

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет международных отношений
Кафедра перевода и межкультурной коммуникации
Направление подготовки 45.03.02 – Лингвистика
Направленность (профиль) образовательной программы Перевод,
переводоведение, преподавание иностранных языков

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой

 Т. Ю. Ма
«___» _____ 2025 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему: Особенности передачи звукоподражаний с английского на русский
язык (на материале комикса З. Келлера «Cuphead»)

Исполнитель

студент группы 135-об

 — 11.06.25 В. В. Коноваленкова

Руководитель

доцент, к. филол. наук

 11.06.25 Е. Ю. Баженова

Нормоконтроль

зав. кафедрой

 11.06.2025 Т. Ю. Ма

Благовещенск 2025

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
Высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет международных отношений
Кафедра перевода и межкультурной коммуникации

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой



подпись

Т.Ю. Ма

И.О. Фамилия

« _____ » _____ 2025 г.

З А Д А Н И Е

К бакалаврской работе студента Коноваленковой Владиславы Вячеславовны

1. Тема бакалаврской работы: Особенности передачи звукоподражаний с английского на русский язык (на материале комикса З. Келлера «Cuphead»)

(утверждена приказом от 14.04.2025 № 980-уч)

2. Срок сдачи студентом законченной работы 11.06.2025 г.

3. Исходные данные к бакалаврской работе: научные публикации по теме исследования

4. Содержание выпускной квалификационной работы (перечень подлежащих разработке вопросов): теоретические аспекты изучения звукоподражаний, способы передачи звукоподражаний с английского на русский в комиксе «Cuphead»

5. Перечень материалов приложения: таблица «Классификация звукоподражаний комикса «Cuphead» по источнику звука»

6. Дата выдачи задания 02.09.2024 г.

Руководитель курсовой работы: Баженова Е. Ю., доцент, к. филол. наук
(фамилия, имя, отчество, должность, ученая степень, ученое звание)

Задание принял к исполнению (02.09.2024):



(подпись студента)

РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа содержит 64 с., 81 использованный источник.

ЗВУКОПОДРАЖАНИЯ, ОНОМАТОП, ПЕРЕВОД, КОМИКС, СПОСОБЫ ПЕРЕВОДА, ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ АНАЛОГ, ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ ЭКВИВАЛЕНТ, КРЕОЛИЗОВАННЫЙ ТЕКСТ, КАЛЬКИРОВАНИЕ, ЛИНГВОФОНАЦИИ, НАТУРОФОНАЦИИ, ЗООФОНАЦИИ, АНТРОПОФОНАЦИИ, ТЕХНОФОНАЦИИ, ПРОСТЫЕ ЗВУКОПОДРАЖАНИЯ, СОСТАВНЫЕ ЗВУКОПОДРАЖАНИЯ

В работе рассматриваются основные теоретические положения, касающиеся научного описания звукоподражаний, приводится их классификация. Проводится исследование и анализ основных способов передачи звукоподражаний. Целью данной работы является выявление особенностей передачи звукоподражаний при переводе с английского на русский язык на материале комикса «Cuphead».

В работе использованы следующие методы исследования: метод описания, метод обобщения и систематизации, анализ научной литературы, метод сплошной выборки, контекстуальный анализ, интерпретационный метод, количественный анализ.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
1 Перевод звукоподражаний в комиксах	6
1.1 Звукоподражание как объект перевода	6
1.2 Способы перевода звукоподражаний	13
1.3 Специфика перевода текстов комиксов	20
2 Передача звукоподражаний в комиксе З. Келлер «Cuphead» с английского на русский язык	27
2.1 Способы передачи акустической составляющей звукоподражаний	28
2.2 Способы передачи графической составляющей звукоподражаний	36
2.2.1 Передача орфографии звукоподражаний	37
2.2.2 Особенности графического оформления звукоподражаний	42
Заключение	47
Библиографический список	50
Приложение А	60

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время проблема перевода комиксов становится все более актуальной и востребованной задачей. Современная индустрия таких текстов характеризуется большим объемом производства благодаря развитию киноиндустрии и популяризации анимационных героев, а также расширению фанатских сообществ. Рост интереса к комиксам среди русскоязычной аудитории приводит к увеличению спроса не только на сами комиксы, но и на их качественный перевод. Как правило, переводы производятся с небольшим отставанием от премьеры и публикации комикса на оригинальном языке, что обусловлено стремлением быстро удовлетворить интерес читателей. Однако такая спешка приводит к снижению качества перевода, а любительские версии значительно преобладают над профессиональными. Это затрудняет выведение устойчивых стратегий и закономерностей перевода комиксов на русский язык.

Особенно остро стоит вопрос перевода звукоподражаний на русский язык, ведь все усложняется спецификой текста. Перед переводчиком стоит задача не только передать смысл, но и сохранить эмоциональную и визуальную составляющую оригинала. Все это делает перевод звукоподражаний комикса сложным и многогранным процессом, требующим творческого подхода и глубокого понимания культурных и жанровых особенностей.

Актуальность исследования обусловлена тем, что в настоящее время возрастает популярность американских комиксов среди русскоязычных читателей. В связи с этим специалистам в области лингвистики и переводоведения необходимо владеть наиболее распространенными и эффективными способами перевода языковых единиц с английского на русский язык, в том числе при работе со звукоподражаниями.

Новизна работы представлена тем, что звукоподражания из комикса «Cuphead» впервые подвергаются анализу с точки зрения их способов передачи на русский язык. В данной работе обобщаются результаты научных раз-

работок, включающие новейшие публикации по теме. Все сказанное определяет научную новизну исследования, полученные данные помогут внести вклад в современную историю перевода.

Целью исследования является выявление способов передачи звукоподражаний с английского на русский язык на материале комикса «Cuphead».

Достижение цели предполагает постановку следующих **задач**:

- 1) раскрыть понятие «звукоподражание», рассмотреть сложившиеся классификации звукоподражаний;
- 2) изучить способы передачи звукоподражаний, которые описаны в научной литературе;
- 3) выявить и проанализировать способы передачи звукоподражаний комикса «Cuphead»;
- 4) выявить и проанализировать способы передачи графической составляющей звукоподражаний в комиксе;
- 5) обобщить и систематизировать результаты проведенного исследования.

Объектом данного исследования являются звукоподражания.

Предметом данного исследования являются способы передачи звукоподражаний с английского на русский язык.

Гипотеза исследования заключается в предположении, что звукоподражания являются словами, имитирующими звуки, однако их перевод с английского на русский язык может быть не связан с передачей звуковой оболочки слова. Так происходит, если звукоподражание – это элемент комикса. Особенностью комикса является краткость, емкость текстов – это обуславливает применение функциональных аналогов при переводе, т.к. они позволяют точно передать источник звука и ассоциацию с ним, привычную для русскоязычного читателя. Другая особенность комикса – тот факт, что это креолизованный текст, в котором языковая часть интегрирована в изображение. Звукоподражания также становятся частью иллюстраций, что объясняет ча-

стое применение калькирования исходной формы и транслитерации для их передачи.

Теоретическая значимость заключается в обобщении теоретического материала по теме исследования, включая новейшие публикации по звукоподражаниям на современном этапе развития науки о языке.

Практическая значимость исследования заключается в возможности дальнейшего использования результатов, полученных в ходе исследования, в курсах по теории и практике перевода.

Методы исследования: метод описания, метод обобщения и систематизации, анализ научной литературы, метод сплошной выборки, контекстуальный анализ, интерпретационный метод, количественный анализ.

Материалом исследования послужили 150 звукоподражаний, взятые из двух частей комикса «Cuphead» и их перевод на русский язык.

Структура работы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и двух приложений.

1 ПЕРЕВОД ЗВУКОПОДРАЖАНИЙ В КОМИКСАХ

1.1 Звукоподражание как объект перевода

В настоящее время многие специалисты замечают тенденцию к упрощению текста. Возрастает роль визуального восприятия окружающего нас мира. Так, с XX века появляется новый, абсолютно многогранный жанр в художественной литературе – комикс (от англ. comic «смешной»). Над проблемой взаимосвязи звука и его значения размышляли отечественные и зарубежные исследователи. Звукоподражательные слова (или же ономотопея) представляют собой актуальную тему в области языкознания и перевода, многие лингвисты занимаются изучением этой темы.

Перед тем, как перейти к изучению особенностей перевода звукоподражаний, необходимо ознакомиться с понятием.

Стоит отметить, что, наряду с понятием «звукоподражание» или «звукоподражательное слово» в научной литературе встречаются термины «ономатоп» (С.В. Воронин), «ономатон» (А.Н. Тихонов), «имитатив» (Г.Е. Корнилов).

В своих работах О.С. Ахманова звукоподражание описывает как «создание слов, звуковые оболочки которых в той или иной степени напоминают называемые (обозначаемые) предметы и явления»¹. В отечественной лингвистике изучение звукоподражаний представлено немалым количеством имен, так отечественный исследователь Е.В. Воробьева считает, что «с точки зрения семантики звукоподражательные слова характеризуются в первую очередь фонетической мотивированностью, т.е. в них непосредственно связаны план содержания и план выражения. Своим фонетическим обликом они напрямую отражают наблюдаемое явление, что отличает их от прочей лексики, где эта связь может быть произвольной»².

С.В. Воронин отметил проблему семантики звукоподражательных слов

¹ Ахманова, О. С. Словарь лингвистических терминов. М., 1966. С. 158.

² Воробьева, Е. В. Проблема передачи ономотопей на примере перевода комиксов с норвежского языка на русский. М., 2018. С. 35.

и дал свой термин для их обозначения: «Звукоподражание – закономерная и произвольная фонетически мотивированная связь между фонемами слова и полагаемым в основу номинации звуковым (акустическим) признаком денотата (мотивом)»³.

В узкотерминологическом смысле звукоподражания представляют собой грамматический класс неизменяемых слов, служащих для имитации звуков, издаваемых людьми, животными, предметами, а также звуков, имеющих место в неживой природе. В широком смысле слова к звукоподражаниям относят разнообразные слова, у которых план выражения (их звуковая оболочка) так или иначе мотивирована звуками, связанными с тем, что обозначает тот или иной знак⁴.

В данном исследовании было принято решение взять термин «звукоподражание», так как это широкое понятие, которое охватывает все явления и процессы, включая ряд нескольких слов или частичных компонентов. В свою очередь, под звукоподражательными словами, или ономатопами, понимаются слова, между формой и значением которых существуют экстралингвистическая связь⁵.

В своих работах В. Скаличка брал за смысловую основу звукоподражания четыре компонента:

1. Акустический компонент. В одних случаях он является доминирующим, в других – подчиненным. На основе данного компонента закладывается база для развития значения речи и звучания.

2. Оптический элемент движения. Звук всегда возникает в результате движения. Поэтому понятие движения всегда тесно связано с представлением о звуке⁶.

3. Эмоциональный компонент. Расширяет значение слов при помощи

³ Воронин, С. В. Фоносемантические идеи в зарубежном языкознании. Л., 1990. С. 5.

⁴ Мечковская, Н. Б. Семиотика: Язык. Природа. Культура: курс лекций: Уч. пособие для студентов вузов. М., 2007. С. 147.

⁵ Каторова, А. А. Сопоставительный анализ звукоподражательных единиц в русском, английском и итальянском языках. М., 2015. С. 60

⁶ Скаличка, В. О фонологии языков Центральной Европы. М., 1967. С. 291.

эмоциональных ассоциаций.

4. Компонент, который связан с понятием движения и звука. Основывается на звуках, издаваемых действующим лицом, в роли которого выступает человек.

Звукоподражания могут различаться на прямые и косвенные. Под прямыми понимаются слова, «в котором сочетание звуков рассчитано на воспроизведение желаемого звука»⁷. К косвенному звукоподражанию относится «воспроизведение звука в природе средствами сочетания разных звуков в разных словах»⁸. Оно вызывает ассоциацию с объектом, производящим данный звук (гав-гав, хрю-хрю).

Любой художественный текст состоит из компонентов, которые передают звучания внешнего мира, окружающего героя, а также звучаний, которые воспроизводит человек. Сами звуки могут воспроизводиться как одушевленным, так и неодушевленным объектом. Все это и создает звуковую среду, где происходит основное действие, «данные звучания могут выполнять различные функции в тексте: чаще всего информирующую, аттрактивную, экспрессивную и эстетическую»⁹.

Звукоподражания могут быть представлены:

- 1) односложными единицами;
- 2) двусложными единицами;
- 3) составными образованиями (словостяжениями)¹⁰.

Особенности звукоподражаний прослеживаются в любом языке и имеют характерные сходства. Многие исследователи-лингвисты пытались классифицировать звукоподражательные слова. Поэтому стоит отметить, что звукоподражания легко распадаются на разнообразные классификационные группы.

⁷ Васильева, П. И. Звукоподражание. Чебоксары, 2018. С. 188.

⁸ Там же.

⁹ Горохова, Л. А. О структуре «звукового ландшафта» художественного произведения. Пятигорск, 2022. С. 97.

¹⁰ Воробьева, В. В. Явление ономотопеи В англо- и русскоязычном песенном дискурсе. Томск., 2013. С. 500.

Каждый лингвист вносил свой вклад, развивал идею и добавлял что-то важное, в частности, имелись разработки у таких авторов, как И.В. Арнольд, С.В. Воронин, Н.М. Юсифов и др. Так, звукоподражания, имеющие различный источник звука, В.Ю. Вашкявичус классифицировала на:

- 1) звуки, издаваемые человеком;
- 2) звуки природы и окружающей среды;
- 3) звуки, издаваемые животными, птицами, живыми существами;
- 4) звуки, издаваемые неодушевленными предметами (чаще бытовые предметы, не относящиеся к природным явлениям).

В своей работе Е.В. Тишина смогла дать названия каждому источнику звука, тем самым закрепила тематические группы ономастов:

- 1) лингвофонии обозначают речевую деятельность; 2) зоофонии обозначают звуки животных, птиц, насекомых; 3) антропофонии – звуки человека, связанные с физиологией, работой, изменением положения в пространстве; 4) натурофонии – звуки природы; 5) технофонии – звуки механизмов, орудий труда, инструментов¹¹.

Также звукоподражания могут относиться к различным частям речи. Они могут выступать в роли глагола, существительного, зачастую могут быть как служебными частями речи, так и знаменательными. Так, в большинстве случаев звукоподражательные слова выступают в роли междометия, также могут быть отглагольными междометиями.

Междометие – класс неизменяемых слов, лишенных специальных грамматических показателей и обладающих особой экспрессивно-семантической функцией – выражения чувств и волевых побуждений¹². До сих пор ведутся споры по поводу звукоподражательных слов. Некоторые исследователи считают, что слово не может быть звукоподражанием, а также не имеет лексического значения. Но в своем анализе мы упираемся на вывод

¹¹ Тишина, Е. В. Русская ономастия: диахронный и синхронный аспекты изучения. Волгоград, 2010. С. 10.

¹² Ахманова, О. С. Словарь лингвистических терминов. М., 1966. С. 225.

А.Н. Тихонова, который утверждает: «междометия и звукоподражания, хотя и не имеют номинативной функции, обладают лексическим значением и являются полноценными словами. Будучи носителями языковой информации, они используются как средства общения. В системе частей речи междометия и звукоподражания выступают как особые, самостоятельные разряды слов»¹³.

Стоит заметить, что отдельные исследователи (А.Н. Тихонов, В.В. Фатюхин) говорят о междометиях и звукоподражательных словах как о единицах одного порядка. В частности, В.В. Фатюхин описывает междометные глаголы, под которыми понимает глаголы, образованные от звукоподражательных корней: «(to ribbit)» – «квакать», «(to meow)» – «мяукать» и т.д.¹⁴.

При этом ряд ученых разграничивают звукоподражания (ономатопы) и междометия. В частности, В.Н. Васильева отмечает, что «основное отличие этих категорий слов состоит в том, что междометия выражают волеизъявления, эмоции, чувства: восхищение, возмущение, радость, горе и пр. Они часто сопровождаются жестами, мимикой. Толкование междометий сопровождается контекстуальными условиями их употребления. Слова-ономатопы не выражают ни чувств, ни эмоций, они являются подражаниями вполне конкретным звучаниям естественного мира – крикам животных, движениям человеческого тела, шумам природы и механизмов. В отличие от междометий они имеют конкретное значение»¹⁵.

На данный момент нет установленной классификации по способу образования звукоподражаний, поэтому в исследовании было принято решение делить звукоподражания на следующие группы:

- 1) простые (односложные) – звукоподражания, состоящие из одной основы или слога, например *мяу*, *бах*, *цок*;
- 2) составные – сложные звукоподражания, которые могут состоять

¹³ Тихонов, А. Н. Междометия и звукоподражания – слова? М., 1981. С. 76.

¹⁴ Фатюхин, В. В. Особенности перевода звукоподражаний и междометных глаголов. М., 2000. С. 4.

¹⁵ Васильева, В. Н. Проблема классификации ономатопеической лексики французского языка. Казань, 2015. С. 12.

из нескольких повторяющихся элементов или комбинирования разных звуков¹⁶. К числу таких звукоподражаний можно отнести сложные слова, в основу которых входят несколько звукоподражаний, написанных через дефис, например: *тук-тук, гр-р-р, тик-так*.

3) производные (дериваты) – значение и звучание которых обусловлены семантической и звуковой формой других, однокоренных слов: *мыслить – мышление*. Производное слово семантически и формально выводится из другого родственного слова, которое мотивирует его¹⁷;

4) модифицированные – способ словообразования, при котором происходит частичное изменение корня звукоизобразительного слова, не обусловленное действующими в языке фонетическими законами¹⁸. К числу модифицированных звукоподражаний можно отнести *splooosh, hissss, whizzzz*.

5) окказиональные (авторские) - лексические единицы, которые возникают или используются в языке в ответ на конкретные события, ситуации или обстоятельства. Они обычно не имеют стабильного места в языке и могут использоваться лишь временно. Окказиональная лексика может включать в себя неологизмы, арготизмы, жаргонизмы и даже сленгизмы¹⁹. К числу окказиональных звукоподражаний можно отнести *трамбалабам, сссклишш, галдырдымс*.

В.С. Виноградов считает, что окказиональные слова передают не традиционно закреплённую, а индивидуальную закреплёмую информацию²⁰.

Окказионализмы могут образовываться различными способами:

1) словосложение (создание новых слов путем объединения двух или более слов);

¹⁶ Ермоленко, Ю. П. Номинативные модели формирования новых слов методом стяжения в современном английском языке: дис. ... канд. филол. наук. М., 2007. С 10.

¹⁷ Жеребило, Т. В. Словарь лингвистических терминов. Назрань, 2010. С. 289.

¹⁸ Флакман, М. А. Звукоизобразительная модификация как способ словообразования. СПбГУ., 2012. С. 106.

¹⁹ Отаева, О.С. Исследование окказиональной лексики в русской лингвистике. Узбекистан, 2023. С. 495.

²⁰ Виноградов, В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). М., 2001. С. 50.

2) аффиксация (добавление префиксов, суффиксов и других аффиксов к уже существующим слова);

3) конверсия (изменение части речи без изменения формы слова);

4) смешанные модели словообразования. Чаще это такой процесс, в котором используется одновременно несколько различных способов словообразования, что позволяет получать многозначные слова, сочетающие элементы различных языковых техник. В частности, к такому процессу относится сложное авторское новообразование, состоящее из нескольких основ. Так, такие модели могут образовываться с помощью сложения с добавлением аффиксации, конверсии в сочетании с калькированием, аффиксации в сочетании с заимствованием и т.д.

Одним из наиболее авторитетных является мнение Е.А. Земской, которая рассматривала необычные способы словообразования, дополняющие приведенную выше классификацию:

5) междусловное наложение (слова накладываются, наезжают друг на друга, конец одного является началом другого)²¹;

6) контаминация или каламбур (соединяются два узуальных слова, которые порождают третье)²²;

7) слияние (использование в качестве базы для слова словосочетания или предложения)²³;

8) сокращение (аббревиация).

В общем виде способы построения окказионализмов можно разделить на две группы: 1) с помощью обычных словообразовательных средств и способов при нарушении законов их действия, поэтому об их обычности можно говорить лишь условно; 2) специфическими способами²⁴. Так, мы можем сказать, что первая группа включает в себя использование «традиционных» способов словообразования, таких как аффиксация, сложение, конверсия и др.,

²¹ Земская, Е.А. Словообразование как деятельность. М., 1992. С. 191.

²² Там же.

²³ Там же. С. 193.

²⁴ Там же. С. 186.

но с нарушение привычных закономерностей и правил их применения. А вторая группа подразумевает под собой более экспериментальные и творческие методы создания окказионализмов. Они включают в себя лексическую контаминацию и прочие нестандартные методы.

Таким образом, звукоподражания обладают фонетической мотивированностью и служат для имитации звуков окружающего мира. Они отличны от своей звуковой оболочкой, которая непосредственно связана с обозначаемым явлением, именно это выделяет звукоподражания от прочей лексики. Звукоподражания представлены в различных морфологических формах, как простые, составные, производные, модифицированные, так и окказиональные. Классифицируются по источнику звука. Выполняют ряд разнообразных функций, способных создать звуковой ландшафт. Также звукоподражания выступают в роли разных частей речи и занимают промежуточное положение между междометиями и самостоятельными словами.

1.2 Способы перевода звукоподражаний

В.Н. Комиссаров определяет термин «перевод» как «вид языкового посредничества, при котором содержание иноязычного текста оригинала передается на другой язык путем создания на этом языке коммуникативного равноценного текста»²⁵.

Для достижения адекватного перевода, при котором передаваемая информация из одного языка на другой понятна целевой аудитории, многие переводчики используют переводческие трансформации. С помощью этих трансформаций переводчики пытаются найти схожие понятия в русском языке, чтобы приблизить переводимый текст к оригиналу. За основу анализа переводческих трансформаций были взяты работы заслуженного лингвиста В.Н. Комиссарова, который выделял лексические, грамматические и лексико-грамматические трансформации.

Звукоподражательные слова (ономатопеическая лексика) вызывают

²⁵ Комиссаров, В. Н. Современное переводоведение: учеб. пособие. М., 2002. С. 411.

особый интерес у многих исследователей, они обычно развиваются и формируются коллективным усилием говорящих на этом языке. Так, перевод звукоподражательных слов может вызывать некоторые сложности из-за отсутствия устоявшейся системы и общепринятых эквивалентов между языками. Звукоподражательные слова устанавливают связь между содержанием и выражением. Их фонетический облик напрямую отражает то, чем они отличаются от другой лексики. Перевод таких слов сложен не только из-за отсутствия эквивалентности, при переводе также стоит обращать внимание на контекст. Как правило, в комиксе его два: текст и картинка. Стоит с особой осторожностью подбирать перевод, чтобы не утратить эмоциональную составляющую ономастическую, так как они играют важную роль в формировании восприятия внешнего мира и эффекта от действия.

Для того, чтобы выполнить качественный перевод звукоподражаний без утраты смысла и выразительности, необходимо учитывать не только специфические особенности, но и знать методы, которые позволяют сохранить их звуковую природу в другом языке. Перевод звукоподражаний представляет собой особую задачу, поскольку они часто являются не только лексическими единицами, но и способны отражать уникальные звуковые реалии. На сегодняшний день нет четкой формулы и беспроигрышных вариантов перевода звукоподражаний. Но есть стратегии, которые преобладают и являются часто используемыми при переводе звукоподражаний с английского на русский.

Выделяют несколько основных способов перевода звукоподражаний:

1. Перевод посредством функционального эквивалента, при котором переводчик стремится передать смысл и функцию оригинального выражения или слова.

2. Перевод посредством функционального аналога, под которым понимается «элемент конечного высказывания, вызывающего сходную реакцию у

русского читателя»²⁶.

В контексте перевода, функциональный эквивалент и функциональный аналог имеют различные значения. Функциональный эквивалент стремится передать тождественное или схожее значение, сохраняя функцию в контексте перевода, в то время как функциональный аналог может использоваться для передачи ассоциаций, эмоциональной окраски или звукового эффекта, связанных с оригинальным выражением или слов. Т.е. функциональный аналог может быть несколько отличным от исходного выражения, но выполняет схожую функцию, а то время как функциональный эквивалент полностью совпадает по функции и смыслу с исходным выражением.

Применительно к звукоподражаниям эквивалентным считается соответствие, закрепленное за данным объектом или явлением как его традиционное звучание. Эквивалентное соответствие фиксируется словарями. А подбор аналога требуется в тех случаях, когда исходная единица является окказионализмом и не зафиксирована в словарях.

3. Лексико-семантические трансформации: конкретизация, генерализация и модуляция. (При такой замене используются единицы переводимого языка, значения которых не совпадают со значениями исходных единиц, но они могут быть выведены из них с помощью логических преобразований определенного типа.)

4. Лексические преобразования: добавление и опущение.

5. Транскрибирование и транслитерация представляют собой способы перевода лексических единиц оригинала путем воссоздания ее звуковой и графической формы с помощью букв языка перевода. Соответственно, при транскрипции воспроизводится звуковая составляющая, а при транслитерации – письменная часть.

6. Грамматические трансформации: целостное преобразование, антонимический перевод, грамматические замены формы слова.

²⁶ Швейцер, А. Д. Перевод и лингвистика. М., 1973. С. 23.

7. Калькирование – это процесс буквального перенесения выражений или конструкций из одного языка на другой без изменений.

Важно отметить, что вышеупомянутые методы разработаны и развиваются отечественными лингвистами, однако это разработка коллективов ученых, которая является результатом взаимодействия нескольких исследователей.

В свою очередь, В.В. Фатюхин наиболее часто при переводе упоминал функциональный эквивалент как функциональный аналог переводимого ониматопа. В случае невозможности определения функционального эквивалента, используются различные приемы лексико-грамматических трансформаций: функциональная замена, добавление, транскрибирование, опущение²⁷.

В своей научной статье К.А. Шумилина рекомендует «отказаться от транслитерации и транскрипции и обратиться к справочной литературе для поиска функционального эквивалента ониматопеи в языке перевода»²⁸. В какой-то степени это так, ведь в разных странах люди интерпретируют звуки внешнего мира совсем иначе. Зачастую некоторые звуки могут содержать в себе несколько понятий. Они могут обозначать сам звук, а также существительное, из чего следует, что некоторые звуки представлены не в виде мелодичных структур, а просто как существительное. Так, например, русское подражание ослу «иа-иа» на английском звучит «bray». Данное звукоподражание в английской версии относится не только к звукам осла, но может обозначать рев и истошный крик.

Перевод всегда являлся сложным процессом и представлял собой сложный вызов для переводчика. Но если перевод осуществляется для звукоподражаний, то это в разы усложняет процесс, так как звуки воспринимаются для разных носителей языков совершенно иначе. Это связано с различиями в фонетической системе и восприятии звуков в разных языках. Во-вторых,

²⁷ Фатюхин, В. В. Особенности перевода звукоподражаний и междометных глаголов. 2000. С. 82.

²⁸ Шумилина, К. А. Специфика перевода комиксов на графическом и фонетическом уровнях. 2021. № 9(162). С. 5.

трудности перевода звукоподражаний связаны и с коннотацией звука, связанного с культурными особенностями. В этом случае, переводчик должен быть бдителен и учитывать смысловую окраску текста. В-третьих, самой главной проблемой можно обозначить отсутствие прямых эквивалентов в другом языке. Не всегда на просторах сети можно найти готовый перевод того или иного звукоподражания, а особенно выяснить его суть. Тут стоит упомянуть, что без визуального элемента, звукоподражательные слова чрезвычайно сложно интерпретировать и применить в свой перевод, даже, если в информационных справочниках есть эквивалент. Также, хотелось бы обратить внимание на разницу в количестве гласных между русским и английским языком. В русском языке 6 гласных звуков, в английском – 22. Такая фонетическая разница дает английскому языку большей вариативности при создании и использовании звукоподражательных слов, а также их переводе. Обширный спектр английских звуков позволяет наиболее точно передавать нюансы звучания, включая длительность звука, его высоту, тембр, окрас. Все это позволяет создавать множество вариаций звукоподражаний, а также модифицировать их. Но такое достоинство тяжело приходится для переводчиков, которым сложно адаптировать необычные английские звукоподражания в русскую фонетическую систему. В таком случае, перед переводчиком встанет выбор сохранить оригинальность звучания и передачу смысла, или же изобрести новую форму, которая будет выражать экспрессию и стилистику оригинального звукоподражания.

Таким образом, перевод звукоподражаний представляет собой сложную задачу, обусловленную отсутствием прямых эквивалентов, а также различием в фонетической системе и восприятии звуков окружающего мира. Наиболее эффективными стратегиями при переводе звукоподражаний могут быть подбор функционального эквивалента и аналога, использование лексико-семантических и грамматических трансформаций, калькирование, транскрибирование.

1.3 Специфика перевода текстов комиксов

Перед тем, как перейти к изучению понятия «комикс», необходимо кратко описать историю возникновения комикса. Стоит отметить, что некоторые исследователи ведут ее с разных временных промежутков, сюда они включают наскальные рисунки, церковные иконы и другие произведения искусства. Но другие считают, что расширению горизонта в художественной литературе и открытию нового жанра способствует английский писатель – Родольф Тепфер. Первопроходцем же в американском комиксе является Томас Роулэндсон, также его называют основателем газетного комикса. Именно Томас Роулэндсон публиковал истории о докторе Синтаксисе уже в 1812 году.

Самым революционным является отделение комикса от журнальных и газетных колонок в начале XX века. Именно это событие и сформировало привычный вид комикса, который тогда выглядел как покетбук (pocketbook). Он был совсем минималистичным и мог поместиться в карман. Преобладание лаконичности рисунка и своеобразное расположение реплик персонажей делало его уникальным жанром.

Итак, под комиксом следует понимать произведение, содержащее последовательность кадров, рисунок и вербальное произведение, где рисунок и заключенный в него вербальный текст образуют органическое смысловое единство²⁹. Под вербальным кодом повествования понимается письменная составляющая произведения: присутствие диалогической речи, эмотивность повествования, простота восприятия при помощи звукоподражаний, разговорная речь, нюансы произношения, множество жаргонизмов, а также лексические аспекты. К невербальному коду мы можем соотнести визуальную составляющую часть произведения, которая помогает читателю представить ту или иную ситуацию в его воображении. Сюда можно отнести внешний вид героев, обстановку, предметы, особенности персонажей, нюансы мимики,

²⁹ Сонин, А. Г. Комикс: психолингвистический анализ. Барнаул, 1999. С. 51.

походки, позы и даже жестов. Зачастую в комиксах идет упор именно на визуальную часть, так как она может нести глубокий смысл и большой объем информации без излишних языковых средств.

Так как компоненты вербального и невербального сообщения в комиксе находятся взаимообусловлены и согласованы, то можно сказать, что комикс является креолизированным текстом, потому что все его элементы составляют целостное смысловое и визуальное единство.

Термин «креолизированный текст» в лингвистике был впервые использован Ю.А. Сорокиным и Е.Ф. Тарасовым, которые дают следующее определение: «креолизированные тексты – это тексты, фактура которых состоит из двух и более негетерогенных частей (вербальной языковой (речевой) и невербальной (принадлежащей к другим знаковым системам, нежели естественный язык)»³⁰. Эти неоднородные части и представляют собой особый формат повествования. Главной особенностью креолизованного текста становится единение вербальных и невербальных знаков, которые принадлежат к другим семиотическим системам, «к другим знаковым системам, нежели естественный язык»³¹.

Так как креолизация представляет собой сложную технику, в которой элементы невербального и вербального характера формируют визуальное, структурное, функциональное и смысловое целое, нацеленное на заинтересованное лицо. А также охарактеризуют собой «обозначение текстов, в структуре которых знаки различных семиотических систем вступают в наиболее сложные отношения – взаимовлияния, взаимодополнение»³².

Как и любой другой текст, комикс должен рассматриваться с точки зрения его содержания, стиля, жанра, построения, а также визуальных особенностей. Большая часть общетекстовых категорий, таких как информативность, цельность, оформление и смысловая законченность, без которой не

³⁰ Сорокин, Ю. А. Креолизированные тексты и их коммуникативная функция. М., 1990. С. 180-181.

³¹ Там же.

³² Батавина, А. С. Место креолизированных текстов в общей системе текстов. Коломна, 2021. С. 33.

может существовать ни один текст, так называемый структурирующий компонент этого текста, определяется двухуровневой структурой комикса. Она характеризуется наличием вербального и визуального рядов, где, безусловно, преобладает изображение. Именно из-за этого в настоящее время существует множество способов касательно техник рисования и выгодного расположения кадров комикса, так как все эти элементы позволяют вызвать у читателя эмоции. Так, например, длинные горизонтальные кадры оцениваются как более протяженные во времени, чаще их используют для усиления напряжения. Вертикальные же кадры чаще используются для передачи огромных размеров, высоты или падения. Это лишь малая часть особенностей построения комикса и передачи действий.

Речь героев диалогична, поэтому данному элементу уделяется больше всего времени, так как чаще всего автор комикса пытается передать информацию сжато, но емко. Текст комикса может быть написан в каждом кадре и передавать свои цели. Если это авторская речь, то она находится снизу или сверху, также не заключается в рамки. Звуковые эффекты имеют характерный крупный текст для громких звуков, маленький – для тихих. Также речь персонажей заключена в так называемые «пузырьки» и «облако». Сделано это с целью разграничения диалогов между персонажами. Первая реплика может содержать речь персонажа, а вторая основывается на его мыслях и размышлениях. Так, в статье М.В. Степанец словесный пузырь называется французским словом «филактер». Считается, что если филактер расположен у рта героя, то «он репрезентирует внешнюю монологическую или диалогическую речь. Если филактер поднимается от головы персонажа, он репрезентирует мысли героя»³³.

Также стоит отметить использование шрифта в комиксе, так как он тоже способен подчеркнуть смысловые акценты и настроение. Чаще авторы используют рукописный шрифт, потому что он наиболее гармонично смот-

³³ Степанец, М. В. Понятие «Комикс» как тип текста. 2020. Т. 3, № 10. С. 241.

рится с иллюстрациями. Все эти особенности характерно влияют на решение переводчиков при оформлении текста. Именно переводчик способствует выделению некоторых слов или выражений определенным шрифтом, чтобы указать на логическое ударение, выделении основного смысла. Такое решение переводчика может создавать акцент на персонаже и его эмоциональном состоянии. Также стоит отметить, что «к наиболее часто выделяемым лексическим единицам относятся имена собственные и реалии, эквивалент которых не всегда можно подобрать в другом языке»³⁴. Переводчик должен учитывать размер и объем текста, чтобы максимально приближенно соотнести переводимый текст к оригиналу. Большинство лексических элементов и их функций тоже определяет переводчик, так как он знаком с оригиналом и без проблем может сравнить исходный текст с переводимым. Также он сам понимает, сможет ли читательская аудитория правильно истолковать переводимый текст, максимально ли перевод приближен к оригиналу.

Как было сказано ранее, комиксом является креолизированный текст, в котором текст и визуальный ряд неразрывно связаны. Звукоподражания, являясь органической частью иллюстрации, передаются на русский язык с учетом их исходного внешнего вида. Рассматривая графическую составляющую перевода звукоподражаний, особый акцент был на способах передачи исходной орфографии и графического оформления. Орфографией Жеребило Т.В. считает правописание, общепринятая система способов написания всех слов данного языка³⁵. Интерпретируя под наше исследование, мы можем сказать, что это нормативное написание слов и их частей, насколько оно возможно в условиях спонтанной, часто нестандартизированной ситуации. В большинстве случаев звукоподражания не имеют системы и нормированных правил, но в рамках работы можно выявить последовательность действий переводчика и понять логику. Именно по этой причине можно сказать, что при

³⁴ Шумилина, К. А. Специфика перевода комиксов на графическом и фонетическом уровнях. 2021. № 9(162). С.1-7.

³⁵ Жеребило, Т. В. Словарь лингвистических терминов. Назрань, 2010. С. 238.

переводе звукоподражаний от переводчика требуется учет не только смысла текста, но и его исходный внешний вид. Логика переводчика, который делает акцент на орфографии ясна, так как он будет стремиться сохранить функцию звука, его действие, звучание, визуальный ритм, интонацию и интенсивность, даже если нужно будет жертвовать смыслом русскоязычным соответствием. Таким образом, даже при отсутствии строгой системы и четких границ, переводчик следует логическим анализам, которые выявляются в особенности оригинального текста, а также учитывает нормы культуры. Что касается графической составляющей, то под графикой считается часть учения о письме, исследующая соотношения между звуками и буквами³⁶. Стоит отметить, что графика изучает не только взаимосвязь букв и звуков. Это сложная система, включающая в себя использование шрифта, цвета, расположения, размера и других графических особенностей, которые дополняют комикс и делают текст индивидуальным. Такое посредничество между звуком и изображением делает текст комплексным, а перевод творческим. Сам графический облик звукоподражания создает вербальную и невербальную взаимосвязь, которая передает всю экспрессию, а также стилистическую и жанровую особенность. Графикой можно передать звучание, но больший акцент делается на то, какой визуальный эффект создает этот элемент и то, какую функцию он несет. Таким образом, перед переводчиком стоит задача не только воссоздать эквивалентный буквенный перевод, но и эквивалентный графический перевод, который в команде с иллюстратором сможет произвести аналогичное впечатление, что и оригинал.

Так как перевод комикса имеет свои особенности, то перед переводчиком стоит ответственная работа, потому что конкретная ситуация в комиксе требует особого внимания. В переводимом тексте должны учитываться уникальные элементы, включающие в себя расположение текста, игру слов и рифму выражений. Переводчик должен работать сразу с текстом и картин-

³⁶ Жеребило, Т. В. Словарь лингвистических терминов. Назрань, 2010. С. 81.

кой, чтобы понимать невербальный посыл, что способствует правильному истолкованию ситуации. Иногда он должен умалчивать и сокращать переводимые фразы, чтобы не добавлять визуального шума в комиксе. Переводчик не должен забывать переводить фразы, которые являются частью изображения. Также переводчикам следует особо точно переводить звукоподражательные слова, так как в разных странах люди воспринимают звуки по-разному. В большинстве случаев адекватный перевод требует от переводчика экстралингвистических знаний, чтобы понять смысл тех или иных выражений. Переводчик должен учитывать культурные и национальные особенности, правила и типы перевода, сохранять уникальность текста и его стиль написания, знать целевую аудиторию произведения, так как это способствует грамотному переводу с учетом актуальных тем, а также переводчику следует знать эквивалентные выражения, чтобы добиться успешного перевода.

Выводы. Таким образом, в данной главе было рассмотрено понятие звукоподражания и её возможные классификации. Звукоподражание – закономерная и произвольная фонетически мотивированная связь между фонемами слова и полагаемым в основу номинации звуковым признаком денотата.

Классификацию звукоподражаний можно разделить по нескольким признакам – по источнику звука (звуки, издаваемые человеком, животными, природой, предметами), по способу образования (простые, составные, производные, модифицированные, окказиональные) и по морфологическим признакам (односложные, двусложные, составные).

Также в данной главе говорится о способах перевода звукоподражаний. Для качественного перевода звукоподражаний используются различные стратегии: подбор функционального эквивалента, подбор функционального аналога, лексико-семантические и грамматические трансформации, транскрибирование, калькирование и др. Однако универсального алгоритма не существует – выбор зачастую зависит от переводчика, контекста, жанра и целевой аудитории.

Также особую роль играет текст при переводе. В данной главе были рассмотрены особенности комикса как креолизованного текста. Было рассмотрено понятие комикса как художественного текста, в котором вербальный и невербальный компонент неразрывно связаны и взаимно дополняют друг друга. Анализ позволил сделать вывод, что при переводе комикса переводчик должен учитывать не только текст, но и визуальный контекст, расположение текста, стилистику и эмоциональный окрас.

2 ПЕРЕДАЧА ЗВУКОПОДРАЖАНИЙ В КОМИКСЕ З. КЕЛЛЕРА «CUPHEAD» С АНГЛИЙСКОГО НА РУССКИЙ

Для проведения практического исследования были взяты 2 тома текста комикса, написанные американским писателем Заком Келлером и проиллюстрированные художником Шоном Дикинсоном в 2020 году. Перевод на русский язык сделал Александр Куликов. Изначально произведение основывается на компьютерной игре, которая является довольно популярной. История повествует о двух братьях Чашек и Кружек. Они вечно ищут приключения и попадают в различные передряги, из которых выходят целыми и с поучительной мыслью. Первый и второй том комикса содержит по 13 коротких сюжетов, в каждом из которых есть свой антагонист. Весь комикс выполнен в духе мультфильмов 1930-х годов.

Стоит отметить, что изученный текст комикса обладает разными языковыми особенностями. В частности, в нем много фразеологических единиц, субстандартной лексики, сленга и имен собственных. Однако самой значимой лексической особенностью рассматриваемого комикса является использование большого количества звукоподражаний.

Методом сплошной выборки было собрано 150 звукоподражания. Далее они были сгруппированы по источнику звука, что позволило оценить сохранение исходной функции звукоподражания при переводе и точнее определить, какой способ перевода использован для передачи единиц.

Звукоподражательные слова по источнику звука, который воспроизводит объект, можно разделить на следующие группы:

- 1) антропофонии, например shimmy, thubbbathagglugg, blink, tap, clap, mmm, smooch (45 ед.);
- 2) зоофонии: awk, snap, fooommmm (6 ед.);
- 3) технофонии: rumble, crack, crash, fwish, zip, pow, pop, ssss, scrub, snip, klank, tszzztz (97 ед.);
- 4) натурофонии: wiinterrr, rumble (2 ед.).

Характер отобранных звукоподражательных единиц позволяет делать вывод о том, что содержание комикса включает в себя погони, боевые действия, драки, удары. Большая часть звукоподражательных слов обозначают звуки ударов предметов (97). Стоит отметить, что некоторые звукоподражательные слова отнесены в несколько категорий, а это значит, что одно слово семантически может передавать разное значение.

Также можно выделить звукоподражания, которые основываются на внутреннем строении, а именно то, как организованы их фонетические элементы. Таким образом, звукоподражания по структурному типу делятся на:

- 1) простые: *awk, pof, tap, clap*;
- 2) составные: *aaa screech, hoo-hoo, hoooo*;
- 3) производные (дериваты): *flippa, thumble*;
- 4) модифицированные: *tszzztz, whoooshh*;
- 5) окказиональные: *godel-dey-wheel-huuuuuu, splink*.

2.1 Способы передачи акустической составляющей звукоподражаний

В ходе исследования комикса «Cuphead» сначала были проанализированы звукоподражания, классифицирующиеся по источнику звука. С помощью количественного подсчета стало ясно, что преимущественно встречаются технофонации, это объясняется тем, что в комиксе характер событий динамичный. Зачастую идут бои, драки, различные стычки, сопровождающиеся экспрессивными звуковыми эффектами. Особенностью данного текста является тот факт, что в комиксе нет людей. Главные герои, несмотря на свою антропоморфную систему, могут создавать привычные нам звуки человека. Однако дополнительные герои, такие как банки с гвоздями, эскалатора, деревьев, вафли, робота и др., создают различные звуковые эффекты, относящиеся к технофонациям. В данном комиксе, в отличие от прочих художественных произведений, технофонации играют важную роль в создании звукового мира, так как с помощью таких звукоподражаний формируется уникальный акустический ландшафт.

Разберем, какие способы перевода использовал переводчик для передачи технофонаций.

1. Подбором функционального аналога было переведено 51 звукоподражание из 97, а это больше половины (52%). Например, *thump* – *бдумс*, *klickity* – *чикичики*, *fwipppp* – *трень*.

Давайте рассмотрим звукоподражание «fwipppp», которое было переведено как «трень». Прямой перевод невозможен и нигде не зафиксирован, поэтому переводчику приходится находить нечто схожее в русском языке. Примерная логика перевода состоит в том, что оригинальный звук обозначает звук удара или резкого звука срыва чего-то, при этом важно понимать, что в слове заложен смысл колебания, т.е. звукоподражание само по себе протяженное, так еще и должно оставить после себя вибрирующий звук. Таким образом, чтобы сохранить эмоциональную окраску и функцию звукоподражания, переводчик нашел аналог в русском «трень», он тоже резкий и вибрирующий по смыслу. Следовательно, переводчик успешно нашел аналог, сохранил эффект звука и точную передачу физики звука.

Звукоподражание «klickity», которое переводчик перевел на русский «чикичики», состоит из быстро повторяющихся звуков, характерных для клацающих и щелкающих предметов. Переводчик также не пытается передать точное звучание звукоподражания, поэтому использует функциональный аналог, чтобы передать функцию звукоподражания и адаптировать для русскоязычного читателя, так как калькированный перевод «кликкити» не дал бы читателю ни малейшего понимания функции действия данного звукоподражания.

2. Подбором функционального эквивалента были переведены 24 (25%) звукоподражаний, что также является преимущественным способом перевода технофонаций. Хотя звукоподражания и являются малоизученной областью и мало где закреплён их перевод, но за все время публикаций сотни и тысячи комиксов уже можно закрепить перевод к некоторым звукоподражаниям, например *puff* – *пых*, *plop* – *плюх*, *crash* – *бдыщ* и др. Очевидно, что перевод-

чик не станет выдумывать новые формы слова, если перевод уже установлен и с этим переводом закреплён ассоциативный ряд у читателей.

3. Калькирование формы звукоподражаний прослеживается в 9,5 ед. (10%). Не целый результат связан с тем, что в большинстве случаев, такие звукоподражания вступают в комбинацию с другими способами перевода, чаще с функциональным аналогом. Чтобы было проще считать, такие комбинации мы рассматривали как 0,5 ед. Например, *thubbbathagglugg* – бульбуль-блблблык, *kaaa...boom* – ба-а-а...баах, *psschshsttkk* – шишишуууррхх и др. Калькирование используется для передачи оригинальной формы звука, но с учётом фонетических особенностей целевого языка, что позволяет создать схожесть звука и его узнаваемость у русскоязычного читателя.

Давайте проанализируем пример «tpp», которые перевели с помощью калькирования формы как «трр». Как мы знаем, калькированием формы является сохранение звуковой структуры, а не значения, именно по этой причине мы видим, что переводчик не передал точный смысл. Оригинал скорее обозначает что-то приглушённое, звук мелкого предмета, а русский перевод является слишком громким и шумным. По сравнению с оригиналом, такой способ перевода сделал звукоподражание совершенно иным, а самое главное – изменилось звуковое впечатление. Однако, можно сказать, что визуально звук сохранился, также оставил свою привычную структуру, ритмичность и краткость.

4. С помощью модуляции было переведено 7 звукоподражаний (7%). Это говорит о том, что это один из менее часто используемых способов перевода. Это означает, что переводчик не так часто интерпретировал единицы исходного языка. Скорее всего дело даже не в желании переводчика, а в количестве таких звукоподражаний. В данном комиксе есть множество окказионализмов, что уже делает способ перевода интерпретационным, именно поэтому преобладает подбор функционального аналога. С помощью модуляции были переведены следующие звукоподражания: *clink* – звяк, *clank* – звяк, *weld* – припой, *chip* – коц и др. Модуляция применяется для перевода тех звуко-

подражаний, которые образованы от полнозначных слов – в основном глаголов и существительных, называющих действия.

При модуляции подбор соответствия мотивирован лексически значением оригинала. Давайте рассмотрим звукоподражание «weld». В словаре можно найти, что это соединение кусков металла вместе, например, размягчая их нагреванием и ударами молотка или сплавляя. Одним словом – паять. Тем самым переводчик логическим развитием вывел из глагола звукоподражание «припой», которое не утратило своей функции и даже если не встречалось у целевой аудитории, то по ассоциации и визуальной составляющей помогает читателю понять трактовку звукоподражания.

5. Способом транскрипции переводчик перевел 3,5 ед. (4%). Это связано с невозможностью найти ассоциацию и интерпретацию в русском языке. Не целое число, так как иногда переводилось в комбинации с другим способом перевода, такие примеры считаем по 0,5. Такие звукоподражания также вступали в комбинацию с другими способами перевода. Среди них такие звукоподражания, как *chk* – чик, *fwish* – вжух, *brrrr brrrrr brrrr - vrrrrr vrrrrrrr vrrrr*. Транскрипция в данном случае использовалась для сохранения звуковой формы, в связи с этим сохранялась незначительная адаптация звука для восприятия русскоязычной аудитории.

6. Самым малочисленным способом перевода стала транслитерация, было найдено лишь 2 звукоподражания (2%): *boom* – буум, *bzzzt* – бззззт. Это объясняется тем, что переводчик все же старался найти аналогию между языками и редко прибегал к способам, которые могли бы утратить звуковой эффект. В данном случае удачно сложилось, что перевод выполнен оправдано и звукоподражания не утратили свои функции. Звукоподражание «boom» знакомо нам по эквиваленту «бум», но удвоенная гласная при переводе позволила сделать протяженность звука. Русское «бззззт» также не утратило своего значения, потому что у целевой аудитории есть схожие ассоциации с подобными механическими звуками, означающие какую-то неисправность или роботизированность предмета.

Разберем, какие способы перевода использовал переводчик для передачи антропофоний.

1. Подбором функционального аналога было переведено 24,5 (55%) из 45 звукоподражаний. Не целое число, потому что иногда вступает в комбинацию с калькированием формы, поэтому такие примеры считаем по 0,5. Такое количество примеров говорит о том, что даже в этой группе звукоподражаний, которые классифицируются по звукам человека, переводчик старался найти аналог в русском языке, чтобы сохранить функциональность звука. Примерами служат следующие звукоподражания: *hoooooooooo* – *хныыыык*, *sploot* – *тьфу*, *punt* – *пэмс*, *bonk* – *бэмс* и др.

Давайте проанализируем звукоподражание «boink», которое используется в тексте комикса дважды, но переводится «прыг» и «скок». Данная особенность перевода характеризуется русским устойчивым выражением «прыг-скок», означающее неоднократное подпрыгивание или подсакивание, скачки и прыжки. Данное звукоподражание могла бы быть переведено русским эквивалентом «бум», но визуальная составляющая не дает это сделать, так как на картинке изображен прыгающий предмет, который отскакивает от пола. Именно по этой причине, переводчик взял за основу «прыг», а устойчивое русское выражение помогло дополнить и закончить данное звукоподражательное действие. Перевод оправдан поиском схожего аналога в русском языке, что позволило лучше понимать источник звука предмета и его функцию.

2. Способом модуляции было переведено 11 звукоподражаний (25%), что тоже является преимущественным способом перевода. В нашем случае, модуляция используется для логического развития или преобразования звукоподражания при переводе, например: *shimmy* – *тунц*, *blink* – *мырг*, *sniffle* – *всхлип*.

Проанализируем логику перевода таких звукоподражаний. В тексте комикса нам встречается звукоподражание «shimmy». Первым делом мы собираем информацию по переводчикам и словарям, чтобы найти понятие дан-

ного звукоподражания. Мы находим, что это звукоподражание передает танец в стиле рэгтайм с энергичными движениями бедер и плеч, вибрацию или раскачивание. Логическим образом из начального значения танца переводчик вывел значение «тунц».

Другой наглядный пример «blink» – «мырг». Данное звукоподражание означает открывать и сразу закрывать глаза, моргать. Переводчик адаптировал глагол моргать в звукоподражание «мырг». Есть различные определения к данному слову, которые зависят от различных ситуаций, как уставится от шока, посмотреть мельком, игнорировать кого-то, но в нашем случае подойдет ситуация с морганием от шока. Так как в контексте комикса неловкая шокирующая пауза заполняется морганием.

3. Подбором функционального эквивалента было переведено 6 звукоподражаний (13%). Это говорит том, что среди всех звукоподражаний есть закрепленные в словарях единицы, например, *tap* – *топ*, *clap* – *хлоп*, *slam* – *хлоп* и др. Данный способ перевода самый оптимальный, так как он без каких-либо трудностей перманентно вызывает ассоциацию у русскоязычного читателя.

4. С помощью транскрипции было переведено 2 звукоподражания (4%) – *mmm* – *ммуа*. Транскрипция встречается довольно редко, это обуславливается невозможностью найти ассоциации у звука для читателя. «mmm», переводчик комикса перевел как «ммуа», что позволяет даже без визуальной составляющей догадаться, что речь идет о какой-то протяженности, возможно поцелуи или действию, совершенном губами. Такой перевод вполне разумен, так как перевод на русский «mmm» мог бы трактоваться неверно и вызывать ассоциацию с каким-то пренебрежением к действию, либо же обозначал звук задумчивости. Окончание русского «уа» позволило сделать транскрипцию более адаптивной под фонетические особенности русского языка.

5. Калькированием было переведено 1,5 (3%) единицы. Соответственно, они такое число говорит о комбинации с другим способом перевода.

Далее проанализируем перевод звукоподражания «*grodel-dey-wheehiiiiii*» – «*гредл-ойе-и-хууууу*». Это слово имитирует стиль немецкого пения йодль (манера пения без слов). При переводе такого сложного звукоподражания, переводчики пытаются сохранить не только фонетическое сходство, но и эмоциональное воздействие и контекстуальное значение. Перевод «*гредл-ойе-и-хууууу*» пытается передать динамику, хотя и не может полностью точно повторить все нюансы английского звукоподражания. Переведено данное звукоподражание с помощью транскрипции с калькированием исходной формы.

Другой пример «*ka-holytrout*» – «*барабуль*» представляет собой интересный случай, потому что переводчик отказался от сложного слова. Изменил его исходную форму. При переводе «*ka-holytrout*» как «*барабуль*» переводчик, вероятно, стремился сохранить эмоциональное воздействие и контекстуальное значение, но изменил форму для лучшей адаптации к русскому языку. Скорее всего переводчик понял, что слово при переводе будет звучать неестественно для русского читателя, поэтому выбрал более знакомое. На мой взгляд тут есть доля юмора, так как *ka* скорее всего является начальной морфемой, не несущей существенный смысл, а *holytrout* будто бы образовано от слов *holy* – святой и *trout* – форель. При переводе мы получаем слово «*барабуль*», образованного от рыбы барабулька. Переводчик мог отдать приоритет сохранению эмоционального воздействия и юмора, присутствующих в оригинале, даже если это потребовало изменения формы. К сожалению, малая часть аудитории знакома с рыбой барабулькой, это характерно для более взрослой аудитории. Из-за чего создается диссонанс между восприятием звука и знанием, так как комикс направлен на более молодую аудиторию.

Разберем, какие способы перевода использовал переводчик для передачи зоофонаций.

В тексте комикса встречаются только 6 звукоподражаний и все они переведены с помощью функционального аналога, но 2 примера переведены с

использованием калькирования формы, что сохранить визуальную составляющую форму звукоподражания. Примерами служат: *awk* – чвик, *snar* – цап, *bbbbbbzzzzzzzzzzz urk* - *vvvvvvvjjjjjjjjjjjjjjj yx*, *fooommmmm* – фшууух. Переводчик не смог найти полноценного эквивалента, поэтому обратился к функциональному аналогу, который вызывает у читателя хоть и не прямую, но схожую ассоциацию. Английское «*awk*» обычно изображает резкий звук птицы, но это сильно диссонирует с визуальным элементом комикса. В истории нет истошного крика птицы, нет сражения с животными, ситуация скорее передают юмористический эффект – на тонущего хозяина, капитана корабля, попугай отвечает лишь «чвик». С помощью такого функционального аналога такой перевод смягчается для русскоязычного читателя и придал комичности, что характерно для данного жанра.

Проанализировав слово *sploosh* – *плюююх*, мы можем сказать, что функциональный аналог подобран адекватно и уместно. Если бы переводчик пошел по принципу калькирования, тогда бы получился «сплош», или же по принципу транскрипции «сплууш», тогда бы произошла утрата смысла и звуковой ассоциации у русскоязычного читателя. Переводчик намеренно подобрал приближенный аналог по смыслу, тем самым сохранил основной эффект звукоподражания и адаптировал его для русского населения.

Разберем, какие способы перевода использовал переводчик для передачи натурофонаций.

В тексте комикса было найдено лишь два звукоподражания: *wiinterrr* – *вьюююга*, *gumble* – *громых*. Переведены данные примеры с помощью модуляции. Связано это с тем, что в русском языке есть устойчивые выражения для обозначения природных явлений, если предметы могут создавать новые различные комбинации звуков, то с самого детства нас учат, что гром – гремит, река – журчит и прочие вариации. Но в данном случае мы не можем дать эквивалент таким звукоподражаниям, поэтому переводчику приходится прибегать к логическому развитию, чтобы создать ассоциативный ряд у целевой аудитории.

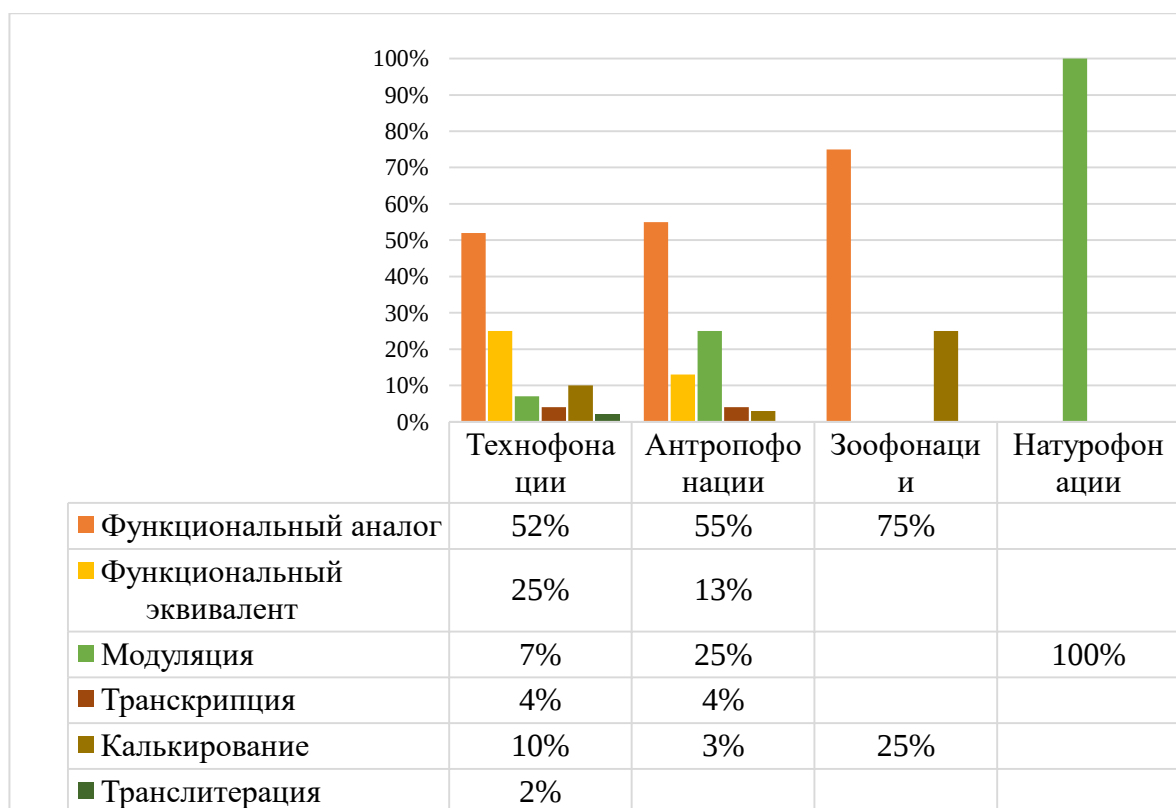


Рисунок 1 – Анализ способов перевода звукоподражаний по источнику звука.

На данном этапе анализа полученных данных, было выявлено, что наиболее обширной группой по источнику звука стали технофонии и антропофонии. Исходя из данного анализа, можно с уверенностью сказать, что среди всех звукоподражаний преимущественным способом перевода будет подбор функционального аналога, так как переводчик хоть и не напрямую, но с помощью творческих и экстралингвистических навыков ищет аналогию в русском языке и создает в своем переводе грамотный ассоциативный ряд. Переводчик старается передать все звукоподражания своеобразно и интересно.

2.2 Способы передачи графической составляющей звукоподражаний

Внешний вид звукоподражаний крайне важен для комикса, так как комикс представляет собой специфическую форму креолизованного текста, где важно передавать не только смысловую нагрузку, но звуковое восприятие звукоподражания. Стоит понимать, что звукоподражание интегрируется в текст комикса не только как звуковой эффект, но и как визуальный символ,

который напрямую взаимодействует с изображением и происходящем действии комикса. Данный факт оказывает влияние на то, как передается звукоподражание в переводе комикса «Cuphead» с английского на русский язык. Перед переводчиком стоит сложная задача – понять, каким способом можно интегрировать звукоподражание в картинку по внешнему виду. А точнее, каким образом адаптировать длину и структуру слова под особенность целевого языка так, чтобы избежать несоответствий между визуальным графическим образом и смыслом звукоподражания. Игнорирование данных факторов создаст искажение восприятия истории и снижению экспрессивности, даже может привести к потере смысла и логики повествования.

2.2.1 Передача орфографии звукоподражаний

В первую очередь, важно отметить, что внешний вид звукоподражаний – это их орфография. Орфография представляет собой не только сочетание букв, а является ключевым графическим элементом в комиксе. Этот элемент передает как сам звук, так и его интенсивность, а также влияние на окружающий звуковой ландшафт.

Исходя из текста комикса, можно выделить звукоподражания, которые основываются на внутреннем строении, а именно то, как организованы их структурные элементы. Таким образом, звукоподражания делятся на:

- 1) простые: awk, pof, tap, clap;
- 2) составные: aaa screech, hoo-hoo, hoooo.

В ходе исследования комикса «Cuphead» сначала были проанализированы простые звукоподражания в количестве 131 единица. Как уже отмечалось, простые звукоподражания – лексемы, состоящие из одной основы.

Начнём с того, что в тексте комикса довольно сложно найти простые звукоподражания, которые имели бы одну основу и не были комбинацией с другим способом образования (например модификаций, за счет удлинения звуков). Таким образом, проанализировав все простые звукоподражания, можно сделать вывод, что среди простых есть подвиды, у которых своя специфика перевода: простые производные мотивированы лексическим значе-

нием исходного слова, поэтому они передаются с помощью модуляции. Также такие комбинации повлекли за собой образование простых модифицированных и простых окказиональных звукоподражаний. Хотя и внешне почти невозможно приблизить исходное слово к переводному, но переводчик сохраняет функцию звукоподражания за счет длительности, так, слово «flick» передает резкий звук, является ярким, но слабозвонким, а самое главное – звук быстрый. Таким образом, русский перевод «щелк» также является слабозвонким. Среди схожих элементов данных звукоподражаний, можно заметить четкий акцент на артикуляцию. Модуляция привела к изменению громкости, что поспособствовало незначительному искажению звукоподражания. Так, русское «щелк» стало намного звонче и громче за счет «щ». Хотя общий звуковой образ остался схож с оригиналом, но незначительно утратил легкость за счет орфографического элемента.

Простые звукоподражания, которые в оригинале имеют одинаковую форму, каждый раз при переводе могут передаваться другим соответствием, что является примером функционального аналога. В таком случае функциональный аналог подбирается исходя из источника звука и его ситуативной составляющей.

В оригинале «tap» обозначает легкий стук, например, шагов, а в русском переводе, для передачи этого звука используется звукоподражание «топ», что позволяет сохранить динамику, а самое главное – ритм, так как такое звукоподражание передает маленькое и короткое движение. Такое звукоподражание было переведено функциональным эквивалентом, а если проанализировать его орфографическую структуру, то можно заметить, что три буквы оригинала сохраняются при переводе на русский язык.

Звукоподражание «ruffle» это такое звукоподражание, от которого переводчик подбирает соответствие «шурх». Обуславливается это определением слова, которое означает взъерошивать, делать шершавым. Звукоподражание переведено функциональным аналогом и характеризуется мотивированностью от исходного значения слова. Использование букв «г», «ф» создает

жесткость и шершавость, при переводе на русский, эта жесткость утрачивается в пользу более шершавого эффекта за счет «ш» и «х», гласная «у» вовсе создает плавность звукоподражанию. Таким образом, можно сказать, что в русском языке фонетическая адаптивность ограничена. Тем не менее орфографическая структура звукоподражания перевода сохраняет эффект шершавости, присущий оригиналу, но утрачивает былую жесткость и динамику.

Таким образом, можно сказать, что простые звукоподражания, образованные от самостоятельных частей речи зачастую мотивированы от значения исходного слова. Простые звукоподражания оригинала передаются простыми звукоподражаниями перевода. Буквенно-количественная составляющая звукоподражания зачастую сохраняется, например, thhbbppbptpt – брлбрлбрлбрл. Но не во все комиксе это прослеживается, так как на это влияет еще и графическая составляющая. Иногда при переводе убирается некоторое количество букв. Сохранение количества знаков объясняется необходимостью уместить фразу в диалоговое облако идентично оригиналу.

В ходе исследования нами было проведено сопоставление между простыми и составными звукоподражаниями. Количественный анализ показал, что составных звукоподражаний гораздо меньше, они составляют меньше половины, из 150 звукоподражаний составных было 19. Но такое маленькое количество примеров не обозначает, что ценность таких звукоподражаний ниже.

Сложносоставные звукоподражания включают производные и модифицированные формы, а также окказиональные (авторские) образования. К ним относятся как образования путем сложения основ, так и слова, использующие дефис и слова с необычной графикой, например, удлинение звуков за счет удвоения и утроения основ, соединения разных звукоподражаний (florpa florpa flor), а также комбинацией звукоподражаний с междометиями или другими элементами. Такие формы характерны для комиксов, так как выделяются на странице. Перед переводчиком встает задача сохранить ритмическую визуальную часть и структуру оригинала.

Перейдем к результатам наших наблюдений. Двусложные (двусоставные) звукоподражательные слова образованы редупликацией слов или звуков³⁷. Значит, что двусложные звукоподражания состоят как минимум из двух основ, которые встречаются в языке в виде свободных форм. Как правило, повторяющиеся элементы пишутся через дефис, например «*ha-ha*», «*hoo-hoo*». Они переводятся с помощью функционального аналога и эквивалента. Перевод «*hoo-hoo*» - «хи-хи» сохраняет фонетическое сходство, поскольку оба выражения передают похожий звук. Английское «*hoo-hoo*» часто используется для имитации смеха или звука совы, русское «*хи-хи*» также передает смех или веселый звук.

Выявлен ряд случаев, когда дважды повторяются отдельные звукоподражательные слова. Например, «*chatter chatter*», «*squish squish*», «*shiver shiver*», «*clatter clatter*». Их перевод предполагает использование двух звукоподражаний на русском языке, подобранных в результате функционального аналога.

Составные образования (словостяжения) – результат процесса стяжения, единая формально и семантически особая моделированная единица, обладающая рядом структурно-семантических и номинативных характеристик³⁸. Иными словами, можно сказать, что это сложные звукоподражания, которые могут состоять из нескольких повторяющихся элементов или комбинаций разных звуков. К числу таких звукоподражаний можно отнести сложные слова, в основу которых входят несколько звукоподражаний, написанных через дефис, например: «*grod-el-dey-whee-huuuu*», «*thbbathagglugg*», «*k-chugga*», «*ka-holytrout*».

В ходе исследования также отмечены случаи многократного повторения звукоподражательного слова, например «*rattle rattle rattle*», «*tap tap tap*»,

³⁷ Репнякова, Н. Н. Функции звукоподражаний в китайских народных сказках. Тамбов, 2017. С 152.

³⁸ Ермоленко, Ю. П. Номинативные модели формирования новых слов методом стяжения в современном английском языке: дис. ... канд. филол. наук. М., 2007. С. 10.

«*flippa flippa flip*», «*floppa floppa flop*». При их передаче воссоздается исходное трехчастное строение единицы и подбирается функциональный аналог.

Как и говорилось ранее, орфография составных слов позволяет графически и ритмически разделить звукоподражание, чтобы читателю было проще воспринимать такое сложное звукоподражание, но не везде это прослеживается. Звукоподражание «*thubbbathagglugg*» – «бульбульблблблык» в переводе и оригинале не разделено дефисом, так как данное звукоподражание характеризует продолжительность звука, в то время как звукоподражание «*grod-el-dey-whee-huuuu*» – «гредл-ойе-и-хууууу» сохраняет дефисы с целью намеренной паузы в пении, например, чтобы сменить тон звука, так как йодль по своей структуре характеризуется резкими скачками, сменами нот и тональности. Из этого можно сделать вывод, что среди составных звукоподражаний есть такие, в которых многократно повторяются буквы – в переводе исходная форма таких звукоподражаний калькируется, звукоподражание на русском языке тоже содержит много букв. Такой способ перевода не связан с воссозданием звучания слова, скорее с имитацией его внешнего вида на английском языке.

По принципу простых звукоподражаний, составные звукоподражания оригинала передаются составными при переводе. Однако, удивительным случаем является звукоподражание «*hoo-hoo, hoooo*» – «хи-хи, ха-хаха-а-а-а». В первой половине дефисы служат для отделения повторяющихся звуков и создает эффект короткого смеха, но после запятой, во второй половине составного звукоподражания, дефис помогает передать протяженность в русском языке, но по необъяснимой причине переводчик чрезмерно увеличивает протяженность звука и делает звук закрытым и более резким.

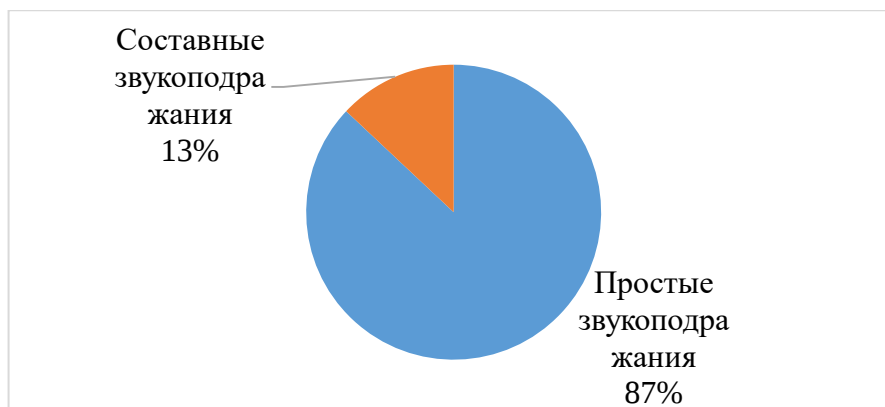


Рисунок 2 – Соотношение простых и составных звукоподражаний

Количественный анализ позволяет сделать вывод, что простых звукоподражаний почти в семь раз больше, чем составных. Это связано с некоторыми важными причинами, которые касаются формата комикса. Один звук передает одно действие. Сложносоставные звукоподражания сильно нагружают текст и его восприятие. Таким образом, чтобы мгновенно понять суть и динамику происходящего, используются простые звукоподражания, которые отлично выполняют свою роль в ограниченном пространстве картинки и быстрого восприятия действия.

2.2.2 Особенности графического оформления звукоподражаний

Особенностью комикса как жанра является тесная взаимосвязь вербальной и невербальной составляющей. Звукоподражания в комиксе часто выделяются графически при помощи шрифта, цвета, формы, повторения звуков и удлинения, что усиливает экспрессию и драматизм там, где это необходимо.

Одним из главных приемов, является увеличение или уменьшение шрифта. Для более громких звукоподражаний шрифт большой и акцентный, обычно создается при эффекте взрыва или удара. Такой подход помогает читателю почувствовать силу звука, с которым сталкиваются персонажи. Типичные «Boom» и «Crash» встречаются почти на каждой странице. В то время как тихие звуки, изображаются чуть заметными, зачастую почти в цвет фона и на заднем плане. Перевод таких звукоподражаний не составляет труда,

потому что маленькие слова легко размещаются на картинке, а большие для большего эффекта можно наложить поверх персонажа или предмета.

Так как внешний вид звукоподражания – это шрифт, цвет и размер букв, то это имеет значение в комиксе. Даже есть случаи, когда звукоподражание интегрировано в картинку и представлено в форме брызг, облаков или равных линий. Зачастую переводчик ориентируется на внешний вид звукоподражания и использует транслитерацию.

Удлинение звуков также является частым явлением в данном комиксе, что вызывает много трудностей. Не раз упоминалось о различиях в звуковых составляющих русского и английского языка, теперь, к этому можно добавить и саму форму буквы, не всегда то, что в оригинале легко помещается на картинке, при переводе также будет помещаться. Тут перед переводчиком стоит выбор либо жертвовать адекватностью, либо терять сохраненную форму слова, либо же придумывать какой-то свой, авторский способ. Удлиненные звуки выражаются при передаче эмоций, например, страха или злости. В таких случаях звуковые элементы занимают много места в горизонталь, зачастую не хватает пространства, а перенос или сокращение способствует потери динамики и смысловой передачи. Неординарный случай можно наблюдать в комиксе, история повествует о героях, которые пошли на рыбалку, но горный гигант решил искупаться в водоеме, тем самым, своими громкими действиями, распугал всех рыб. При прыжке в воду этого горного гиганта создается звук «ВоооМ». Примечательно, что первая и последняя буква заглавные, чтобы максимально усилить начало и конец действия. Без удлинения мы бы с легкостью узнали слово «Boom», которое уже закрепилось у всех читателей как «Бум», но в нашей ситуации все иначе. Из-за того, что текст расположен внутри рисунка, имеет форму брызг от гиганта и неразрывно связан с визуальной частью, переводчик решает по-своему адаптировать его в историю и переводит известное нам звукоподражание, но менее известным эквивалентом «БооооМ». Тем самым он сохраняет визуальную составляющую, но теряет нужную ассоциацию у читателей. Возможно даже переводчик намерено

убрал верхнюю часть у оригинальной «В» и получил русскую «Б», чтобы не тратить лишние силы художника, который пытался бы адаптировать новую букву в картинку.

Графически большая часть звукоподражаний передает свою экспрессию и функцию через форму слова, его графическую составляющую, так многие слова имеют волнообразный контур, часто такие примеры можно заметить в звукоподражаниях «громых», «бульбл» и прочих других, где описывается ситуация горения, действия, связанного с водой, природными явлениями. Такая графическая составляющая изображена волнообразными буквами не просто так, с помощью нее через вербальную часть переносится ассоциация действия звукоподражания.

В комиксе также характерны разнообразные размеры букв в одном звукоподражании, это сделано с целью закончить действие в конце, сделать его тише (если уменьшение букв идет в конце). А акцентные большие буквы, зачастую в начале, сразу привлекают к себе внимание и предполагают резкость звука.

Но не всегда удастся сохранить индивидуальность и графическую составляющую звукоподражаний, так в комиксе есть звукоподражание «гооааг» – «rrrrрёв». По своей форме, первая буква оригинала «R» акцентная и напоминает молнию. Благодаря это создается эффект резкости, также такое графическое решение отлично обыгрывается с внешними факторами действия, с тех, где происходит ситуация и какая погода на данный момент. Среди дождя и туч данное звукоподражание выступает в роли некой молнии в небе. Все буквы данного звукоподражания пишутся поверх друг друга, что создает визуальный эффект усиления звука, придает динамики и внезапности. Хотя в русском варианте переводчику удалось сохранить количество букв, а тогда получилось сохранить ассоциацию у целевой аудитории, но в русском варианте данное звукоподражание выглядит более мягким, за счет сглаженных углов букв, отсутствует чередование разнообразных букв, также «Р» у трети-

ла свою индивидуальность, потеряв знак молнии, нет такого сильного наложения, за счет чего переводимое звукоподражание стало менее грозным.

Как и говорилось ранее, еще одним важным пунктом является повторение букв. Не всегда у переводчика получается сохранить сходное количество знаков, что в оригинале. Однако большая часть звукоподражаний отлично сохранило свой буквенный состав в рисунке, при этом это выглядит уместно и отражает нужный посыл нарастания какого-то действия или повторения.

Выводы. В данной главе были проанализированы звукоподражания комикса «Cuphead» и выявлены самые частые способы их передачи.

Самыми распространенными способами перевода простых звукоподражаний стали подбор функционального аналога и модуляция. Эти методы позволили передать звуковые эффекты, не теряя динамики, а уникальности придавали различные формы простых звукоподражаний, как простые производные, простые модифицированные и окказиональные.

Самыми распространенным способом перевода составных звукоподражаний стал функциональный аналог, менее популярными были функциональный эквивалент, модуляция, транскрипция и калькирование формы.

Кроме того, на перевод звукоподражаний влияло не только лексическое значение, но и контекст, в котором они использовались. Переводчик зачастую прибегал к творческому подходу и переводил звукоподражания с помощью функционального аналога, при этом сохранял графическую составляющую. Тем самым иногда терял ассоциацию у русскоязычного читателя со звуком.

Как итог, при переводе комикса «Cuphead» переводчик продемонстрировал отличные навыки передачи не только смысловой нагрузки звукоподражаний, но и их графической составляющей. Важно понимать, что в данном жанре необходимо работать в совокупности со звуком и картинкой, только такая комбинация создаст нужное настроение и поможет визуализировать историю. Использование таких приемов, как размер шрифта, удлинение звуков, необычные цвета и формы способны передать динамику повествования

и привлечь молодую аудиторию. При передачи графической составляющей звукоподражаний важно понимать, что такие звукоподражания в данном комиксе не вписаны в диалоговое окно, а интегрированы в рисунок. Тогда работа переводчика заключается в том, чтобы их транскрибировать и ввести в картинку, но в комиксе «Cuphead» переводчик подходит к переводу звукоподражаний более творчески и передает звукоподражания при помощи функционального аналога. По возможности сохраняется количество букв и функция звукоподражания, но бывают случаи, когда из-за орфографического момента теряется экспрессивность звукоподражания или его длительность. Ситуация — это характер самого звука, то, как переводится звукоподражание обусловлено тем, как создается звук.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итог, можно отметить, что проблема перевода звукоподражаний в ближайшее время не потеряет своей актуальности. Комикс представляет собой популярный вид современной литературы, имеющий обширную читательскую аудиторию. А звукоподражания являются неотъемлемой частью такого вида произведения.

Звукоподражания – это создание слов, звуковые оболочки которых в той или иной степени напоминают называемые (обозначаемые) предметы и явления. Использование звукоподражаний – один из признаков комикса как типа текста, соединяющего в себе вербальные и невербальные средства выражения.

Существует множество классификаций звукоподражаний, среди которых есть классификация по источнику звука, которую выделила Е.В. Тишина, куда входят: лингвофонии, зоофонии, антропофонии, натурофонии, технофонии. Также звукоподражания классифицируются по структурной форме на простые, составные, производные, модифицированные и окказиональные.

Передача звукоподражаний иногда может вызывать некоторые сложности из-за отсутствия систематизации и общепринятых эквивалентов между языками. Поэтому с особой осторожностью стоит подбирать перевод, чтобы он не утратил оригинальную индивидуальность и эмоциональную составляющую. Для передачи более точного смысла звукоподражаний существует множество способов их перевода, среди которых есть перевод посредством функционального эквивалента и аналога, лексико-семантические трансформации, лексические преобразования, транскрибирование и транслитерация, грамматические трансформации, калькирование.

В ходе исследования были найдены и проанализированы простые и составные звукоподражания, использованные в комиксе «Cuphead». Установлено, что простых звукоподражаний значительно больше, чем составных.

Для передачи простых звукоподражаний чаще остальных используется способ модуляции, не менее важными были такие способы как подбор функционального аналога и эквивалента, транскрипция и калькирование формы.

Передача составных звукоподражаний осуществлялся с помощью таких способов как подбор функционального аналога и эквивалента, модуляция, калькирование формы и транскрипция.

Передача звукоподражаний осложнена необходимостью воссоздания исходной формы и передачи звука, чтобы максимально точно передать смысл и создать аналогичную надпись на иллюстрации. Как принято, переводчик не транскрибирует звукоподражания, а пытается найти функциональный аналог, то есть адаптирует звукоподражание по смыслу и функции для русскоязычного читателя. Такой подход делает перевод естественным и понятным.

Проведенное исследование показало, что нет четко установленной системы классифицирования звукоподражаний, а также устойчивых правил передачи звукоподражаний. Переводчикам следует опираться на их творческие и экстралингвистические навыки и знания, связанные с оформлением текста комикса, как лексической, орфографической, так и графической части. Переводчик должен понимать нюансы такого вида текста и должен быть способен адаптировать перевод на русскоязычную аудиторию, сохраняя при этом вербальную и невербальную составляющую комикса.

Внешний вид исходного звукоподражания, являющегося частью иллюстрации, также является определяющим фактором при их переводе. Калькирование исходной формы простого или составного звукоподражания, а также транслитерация являются отражением этой тенденции.

Таким образом, передача звукоподражаний в комиксах осуществляется не с учетом звуковых характеристик слов (что кажется логичным применительно к единицам, главной задачей которых является назвать звук), а с учетом контекста, который эти звукоподражания описывают и формируют. Пе-

реводчики должны знать об этих особенностях передачи звукоподражаний в комиксах и учитывать такую специфику в работе.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

НАУЧНАЯ ЛИТЕРАТУРА

- 1 Алексеева, И. С. Введение в переводоведение : учеб. пособие для студ. филол. и лингв. фак. вузов / И. С. Алексеева. – СПб., М. : Изд-во «Академия», 2004. – 352 с.
- 2 Алиева, С. А. Звукоподражания в контексте проблемы связи звука и значения / С. А. Алиева // Мир науки, культуры, образования. – 2018. – № 5(72). – С. 526-529.
- 3 Арнольд, И. В. Стилистика. Современный английский язык : учебник для вузов / И. В. Арнольд. – 10-е издание, стереотипное. М. : ООО «ФЛИНТА», 2010. – 384 с.
- 4 Ахманова, О. С. Словарь лингвистических терминов / О. С. Ахманова. – М. : Изд-во «Советская энциклопедия», 1966. – 617 с.
- 5 Ахмедова, А. М. Особенности перевода комиксов с английского языка на русский / А. М. Ахмедова // Научно-практические исследования. – 2021. – №5-6(40). – С. 8-12.
- 6 Бабушкин, А. П. Игра с языковыми знаками в русском и английском языках / А. П. Бабушкин // Сопоставительные исследования 2023 : Продолжающееся научное издание / науч. ред. М.А. Стернина. Выпуск 20. – М. :ООО «Издательство Ритм», 2023. – С. 23-29.
- 7 Батавина, А. С. Место креолизованных текстов в общей системе текстов / А. С. Батавина // Студенческий Unīversum : сб. тезисов VII Межд. науч. Диспута магистрантов, Коломна, 01 января – 31 2021 года / Под общ. ред. И. И. Саламатиной. Том Выпуск VII. – Коломна : Государственное образовательное учреждение высшего образования Московской области «Государственный социально-гуманитарный университет», 2021. – С. 32-37.
- 8 Васильева, В. Н. Проблема классификации ономотопеической лексики французского языка / В. Н. Васильева, К. Вуаяр // Актуальные про-

блемы романских языков и современные методики их преподавания. Материалы III Межд. науч.-практ. конф. – Казань : «Отечество», 2015. – С.11-14.

9 Васильева, П. И. Звукоподражание / П. И. Васильева, Е. М. Мильшина // Науч. иссл.-я и разработки студентов : Сб. материалов VII Междунар. науч.-практ. конф., Чебоксары, 18 мая 2018 года. – Чебоксары : ООО «Центр научного сотрудничества «Интерактив плюс», 2018. – С. 186-189.

10 Виноградов, В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) / В. С. Виноградов // М. : Изд-во института общего среднего образования РАО, 2001. – 224 с.

11 Власкина, П. В. Стратегия перевода звукоподражаний с китайского языка / П. В. Власкина, Н. Н. Колбанова // Диалог культур – диалог о мире и во имя мира : материалы X Межд. студ. научн.-практ.конф., Комсомольск-на-Амуре, 25 апреля 2019 года. – Комсомольск-на-Амуре : Изд-во ФГБОУ ВО «Амурский гуманитарно-педагогический государственный университет», 2019. – С. 31-36.

12 Воболевич, А. А. Способы выражения эмоций в английском языке и их перевод на русский / А. А. Воболевич // Преподаватель XXI век. – 2023. – №1-2. – С. 422-430.

13 Воробьева, В. В. Явление ономотопеи в англо- и русскоязычном песенном дискурсе / В. В. Воробьева, Ю. В. Кобенко, Е. С. Рябова // Современные проблемы науки и образования. – Томск : Изд-во ФГБОУ ВПО «Национальный исследовательский Томский политехнический университет», «Академия Естествознания» – 2013. – № 2. – С. 500.

14 Воробьева, Е. В. Проблема передачи ономотопей на примере перевода комиксов с норвежского языка на русский / Е. В. Воробьева // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. – 2018. – № 8 (799). – С. 34-44.

- 15 Воронин, С. В. Английские ономатопы : Фоносемантическая классификация / С. В. Воронин. Изд. 2-е / под ред. проф. О. И. Бродович. – СПб. : «Геликон Плюс», 2004. – 192 с.
- 16 Воронин, С. В. Фоносемантические идеи в зарубежном языкознании / С. В. Воронин. – Л. : Изд-во ЛГУ, 1990. – 199 с.
- 17 Горохова, Л. А. О некоторых закономерностях перевода онома-топов в зависимости от функции, выполняемой ими в тексте / Л. А. Горохова // Лингвистика. Перевод. Межкультурная коммуникация : Межвуз. сб. науч. тр. Том Выпуск 2. – Пятигорск : Изд-во Пятигорского гос. лингв. ун-та, 2000. – С. 110-120.
- 18 Горохова, Л. А. О структуре «звукового ландшафта» художе-ственного произведения / Л. А. Горохова // Научные исследования и разра-ботки студентов : сб. материалов VII Междун. науч.-практ. конф. – Пяти-горск, 2022. – С. 96-100.
- 19 Гусева, С. И. Актуальные проблемы фонетики и методики препода-вания иностранных языков : XI региональный научн.-исследовательский семинар, посвященный памяти профессора Л.В. Бондарко / С. И. Гусева (отв. ред). – Благовещенск : Изд-во Амурского гос. ун-та, 2014. – 156 с.
- 20 Драчева, Л. А. особенности перевода англоязычных комиксов на фонетическом уровне / Л. А. Драчева, С. Е. Шабалкина, Н. А. Шевырина // Вестник Международного института рынка. – 2023. – № 1. – С. 125-130.
- 21 Дрога, М. А. Языковая природа ономатопеи / М. А. Дрога, Н. В. Юрченко // Верхневолжский филологический вестник. – 2020. – №4 (23). – С. 67-73.
- 22 Ермоленко, Ю. П. Номинативные модели формирования новых слов методом стяжения в современном английском языке: дис. ... канд. фи-лол. наук. / Ю. П. Ермоленко. – М., 2007. – 296 с.
- 23 Жеребило, Т. В. Словарь лингвистических терминов / Т. В. Же-ребило. – 5-е изд., испр. и доп. – Назрань : ООО «Пилигрим», 2010. – 486 с.

- 24 Земская, Е. А. Словообразование как деятельность / Е. А. Земская. – М. : Наука, 1992. – 221 с.
- 25 Караваева, А. И. Роль звукоподражательной лексики в усвоении правил произношения родного и иностранного языков / А. И. Караваева // Гуманитарный форум в Политехническом : материалы II Всероссийской молодежной научн.-практ.конф., Санкт-Петербург, 05–07 апреля 2023 года / Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого. Том 2. – СПб. : Политех-Пресс, 2023. – С. 311-316.
- 26 Каторова, А. А. Сопоставительный анализ звукоподражательных единиц в русском, английском и итальянском языках / А. А. Каторова // Язык и текст. – 2015. – Т. 2, № 3. – С. 59-68.
- 27 Комиссаров, В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. / В. Н. Комиссаров. – М.: Высш. шк., 1990. – 253 с.
- 28 Комиссарова, В. Н. Современное переводоведение : учеб. пособие / В. Н. Комиссарова / ред. С. Ф. Гончаренко. – М.: ЭТС, 2002. – 424 с.
- 29 Лукьянова, В. С. Специфика перевода английских звукоподражаний на русский язык в детском анимационном фильме / В. С. Лукьянова, О. А. Колоскова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. –2018. – №2-2 (80). – С. 334-337.
- 30 Мечковская, Н. Б. Семиотика: Язык. Природа. Культура: курс лекций: Уч. пособие для студентов вузов / Н. Б. Мечковская. – М. : Академия, 2007. – 426 с.
- 31 Мурашкина, К. В. Фоносемантические аспекты перевода художественного текста / К. В. Мурашкина // Актуальные вопросы перевода, лингвистики, истории литературы и фольклора : сб. ст. X Междун. науч. конф. молодых ученых, посвященной памяти Олега Георгиевича Скворцова, Екатеринбург, 11 февраля 2022 года. – Екатеринбург : Учебно-методический Центр УПИ, 2022. – С. 152-159.

32 Нестерова, Н. М. Окказиональное слово как результат авторского словотворчества: границы переводимости / Н. М. Нестерова // Вестник Томского государственного университета. Филология. – 2016. – №4 (42). – С. 44-58.

33 Оботнина, Е. В. Лексические проблемы перевода англоязычных комиксов на русский язык / Е. В. Оботнина, М. Р. Хамзина // Вестник Башкирского государственного педагогического университета им М. Акмуллы. – 2022. – № 1-2 (62). – С. 64-68.

34 Овчинникова, А. С. «Ономатопозитическое слово» Х. Штейнталя в исходном и переводных текстах / А. С. Овчинникова // Психология языка и психолингвистика: истоки и современность : Материалы междун. науч.-практ. конф. (к 200-летию со дня рождения Хеймана Штейнталя), Москва, 10–11 февраля 2023 года. – М. : ФГБОУ ВО «Государственный университет просвещения», 2023. – С. 162-165.

35 Отаева, О. С. Исследование окказиональной лексики в русской лингвистики / О. С. Отаева // Молодой ученый. – 2023. – № 48 (495). – С. 494-496.

36 Репнякова, Н. Н. Функции звукоподражаний в китайских народных сказках / Н. Н. Репнякова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – Тамбов : Грамота, 2017. - № 7 (73), Ч. 2. – С. 151-154.

37 Рецкер, Я. И. Теория перевода и переводческая практика / Я. И. Рецкер. – М. : Международные отношения, 2007. – 244 с.

38 Рооде, Т. В. Перевод междометий и звукоподражательных единиц с английского на русский язык (на материале комиксов) / Т. В. Рооде // XXV Всероссийская студенческая научн.-практ. конф. Нижневартковского гос. ун-та : Материалы конф., Нижневартовск, 04–05 апреля 2023 года / под общ. ред. Д. А. Погonyшева. Том Часть 5. – Нижневартовск : Нижневартовский гос. ун-т, 2023. – С. 220-225.

39 Сапожникова, А. А. Лексемы и звукоподражания, называющие животных в различных языках / А. А. Сапожникова, М. В. Дацко // Техно-

парк универсальных педагогических компетенций : материалы II Всероссийской научн.-практ. конф., Чебоксары, 23 июня 2023 года / Чувашский республиканский институт образования Министерства образования и молодежной политики Чувашской Республики. – Чебоксары: ООО «Издательский дом «Среда», 2023. – С. 151-154.

40 Севастьянова, Е. Н. Эмоциональный компонент лексического значения звукоподражательных единиц / Е. Н. Севастьянова // Научный вестник Воронежского государственного архитектурно-строительного университета. Серия: Современные лингвистические и методико-дидактические исследования. – 2010. – № 14. – С. 119-127.

41 Скаличка, В. О фонологии языков Центральной Европы / В. Скаличка // Пражский лингвистический кружок: сб. ст. – М. : Прогресс, 1967. – 560 с.

42 Соколова, А. В. Ономатопэтика как элемент графической стилистики / А. В. Соколова // Вестник Московского государственного лингвистического университета. – 2015. – № 11 (722). – С. 171-188.

43 Сонин, А. Г. Комикс: психолингвистический анализ / А. Г. Сонин. – Барнаул : Изд-во Алтайского гос. ун-та, 1999. – 111 с.

44 Сорокин, Ю. А. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция / Ю. А. Сорокин, Е. Ф. Тарасов // Оптимизация речевого воздействия. – М. : Высшая школа, 1990. – С. 180-186.

45 Степанец, М. В. Понятие «Комикс» как тип текста / М. В. Степанец // Научно-образовательный журнал для студентов и преподавателей «StudNet». – 2020. – № 10. – С. 241-245.

46 Султыгова, М. М. Звукоподражательные слова / М. М. Султыгова // Научное мнение. – 2015. – № 5-1. – С. 107-112.

47 Татаринова-Бретон, Е. С. К вопросу о фоносемантике комикса / Е. С. Татаринова-Бретон // Язык и культура в эпоху глобализации : сб. науч. трудов по материалам Первой междун. науч. конф.: в 2-х томах, Санкт-

Петербург, 26 марта 2013 года. – СПб. : Санкт-Петербургский гос. экономический ун-т, 2013. – С. 246-248.

48 Тихонов, А. Н. Междометия и звукоподражания-слова? / А. Н. Тихонов // Русская речь. – 1981. – № 5. – С. 72-76.

49 Тишина, Е. В. Русская ономотопея: диахронный и синхронный аспекты изучения / Е. В. Тишина. – Автореф. дис. канд. филол. наук. – Волгоград, 2010. – 183 с.

50 Ткачева, Л. О. Возможные когнитивные механизмы опознания носителями языка визуально предъявляемых звукоизобразительных слов (на материале русского языка) / Л. О. Ткачева, Ю. Г. Седелкина, А. Д. Наследов // Вестник Тверского государственного университета. – Серия : Педагогика и психология. – 2018. – № 4. – С. 31-41.

51 Фатюхин, В. В. Особенности перевода звукоподражаний и междометных глаголов / В. В. Фатюхин. – Автореф. дис. ... канд. филол. наук. – 2000. – 24 с.

52 Фельдман, Н. И. Окказиональные слова и лексикография / Н. И. Фельдман // Вопросы языкознания. – 1957. – № 4. – С. 64-73.

53 Флакسمан, М. А. Звукоизобразительная модификация как способ словообразования / М. А. Флакسمан // Вестник СПбГУ. Серия 9. Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2012. – Вып. 4. – С. 106-114.

54 Флакسمан, М. А. Новейшая звукоподражательная лексика английского языка: проблема письменной фиксации / М. А. Флакسمан // Актуальные проблемы языкознания. – 2014. – Т. 1. – С. 27-29.

55 Флакسمан, М. А. Особенности окказиональных звукоподражаний / М. А. Флакسمан // Информация–Коммуникация–Общество. – 2017. – Т. 1. – С. 286-292.

56 Чечиль, А. П. К вопросу о функционале ономотопеи в комиксах / А. П. Чечиль, Д. Н. Готина // Язык в сфере профессиональной коммуникации : сб. материалов междун. науч.-практ. конф., Орел, 25 ноября 2022 года. –

Орел : Изд-во Среднерусского института управления – филиал РАНХиГС, 2023. – С. 235-239.

57 Шаронов, И. А. Звукоподражательные слова и эмоциональные междометия / И. А. Шаронов // Вопросы филологии. – 2009. – № 3(33). – С. 48-52.

58 Швейцер, А. Д. Перевод и лингвистика / А. Д. Швейцер. – М. : Наука, 1973. – 251 с.

59 Шляхова, С. С. Тень смысла в звуке : введение в русскую фоносемантику : учебное пособие / С. С. Шляхов. – Пермь : Изд-во ПГПУ, 2003. – 217 с.

60 Шумилина, К. А. Специфика перевода комиксов на графическом и фонетическом уровнях / К. А. Шумилина // Ограёв-Online. – 2021. – №9(162). – С. 1-7.

61 Akita, K. Ideophones (Mimetics, Expressive) / K. Akita // Oxford Research Encyclopedia of Linguistics. – 2019. – P. 1-18.

62 Badiozaman, F. Analysis of Sound Effects Classifications in English Comics and their Persian Tranlations / F. Badiozaman // Journal of Language and Translation. – 2024. – Vol. 14. – No 3. – P. 47-59.

63 Dubin, S. C. Visual Onomatopoeia / S. C. Dubin // Symbolic Interaction. – State University of New York – Purchase. – 1990. – Vol. 12, No 2. – P. 185-216.

64 Evenko, E. V. Iconicity as a phonosemantic means of sound tonality representation in the text / E. V. Evenko, O. A. Glivenkova// Mir Nauki, Kultury, Obrazovaniya. – 2021. – No. 5(90). – P. 258-260.

65 Flaksman, M. A. Onomatopoeia and Regular Sound Changes / M. A. Flaksman // Journal of Siberian Federal University. Humanities and Social Sciences. – 2022. – Vol. 15, No. 10. – P. 1508-1515.

66 Flaksman, M. A. Preservation of long vowels in onomatopoeic words denoting pure tones: phonosemantic inertia / M. A. Flaksman // INDO-

EUROPEAN LINGUISTICS AND CLASSICAL PHILOLOGY-XVII (Joseph M. Tronsky memorial Conference). – 2013. – P. 917-923.

67 Gorokhova, L. A. Preserving the literary soundscape in translation / L. A. Gorokhova // Pyatigorsk State University. – 23–24 сентября 2021 года. Vol. 2021, 2022. – P. 259-275.

68 Marchand, H. Phonetic symbolism in English word-formation / H. Marchand // Indogermanische Forschungen. – 1959. – Vol. 64. – P. 146-168.

69 Marston, W. M. Why 100,000,000 Americans Read Comics / W. M. Marston // The American Scholar. – 1943. – Vol. 14, No. 1. – P. 35-44.

70 McCord, C. P. The Onomatopoeic Words / C. P. McCord // Journal of Occupational Medicine. – 1968. – Vol. 10, No. 12. – P. 708-708.

71 Nuckolls, J. B. The Case for Sound Symbolism. Annual Review of Anthropology / J. B. Nuckolls // University of Alabama – Birmingham. – 1999. – Vol. 28. – P. 225-252.

ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ

72 Macmillan Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.macmillandictionary.com/>. – 4.04.2025

73 Merriam-Webster Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.merriam-webster.com/>. – 15.04.2025

74 Multitran [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.multitran.com/>. – 20.04.2025

75 Oxford Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>. – 2.05.2025.

76 The Free Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.thefreedictionary.com/>. – 2.05.2025

77 Cambridge Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://dictionary.cambridge.org/>. – 2.05.2025

78 Collins dictionary [Электронный ресурс] – Режим доступа :
<https://www.collinsdictionary.com/>. – 2.05.2025

79 U.S. Dictionary [Электронный ресурс]. Режим доступа :
<https://usdictionary.com/>. – 22.04.2025

80 Urban Dictionary [Электронный ресурс]. – Режим доступа :
<https://www.urbandictionary.com/>. – 22.05.2025

81 Wooordhunt [Электронный ресурс] – Режим доступа :
<https://wooordhunt.ru/>. – 10.04.2025

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Таблица – Классификация звукоподражаний комикса «Cuphead» по источнику звука.

	Оригинал	Перевод на русский язык	Способ перевода
	Антропофонии		
	shimmy	тунц	модуляция
	blink	мырг	модуляция
	tap	топ	функциональный эквивалент
	clap	хлоп	функциональный эквивалент
	mmm	ммуа	транскрипция
	smooch	чмок	функциональный эквивалент
	glug	глык	функциональный аналог
	smack	ням	функциональный аналог
	lick	лизь	функциональный аналог
	trip	спотык	модуляция
	wimper	хнык	модуляция
	sniffle	всхлип	модуляция
	shake	трясь	модуляция
	shiver	дрыг	модуляция
	sniff sniff	нюх нюх	функциональный аналог
	boohoo	уаааа	функциональный аналог
	hoooooooo	хныыыык	функциональный аналог
	aaa screech	ааа виинизг	функциональный аналог + калькирование формы
	hoo-hoo, hoooo	хи-хи, ха-хаха-а-а-а	функциональный аналог
	bwaha	муаха-а	функциональный аналог
	yaawwnn	зёёёёёв	модуляция
	grumble	гр-р-р-р	модуляция
	thumble	кувырк	функциональный аналог
	sploot	тьфу	функциональный аналог
	huff	ох	функциональный аналог
	huff	ах	функциональный аналог

	thump	бдумс	функциональный аналог
	whump	бдыщ	функциональный аналог
	rattle rattle	громых громых	модуляция
	plop	плюх	функциональный эквивалент
	clatter clatter	кляц кляц	функциональный аналог
	squish squish	вляп вляп	функциональный аналог
	fliippa flippa flipp	клёп клёп клёп	функциональный аналог
	floppa floppa flop	клёп клёп клёп	функциональный аналог
	weld	припой	модуляция
	chatter chatter	кляц кляц	функциональный аналог
	tszzztz	пщщщщщ	функциональный аналог
	klickity	чикичики	функциональный аналог
	hisssssss	шшшшшшш	функциональный аналог
	zzz	хрр	функциональный аналог
	kchchchch	хтцццццц	функциональный аналог + калькирование формы
	tsssssss	пшшшшшшшшш	функциональный аналог + калькирование формы
	fwipppp	треннь	функциональный аналог
	whooshh	ффшуух	функциональный аналог + калькирование формы
	ptwiinnnnnggg	птыnnnnныг	функциональный аналог + калькирование формы
	sloooopp	скользь	модуляция
	ssswisshh	вшшшшшуууух	функциональный аналог + калькирование формы
	krackoww	гrrrrrrрох	функциональный аналог + калькирование формы
	rrriipp	хrrrrресь	функциональный аналог + калькирование формы
	gaaarr	aaaаррр	функциональный аналог + калькирование формы
	bzzzt	бzzzzт	транслитерация
	psschshsttkk	пшшшшуууурхх	функциональный аналог + калькирование формы
	shiinnng	вжжить	функциональный аналог + калькирование формы
	ffrooomm	ффшууууух	функциональный аналог + калькирование формы
	pfoom	бдыщ	функциональный эквивалент
	blam	бах	функциональный аналог
	boom	буум	транслитерация

	twiiirlllll	вжжжииииииить	функциональный аналог + имитация исходной орфографии
	floosshhh	вшууууух	функциональный аналог
	rattle rattle rattle	шурум бурум шурум	функциональный аналог
	brrrr brrrrr brrrr	вррррр врррррр вррр	транскрипция
	ka-pow	ба-бах	функциональный аналог + калькирование формы
	kaaa...boom	ба-а-а...баах	функциональный аналог + калькирование формы
	sploink	бульк	функциональный аналог
	blargle	бульбл	функциональный аналог
	gadzooks	вжжжить	функциональный аналог
	tpp	трр	калькирование формы
	bthtph	трхтх	калькирование формы
	ka-chugga	чух-чух	функциональный эквивалент
	thhbppbptpt	брлбрлбрлбрл	транскрипция + калькирование формы
	crash	бдыщ	функциональный эквивалент
	fwish	вжух	транскрипция
	zip	жих	функциональный аналог
	pow	хлоп	функциональный эквивалент
	pop	хлоп	функциональный эквивалент
	klank	звяк	функциональный эквивалент
	ssss	шших	функциональный аналог
	snip	чик	функциональный эквивалент
	punt	бэмс	функциональный аналог
	clang	клац	функциональный эквивалент
	klunk	клик	функциональный эквивалент
	tong	чик	функциональный аналог
	flip	вшух	функциональный аналог
	plunk	трыньк	функциональный аналог
	plop	плюх	функциональный эквивалент
	splash	плесь	модуляция
	chip	коц	модуляция
	poof	хлоп	функциональный эквивалент

	kroom	будум	функциональный аналог
	snk	чик	функциональный аналог
	chk	чик	транскрипция
	poink	бэньк	функциональный эквивалент
	rip	рвак	функциональный аналог
	tink	трям/брям	функциональный эквивалент
	clap	хлоп	функциональный эквивалент
	pof	плюх	функциональный эквивалент
	sock	дыщ	функциональный эквивалент
	snap	хлысть	функциональный аналог
	whump	шмяк	функциональный аналог
	snap	щелк	функциональный аналог
	thump	бдумс	функциональный аналог
	yoink	пыньк	функциональный аналог
	pop	чпок	функциональный эквивалент
	wham	дыщ	функциональный эквивалент
	thoom	бдууух	функциональный эквивалент
	pow	бэм	функциональный эквивалент
	yoink	вжить	функциональный аналог
	sweep	шурх	функциональный аналог
	ruffle	шурх	функциональный аналог
	shovel	хщить	функциональный аналог
	sweep	вшурх	функциональный аналог
	rake	щщих	функциональный аналог
	squeak	скрип	функциональный эквивалент
	rake	скреб	функциональный аналог
	slippa	скользь	функциональный аналог
	flippa	шлеп	функциональный аналог
	scrub	скряб	функциональный аналог
	scrub	шурх	функциональный эквивалент
	rattle	трясь	функциональный аналог