качестве фамилии. В русском языке также не дано представленных звукоподражаний.

9. По панели в комиксе невозможно точно сказать, что означает это звукоподражание: звук резкого удара или звук разбрызгивающейся крови. Данного звукоподражания не существует. Слово, от которого оно произошло, автору обнаружить не удалось.

«БУМ» – звук падения тяжелого предмета. Учитывая контекст комикса, нельзя однозначно утверждать, что использование предлагаемого слова уместно.

10. Первое звукоподражание образованно от слова «*click*» и в комиксе означает звук начинающих движение вагончиков американских горок, звук отрывающейся клетки и звук щелчка затвора.

11. Междометие означает звук рвущегося ремня или трескающегося стекла (встречается в обоих вариантах). Упоминаний о данном междометии и о слове, от которого оно произошло, нигде встречено не было. В русском языке междометия «*спакк*» также не встречается.

12. Звук разбивающегося забрала шлема. Происхождение междометия неизвестно.

В русском языке слово «бабах» означает звук взрыва или грохота. Уместнее было бы использовать вариант «бах», поскольку разбивающееся стекло – это более короткий звук.

13. «PFAM» – это звук, с которым ракета вылетает из залпового механизма. Вероятнее всего, произошло от слова *«puff – a puff of something such as air or smoke is a small amount of it that is blown out from somewhere»*.

В русском языке подобного звукоподражания не встречается, в НКРЯ примеров употребления данного слова также нет.

14. Сложно сказать однозначно, глядя на панель, что означает данное звукоподражание. Вероятно, звук вылетающей из патронника гильзы, но возможно также звук выстрела.

«Бух» – синоним слова «бах». Как уже было сказано, контекст не позволяет понять, какое действие описывает оригинальное звукоподражание, следовательно, уместность использования подобного перевода нельзя считать необоснованной.

15. В словарных статьях данное междометие не упоминается. В комиксе оно используется для приземляющегося вертолета, в то время как в СОСА оно упоминается в одном примере: звук летящего фейерверка (данный пример датируется позже появления комикса).

16. В комиксе междометие «THWAKK» означает звук, с которым персонажа окунают в мусор лицом. В Collins Dictionary *«a sound made when two solid objects hit each other hard»* (звук, с которым два жестких объекта ударяются друг о друга). В остальных словарях значения близки к указанному выше, в СОСА 397 примеров, которые также используются в контексте драки, избиения и т. д.

При переводе не использовался никакой аналог, передано с помощью транскрипции.

17. Звук удара в челюсть. Значения, указанные в словарях, не согласуются с контекстом комикса. Слово, от которого произошло междометие, определить не удалось.

Заключение. Звукоподражания и междометия – особо важные составляющие комиксов, они появляются не только в репликах персонажей, выражая эмоции, от них образованы звуковые эффекты, поэтому их передаче с ИЯ на ПЯ должно уделяться особое внимание. Нехватка информации о междометиях в справочной литературе, а именно в толковых и двуязычных словарях, подталкивает переводчика обращаться к другим ресурсам, в частности к корпусам языка. Поэтому следует помнить, что отсутствие того или иного междометия в словаре еще не означает, что данное междометие авторское. Если класс единиц совпадает в оригинале и переводе, то необходимо подобрать функциональный аналог. В случае с переводом звукоподражаний применяется тот же принцип, что и при переводе междометий – используются единицы другого класса. Это необходимо для адекватной и корректной передачи фрагмента. Чаще всего звукоподражательные единицы ИЯ передаются с помощью незвукоподражательных единиц ПЯ. Причины могут быть как объективными, так и субъективными. К объективным причинам относятся переводческие трансформации, ввиду применения которых приходится заменять элементы оригинала для большей адекватности. К субъективным причинам относится стратегия переводчика, вне зависимости от ее правильности. На выбор языковых средств для передачи звукоподражательных языковых единиц влияет не только переводческая стратегия, но и предпочтения переводчика, его взгляды и вкусы.

Говоря о функции междометий и звукоподражательных единиц в оригинале, можно прийти к выводу, что они выполняют описательную функцию, т. е. призваны задействовать ассоциативное восприятие и помочь читателю представить, какие звуки раздаются вокруг персонажей и производятся ими самими. Передача английских речевых единиц на русский

с помощью транскрипции (как это было сделано сайтом UniComics) не является таким уж неудачным. Плюс в том, что большинство звукоподражаний и междометий в оригинальном комиксе выглядят авторскими (т. е. Ф. Миллер нарочито подчеркивал свой стиль), потому метод, предложенный любителями, кажется целесообразным. У англоязычного читателя данные языковые единицы не вызывают отторжения, гармонично вписываясь в повествование, в то время как русскоязычный будет недоумевать, поскольку некоторые не вызывают нужной ассоциации. В данном случае переводчики издательства «Азбука» справляются гораздо лучше, чаще всего удачно подбирая английским словам российские аналоги. Какому переводу отдать предпочтение – дело читателей, однако стоит отметить, что в обоих переводах графическое оформление (способ зарисовки, количество символов, цвет) соответствует оригинальному.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Фатюхин В. В. Особенности перевода звукоподражаний и междометных глаголов: на материале русского и английского языков: дис. ... канд. филол. наук / МПУ. М., 2000.
 2. Тихонова А. Н. Междометия и звукоподражания – слова? // Русская речь. 1981. № 5. С. 72–76.
 3. Парсиева Л. К. Непроизводные междометия: проблемы перевода // Изв. РГПУ им. А. И. Герцена. 2008. № 59. С. 160–165.
 4. Чернявская В. Е. Лингвистика текста: поликодовость, интертекстуальность, интердискурсивность: учеб. пособие. М.: ЛИБРИКОМ, 2009.
 5. Celotti N. Translator of comics as a Semiotic Investigator // Comics in translation / ed. by F. Zanettin. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. P. 33–50.
 6. Celotti N. Onomatopoeia and unarticulated language // Comics in translation / ed. by F. Zanettin. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. P. 237–250.
 7. Rota V. Aspects of adaptation. The translation of comics formats // Comics in translation / ed. by F. Zanettin. Manchester: St. Jerome Publishing, 2008. P. 79–98.
 8. Куликова М. Н. Фонографическая стилизация речи: дис. ... канд. филол. наук / СПбГУ. СПб., 2011.
 9. Miller F. The Dark Knight Returns. NY: DC Comics, 2006.
 10. Миллер Ф. Бэтмен. Возвращение Темного Рыцаря / пер. с англ. А. М. Бродоцкой. М.: Азбука, 2016.
 11. UniComics. URL: <https://unicomics.ru/comics/series/batman-the-dark-knight-returns/> (дата обращения: 08.11.2024).
 12. Национальный корпус русского языка. URL: <https://ruscorpora.ru/> (дата обращения: 22.11.2024).
 13. Corpus of Contemporary American English. URL: <https://www.english-corpora.org/coca/> (дата обращения: 22.11.2024).
 14. Russian Project Universe. URL: <https://rp-universe.ru/zvuki-v-komiksah.html> (дата обращения: 12.12.2024).
 15. Merriam-Webster Dictionary. URL: <https://www.merriam-webster.com/> (дата обращения: 22.11.2024).
 16. Oxford Learner's Dictionary. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/> (дата обращения: 22.11.2024).
 17. Urban Dictionary. URL: <https://www.urbandictionary.com/> (дата обращения: 22.11.2024).
 18. Longman Dictionary. URL: <https://www.ldoceonline.com/> (дата обращения: 22.11.2024).
 19. Cambridge Dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/> (дата обращения: 22.11.2024).
 20. Collins Dictionary. URL: <https://www.collinsdictionary.com/> (дата обращения: 22.11.2024).
-
- 162 Проблема определения звуковых эффектов и их передачи с ИЯ на ПЯ. Применение корпусов ИЯ и ПЯ...
The Problem of Sound Effects Determination and their Transfer from a Source Language to a Target Language...

21. Ожегов С. И. Толковый словарь. М.: Мир и образование, 2014.
22. Ефремова Т. Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный. URL: <http://nskhuman.ru/unislov/slovar.php?nsrc=109501/> (дата обращения: 30.11.2024).
23. Кузнецов С. А. Большой толковый словарь русского языка. СПб.: Норинт, 2000.
24. Ушаков Д. Н. Толковый словарь русского языка: в 4 т. Т. 1. М.: Гос. ин-т «Советская энциклопедия», 1935.
25. Воронин С. В. Основы фоносемантики. М.: ЛЕНАНД, 2006.

Информация об авторе.

Дьячков Дмитрий Александрович – аспирант кафедры перевода Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена, наб. реки Мойки, д. 48, Санкт-Петербург, 191186, Россия. Автор трех научных публикаций. Сфера научных интересов: аудиовизуальный перевод, прагмалингвистика, контрастивная лингвистика, переводоведение.

О конфликте интересов, связанном с данной публикацией, не сообщалось.
Поступила 30.03.2025; принята после рецензирования 13.05.2025; опубликована онлайн 17.11.2025.

REFERENCES

1. Fatyukhin, V.V. (2000), "Features of translation of onomatopoeia and interjective verbs: in the material of Russian and English languages", Can. Sci. (Philology) Thesis, MPU, Moscow, RUS.
2. Tikhonova, A.N. (1981), "Are interjections and onomatopoeia – words?", *Russian Speech*, no. 5, pp. 72–76.
3. Parsieva, L.K. (2008), "Underived Interjections: Translation Problems", *Izvestia: Herzen University J. of Humanities & Sciences*, no. 59, pp.160–165.
4. Chernyavskaya, V.E. (2009), *Lingvistika teksta: Polikodovost', intertekstual'nost', interdiskursivnost'* [Linguistics of the text: Polycode, intertextuality, interdiscursivity], LIBRIKOM, Moscow, RUS.
5. Celotti, N. (2008), "Translator of comics as a Semiotic Investigator", *Comics in translation*, in Zanettin, F. (ed.), St. Jerome Publ., Manchester, UK, pp. 33–50.
6. Celotti, N. (2008), "Onomatopoeia and unarticulated language", *Comics in translation*, in Zanettin, F. (ed.), St. Jerome Publ., Manchester, UK, pp. 237–250.
7. Rota, V. (2008), "Aspects of adaptation. The translation of comics formats", *Comics in translation*, in Zanettin, F. (ed.), St. Jerome Publ., Manchester, UK, pp. 79–98.
8. Kulikova, M.N. (2011), "Phonographic stylization of speech", Can. Sci. (Philology) Thesis, SPbSU, SPb., RUS.
9. Miller, F. (2006), *The Dark Knight Returns*, DC Comics, NY, USA.
10. Miller, F. (2016), *Batman: The Dark Knight Returns*, Transl. by Brodetskaya, A.M., Azbuka, Moscow, RUS.
11. *UniComics*, available at: <https://unicomics.ru/comics/series/batman-the-dark-knight-returns/> (accessed 08.11.2024).
12. *The Russian National Corpus*, available at: <https://ruscorpora.ru/> (accessed 22.11.2024).
13. *Corpus of Contemporary American English*, available at: <https://www.english-corpora.org/coca/> (accessed 22.11.2024).
14. *Russian Project Universe*, available at: <https://rp-universe.ru/zvuki-v-komiksah.html> (accessed 12.12.2024).
15. *Merriam-Webster Dictionary*, available at: <https://www.merriam-webster.com/> (accessed 22.11.2024).
16. *Oxford Learner's Dictionary*, available at: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/> (accessed 22.11.2024).
17. *Urban Dictionary*, available at: <https://www.urbandictionary.com/> (accessed 22.11.2024).

18. *Longman Dictionary*, available at: <https://www.ldoceonline.com/> (accessed 22.11.2024).
19. *Cambridge Dictionary*, available at: <https://dictionary.cambridge.org/> (accessed 22.11.2024).
20. *Collins Dictionary*, available at: <https://www.collinsdictionary.com/> (accessed 22.11.2024).
21. Ozhegov, S.I. (2014), *Tolkovy slovar'* [Explanatory dictionary], Mir i obrazovanie, Moscow, RUS.
22. Efremova, T.F. (2000), *Novyi slovar' russkogo yazyka. Tolkovo-slovoobrazovatel'nyi* [New dictionary of the Russian language. Explanatory and word-forming], available at: <http://nskhuman.ru/unislov/slovar.php?nsr=109501/> (accessed 30.11.2024).
23. Kuznetsov, S.A. (2000), *Bol'shoi tolkovyi slovar' russkogo yazyka* [The Great explanatory dictionary of the Russian language], Norint, SPb., RUS.
24. Ushakov, D.N. (1935), *Tolkovy slovar' russkogo yazyka* [Explanatory dictionary of the Russian language], in 4 vols., vol. 1, Gos. In-t "Sovetskaya Ehntsiklopediya", Moscow, USSR.
25. Voronin, S.V. (2006), *Osnovy fonosemantiki* [Fundamentals of Phonosemantics], LENAND, Moscow, RUS.

Information about the author.

Dmitrii A. Diachkov – Postgraduate at the Department of Translation, The Herzen State Pedagogical University of Russia, 48 Moika emb., St Petersburg 191186, Russia. The author of 3 scientific publications. Area of expertise: audio-visual translation, pragmalinguistics, contrastive linguistics, translation studies.

*No conflicts of interest related to this publication were reported.
Received 30.03.2025; adopted after review 13.05.2025; published online 17.11.2025.*