

DOI:

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА ЮМОРА, ИГРЫ СЛОВ И АВТОРСКИХ ОККАЗИОНАЛИЗМОВ (НА МАТЕРИАЛЕ ГРАФИЧЕСКОГО РОМАНА «МАЙОР ГРОМ»)

Абаева Изета Сослановна, старший преподаватель, кафедра управления, информационных технологий и гуманитарных дисциплин, ЧОУ ВО «Владикавказский институт управления» (Владикавказ, Россия); <https://orcid.org/0009-0001-0781-6710>; inform2@yandex.ru

В условиях стремительно растущей глобализации и цифровизации комиксы в современном культурном пространстве стали занимать значимое место среди продуктов массового потребления, особенно среди молодежной аудитории. В России ключевую роль в развитии индустрии комиксов играет издательство «Bubble Comics». «Майор Гром» является одним из наиболее узнаваемых его проектов. Объектом исследования выступают как оригинальные комиксы, так и их версии, подготовленные для экранизации на платформе Netflix с субтитрами. В статье рассматриваются особенности перевода юмористических элементов комикса «Майор Гром» с русского на английский язык, а также трудности, связанные с передачей игры слов, каламбуров и культурно обусловленных реалий. Комиксы и графические романы, сочетающие вербальные и визуальные коды, создают уникальную сложность для переводчика, поскольку юмор в них часто основан на локальных культурных контекстах и специфической языковой игре, что затрудняет точную межязыковую трансляцию. На материале адаптации комикса для англоязычной аудитории, выполненной студией Netflix, проанализированы ключевые примеры искажений смыслового и стилистического содержания, связанных с невозможностью дословного воспроизведения оригинальных шуток. Особое внимание уделено проблемам передачи жаргонной лексики («делюга»), полисемантических каламбуров (слово «камера»), а также культурно-специфического политического сарказма («жулики и воры»). Автор выделяет основные методы корректного перевода юмора, включая лингвистическую и смысловую адаптацию, баланс между дословностью и свободой перевода, а также необходимость учета культурной локализации и визуально-вербального взаимодействия. Сделан вывод о том, что адекватная передача комического эффекта требует комплексного творческого подхода и разработки адаптивных стратегий, ориентированных на сохранение коммуникативной цели и стилистической уникальности оригинала. Результаты исследования подчеркивают важность глубокого понимания социокультурных кодов и особенностей языковой многозначности для успешного межкультурного обмена художественной и юмористической информации в сфере комиксов и графических романов.

Ключевые слова: комиксы, графический роман, перевод, авторские окказионализмы, юмор, «Майор Гром», «Netflix».

Для цитирования: Абаева И.С. Трудности перевода юмора, игры слов и авторских окказионализмов (на материале графического романа «Майор Гром») // KAVKAZ-FORUM. 2025. Вып. 24 (31). С.19-28. DOI:

Введение

Перевод комиксов и графических романов на иностранный язык представляет собой сложный и многогранный процесс, в котором особое внимание уделяется передаче юмора, игры слов и авторских окказионализмов. Эти элементы являются неотъемлемой частью художественного стиля и авторской индивидуальности, формируя уникальный комический эффект и эмоциональную окраску произведения. Однако их адекватная передача зачастую сталкивается с серьезными трудностями, связанными как с лингвистическими, так и с культурными особенностями исходного и целевого языков.

Комиксы и графические романы отличаются специфической формой повествования, где текст тесно переплетается с визуальным рядом, а ограниченный объем «облачков» диктует жесткие рамки для перевода. При этом юмор в таких произведениях часто строится на локальных реалиях, играх слов и уникальных авторских окказионализмах, что затрудняет их перенос в другую языковую и культурную среду без потерь. В результате переводчик оказывается перед выбором: сохранить форму игры слов, но изменить смысл, или передать содержание, утрачивая при этом комический эффект.

В рамках данной статьи рассматриваются основные проблемы и специфические трудности перевода юмора, игры слов и окказионализмов в комиксах и графических романах. Актуальность исследования обусловлена растущей популярностью комиксов и графических романов в международном культурном пространстве, а также необходимостью разработки эффективных методов перевода, способных сохранить как художественную целостность, так и юмористическую составляющую произведения.

Основная часть

Комиксы (лат. «comicus» (рус. – «веселый», «комедийный»)) как явление в первую очередь связаны с искусством и литературой. Корни искусства повествования с помощью изображений уходят в глубь первобытности, когда на стенах пещер создавались наскальные рисунки. Хотя работы древних художников вряд ли можно назвать комиксами в современном понимании, в них уже присутствовали элементы сюжета и герои. Аналогично, религиозные деятели часто использовали подобные визуальные рассказы: в XIII в. на Руси были распространены житийные иконы, где в центре изображался святой, а по краям – сцены из его жизни. В Европе XVIII в. предшественниками комиксов стали карикатуры, например, гравюры английского художника и иллюстратора Уильяма Хогарта (1697–1764), которые представляли собой серию изображений, рассказывающих определенную историю.

В XIX в. на русский язык были переведены популярные европейские и американские истории в картинках, которые позднее послужили вдохнове-

нием и образцом для первых прототипов русских комиксов. К таким можно отнести работу художника Андрея Сапожникова и этнографа Владимира Даля, которые в 1844 г. издали собственный альбом «Похождения Христиана Христиановича Виольдамура и его Аршета». Прообразы современных комиксов можно было встретить и в революционных плакатах футуристических и авангардных журналах. Авторами первых российских «комиксов» были Казимир Малевич, Аристарх Лентулов, Владимир Маяковский и Давид Бурлюк, которые выпускали серию карикатур на революционные темы.

Развитие комиксов от простых шуточных историй в картинках к сложным, сюжетно проработанным произведениям произошло в несколько этапов и было обусловлено рядом факторов, которые включали в себя культурные изменения, технологический прогресс и воздействие других видов искусства.

В начале XX в. комиксы чаще всего были представлены в виде коротких полосок в газетах, которые служили источником развлечения и юмора. Позднее, в период 30-70-х гг. прошлого столетия популярность и востребованность комиксов на литературном рынке резко возросла. Зачастую сюжет стал представлять собой более сложные, продуманные истории. На первый план стали выходить моральные дилеммы и социальные проблемы. Комиксы стали затрагивать темы, которые выходили за рамки простого юмора. Особая популярность комиксов среди младшей и юношеской читательской аудитории была обусловлена появлением ярких, харизматичных персонажей, обладающих суперсилой. Захватывающие столкновения благородных героев, наделенных сверхсилами, с негодяями, часто преследующими цель уничтожение мира, обеспечило комиксам большой спрос на литературном рынке.

Примерами таких работ являются *"Spider-Man"*, *"X-Men"* и другие графические романы, которые затрагивали тему дискриминации одиночества, внутренние межличностные конфликты. Это позволило комиксам преодолеть рамки шуточных произведений и подняться до уровня серьезного искусства.

Таким образом, переход комиксов от шуточных историй в картинках к богатым сюжетным произведениям стал возможен благодаря развитию комиксов как формы искусства, использованию злободневных тем как основы для сюжета, росту интереса со стороны читателя и признанию комиксов в культурном и литературном контексте.

Понятия «комикс» и «графический роман» зачастую отождествляют и считают взаимозаменяемыми, однако, изучив ряд определений, были выявлены ключевые различия.

Обе формы искусства используют сочетание текста и изображения для передачи эмоций и идей, но графические романы, как правило, могут исследовать более серьезные темы, в то время как комиксы часто акцентируют внимание на развлекательной составляющей.

Последние годы в нашей стране стремительно растет интерес к комиксам, включая *graphic novels* и веб-комиксы. Российские комиксы охватывают широкий спектр тем: социальные и политические, фэнтези, научную фантастику и даже автобиографические истории. Комиксы стали не только развлекательной продукцией, но и важной частью культуры, исследующей актуальные темы и отражающей общественные изменения. Однако, если сравнить коли-

чество людей, предпочитающих читать графический роман классической литературе, то США опережает нас, что в какой-то степени совсем не огорчает. Наша молодежь все же предпочитает чтение произведений в классическом литературном жанре (всего 40% молодежи в качестве источника информации и для проведения досуга выбирают графические романы).

Тем не менее, российский книжный рынок не игнорирует данную литературную нишу: издательский дом «Bubble Comics» занимает лидирующее место среди российских производителей оригинальных комиксов. Компания приобрела широкую известность благодаря своим уникальным сериям и адаптациям, быстро завоевав популярность у широкой аудитории. Среди самых известных и востребованных произведений издательства – комиксы и графические романы «Майор Гром» (2012–2017), «Красная Фурия» (2012–2017) и «Чумной доктор» (2020 – наст. вр.), «Бесобой» (2012–2021), «Экслибриум» (2014–2018) и др. [1].

Крайне разнообразна индустрия комиксов в США. Она включает в себя множество жанров и форматов. Каждый год комиксы становятся там все более популярными. Постепенно они обогнали даже классическую литературу, и уже к 2023 г. ее доля составляла 57%. Это связано с тем, что через комиксы легче и быстрее получать информацию, чем через чтение книг, человеку легче считать изображение и понять эмоции персонажа, ситуацию, в которой он находится. Индустрия комиксов США представлена множеством издательств, среди которых всемирно известные: «Marvel Comics», «DCComics», «Image Comics», «Dark Horse Comics» и др.

Самым популярным комиксом издательства «Bubble Comics» стал «Майор Гром», на который была сделана экранизация на Netflix (07.07.2021 г.). Кинокартина сразу же возглавила топ чатов. По данным сервиса FlixPatrol, картина Олега Трофима удерживала первую строчку рейтинга почти 10 дней. В издательстве Bubble отмечают рост популярности своих соцсетей за последнее время [2].

В фильме рассказывается о появлении в Санкт-Петербурге загадочного маньяка, который носит маску Чумного доктора. Он объявляет, что город страдает от «чумы беззакония» и начинает «лечить» его радикальными методами, уничтожая тех, кто когда-то избежал наказания благодаря своему богатству и связям. Главным героем является майор полиции Игорь Гром, чья решительность и непреклонная позиция в борьбе с преступностью завоевывают симпатии зрителей.

Фильм настолько полюбился людям, что иностранная платформа Netflix обратила на него внимание и смогла выпустить перевод на 12 языках. В 65 странах картина заняла 1 место в списках лучших фильмов 2021 г. Несмотря на это, перевод грешит неточностями в передаче русского юмора.

Для создания юмористического эффекта используются различные языковые средства. По классификации профессора И.Р. Гальперина стилистические приемы можно разделить на три основные категории: 1) фонетические, 2) лексические и 3) синтаксические [3, 72].

Перевод юмора происходит одновременно на нескольких языковых уровнях – фонетическом, морфологическом, синтаксическом, а также семан-

тическом и прагматическом. Однако именно прагматический уровень отвечает за комический эффект. Исходя из этого, при переводе юмора целесообразно ориентироваться на прагматический подход, стремясь сохранить эквивалентность хотя бы на уровне коммуникативной цели, даже если это требует отказа от точного соответствия на других языковых уровнях. Такой подход позволяет переводу сохранять тот же воздействующий эффект на аудиторию, что и оригинальный текст.

Юмор может базироваться не только на языковых средствах, но и на менее осязаемых приемах, которые не сводятся к конкретным языковым элементам. К примеру, эффект недоразумения возникает, когда говорящий использует слово в одном значении, а слушающий воспринимает его иначе, что создает комическую ситуацию. Также к комическим приемам относится эффект внезапности – неожиданное развитие событий или поворот, который может быть достигнут разными языковыми средствами.

Перевод юмора – это творческий процесс, в котором переводчик ищет соотношения между языком оригинала и языком перевода. Эти лексические соответствия могут быть однозначными или вариативными. Для достижения смыслового созвучия при передаче юмора переводчик может применять различные трансформации. Особое внимание следует уделять текстам, сопровождаемым визуальными или аудиальными элементами, поскольку юмор может проявляться не только в лексике, но и в ситуативных и визуальных аспектах комизма.

Одним из наиболее популярных способов создания комического эффекта является языковая шутка – каламбур (остроумное выражение, построенное на использовании сходно звучащих, но различных по значению слов или разных значений одного слова). Языковые шутки делятся на две категории: предметные, основанные на содержании, и собственно языковые, связанные с особенностями языка.

Перевод комикса «Майор Гром», позже послужившего основой для сценария и скрипта экранизации на английском языке, представляет собой интерес для более детального изучения данного феномена.

В процессе работы были изучены все доступные материалы из фильмов и выбраны самые иллюстративные примеры переводческих решений при передаче юмора с русского на английский язык.

Оригинальный текст:

«-Что ты делаешь, бро?

Я эту *делюгу* полчаса строил!»

Переводческий вариант:

“-The hell you doing, bro?

I spent half an hour building this “*shit*”.

Далее, разбирая точность передачи смысла данной шутки, остановимся на слове «делюга». Рассмотрим несколько определений данной лексической единицы.

«Делюга» – это крупное криминальное дело, но в данном случае автор фильма использовал его в значении «башня из денег». Переводчики киностудии «Netflix» не смогли передать значение этого слова на английском языке,

поэтому заменили его на другое, довольно популярное жаргонное выражение «*shit*», из-за чего была потеряна ироничность оригинального повествования.

Приведем ряд примеров толкования слова «делюга». Значение лексемы в словаре воровского жаргона определяется как «передача продуктов, купленных в ларьке колонии, другому лицу» [4], у В. Даля объясняется глаголом «делать» [5, 379]. Были найдены и следующие дефиниции: 1) уголовное дело; 2) преступление, совершаемое несколькими лицами; 3) раздел материальных ценностей после совершения преступления [6].

Следующая шутка, на которую следует обратить внимание, также имеет неточности в переводе. В оригинальной русской версии автор выстраивает шутку на основе каламбура – литературного приема, который подразумевает использование в одном контексте разных значений одного и того же слова или разных слов, или словосочетаний, сходных по звучанию.

Оригинальный текст: «– Еще один подобный трюк, и ты будешь не держать камеру, а сидеть в ней». Переводческий вариант: “– One more trick like this Will turn the *star* of Internet into a star of our detention center”.

В оригинальном тексте можно заметить каламбур со словом «камера», которое имеет несколько значений: 1) камера – видеозаписывающее устройство и 2) камера в тюрьме. В русском языке такая игра слов вполне может существовать, но переводчику не удалось передать всю остроту шутки при переводе на английский язык.

Автор перевода также использовал каламбур для передачи юмористического контента, но выстроил его на основе другой лексической единицы “*star*”: – Превратишься из «звезды интернета» в «звезду СИЗО».

Трудность дословной передачи каламбуров заключается в полисемантичности многих русских слов, что усложняет подбор иностранных соответствий для передачи юмора, в частности каламбуров и игры слов, с полным сохранением оригинальной авторской интенции.

Для сцен, строящихся на каламбурах, часто применяется частичная адаптация либо замена комического приема аналогичным в языке перевода. Например, фамилия антагониста «Разумовский» содержит игру слов с понятием «разум». Это отражено в репликах на тему рассудка и безумия, однако связь русскоязычного слова «разум» с его англоязычным эквивалентом «*mind*» оказывается менее заметной для англоязычного зрителя. В оригинале оним «Разумовский» указывает на двойственность персонажа: «осознанная» фамилия для теряющего рассудок человека. В английских субтитрах слово «*razum*» не может быть передано как каламбур. Чтобы сохранить суть игры слов и намеков на внутреннее раздвоение личности, его борьбу с собой, переводчики используют смысловую адаптацию. *Оригинальный текст.* Олег: «Я всегда жил в твоей голове». *Переводческий вариант:* “I always lived inside your head”. Эта реплика напрямую указывает на внутренний «голос» Разумовского – его вторую личность, сохраняя важную для сюжета игру разума, даже если лингвистический каламбур не воспроизводится буквально. Вместо игры слов с лексемой «разум» переводчики сохраняют драматизм сцены и глубину образа персонажа через смысловую передачу внутреннего конфликта.

В сцене, где Гром разрушает часть городской инфраструктуры и с иронией говорит, что «все равно каждый год *перекладывают*», английский перевод передает лишь буквальный смысл: “They’ll just *redo* it again next year anyway”. Этот перевод сохраняет лишь общий смысл фразы, что ремонт все равно будет повторяться. Однако фраза на английском языке теряет ироничный оттенок шуток о бесконечных ремонтах дорог – актуальной для жителей РФ культурной реалии. В переводном варианте фраза становится нейтральным комментарием, не вызывая у зрителя ассоциаций с типичным российским контекстом.

Еще один пример неточной передачи смысла шуток в английских субтитрах киноадаптации графического романа «Майор Гром: Чумной Доктор» связан с культурно-специфическими, политическими мемами и сарказмом. В оригинале в одной из сцен звучат выражения, связанные с российскими реалиями. Например, фразы «жулики и воры», которые являются политическими мемами и имеют особый подтекст, сразу понятны русскоязычной публике. При переводе на английский язык эти выражения часто адаптируются, теряют свою жесткость и конкретику. Это приводит к тому, что иностранный зритель воспринимает их просто как критику коррупции или нечестности, но не улавливает глубину и политический подтекст, которые добавляют комизм и сатиру оригиналу. Таким образом, комический и саркастический эффект снижается, поскольку в переводе теряется культурно-политическая окраска [7, 58]. Ср.: «...жуликами и ворами, если не хуже. Закон джунглей, мать его!» – “Crooks and thieves, maybe worse. It’s the law of the jungle, damn it!”. И тем не менее в английских субтитрах передается общий смысл реплик, эмоциональная окраска оригинальной фразы. Таким образом, несмотря на некоторую упрощенность, перевод сохраняет сарказм и негативную оценку, характерные для оригинала.

Заключение

Анализ конкретных примеров показывает, что успешный перевод юмора требует комплексного и адаптивного подхода, сочетающего следующие методы и приемы:

1. Лингвистическая адаптация с учетом контекста и полисемантичности – при невозможности дословной передачи каламбуров и языковой игры следует искать эквиваленты, сохраняющие комический эффект, даже если они реализуются на основе иных слов или понятий.

2. Смысловая адаптация при передаче иронии – если прямой перевод жаргонных или культурно-специфических терминов невозможен, целесообразно использовать синонимичные или близкие по функции выражения, сохраняя при этом эмоциональную окраску и иронический подтекст.

3. Соблюдение баланса между дословностью и свободой перевода – иногда необходимость сохранить стилистическую уникальность фразы и ее комический эффект требует ухода от буквальности в пользу более естественного и понятного для целевой аудитории варианта.

4. Учет культурной специфики – важно адаптировать политико-культурные мемы и сарказм принимая во внимание уровень их понимания иностран-

ным зрителем, чтобы сохранить сатирический эффект без утраты ключевого смысла, используя при этом нейтральные, но выразительные аналоги.

5. Внимание к визуальному и вербальному взаимодействию – поскольку комиксы комбинируют текст и изображение, переводчик должен учитывать, как визуальные элементы влияют на восприятие шутки, и при необходимости корректировать вербальный перевод для синергии с визуальным рядом.

Таким образом, адекватная передача юмористических элементов в переводе комиксов требует не только языковой компетенции, но и глубокого понимания культурного контекста, гибкости и творческого подхода. Разработка специализированных адаптивных стратегий, учитывающих языковую многозначность и социокультурные коды, поможет сохранить оригинальный комический эффект и сделает произведение доступным и понятным для широкой международной аудитории.

1. Bubble Comics — Российский издательский дом: [электронный ресурс]. URL: <https://bubble.ru/>

2. Фликспатрол. Стриминговая платформа: [электронный ресурс]. URL: <https://flixpatrol.com/title/major-grom-plague-doctor/top10>

3. Гальперин И.Р. Стилистика английского языка. Учебник. 3-е изд. М.: Высшая школа, 1981. 336 с.

4. Словарь воровского жаргона: [электронный ресурс]. URL: https://gufo.me/dict/criminal_slang/

5. Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка: в 4 т. / под ред. И.А. Бодуэна-де-Куртенэ. 3-е изд., испр. и знач. доп. СПб-М.: Изд-во М.О. Вольф, 1903-1911. Т. 1: А-З, 1903. 1743 стлб.

6. Бандитская азбука: [электронный ресурс]. URL: <https://proza.ru/2018/09/13/1683>

7. Толковый словарь уголовных жаргонов / под общ. ред. Ю.П. Дубягина, А.Г. Бронникова. М.: СП «Интер-ОМНИС»; СП «РОМОС», 1991. 206 с.

Статья поступила в редакцию 03.06.2025,
принята к публикации 17.11.2025,
опубликована 25.12.2025.

Abaeva, Izeta S. – Senior Lecturer, Department of Management, Information Technology and Humanities, Vladikavkaz Institute of Management (Vladikavkaz, Russia); <https://orcid.org/0009-0001-0781-6710>; inform2@yandex.ru

DIFFICULTIES IN TRANSLATING HUMOR, WORD PLAY, AND AUTHOR'S OCCASIONALISMS (BASED ON THE GRAPHIC NOVEL «MAJOR GROM»).

Keywords: *comics, graphic novel, translation, author's occasionalisms, humor, Major Grom, Netflix.*

In a rapidly globalizing and digital world, comics have secured a prominent position in mass culture, particularly among younger demographics. Within Russia, Bubble Comics is a key player in developing the comic book industry, and "Major Grom" stands out as one of their most recognizable and successful creations. This analysis draws upon both the original "Major Grom" comics and their adaptation as a film on Netflix, utilizing the available English subtitles. This article explores the specific challenges inherent in translating the humorous elements of the "Major Grom" comic from Russian to English. These include navigating the complexities of wordplay, puns, and culturally embedded references that are deeply intertwined with Russian language and society. Comics and graphic novels, through their combination of visual and verbal storytelling, present unique hurdles for translators, as their humor often relies on local cultural contexts and intricate linguistic mechanics that resist straightforward cross-lingual transfer. By examining Netflix's adaptation of the comic for an English-speaking audience, we analyze key instances where the semantic and stylistic integrity of the original is compromised due to the inability to directly replicate its jokes. Particular attention is paid to the challenges of conveying Russian slang terms (like "делюга" – delyuga), polysemantic puns (using a word like "камера" – camera, which has multiple meanings), and culturally specific political sarcasm (such as "жулики и воры" – crooks and thieves, a well-known political phrase). The author identifies key methods for more effective humor translation, including linguistic and semantic adaptation, balancing fidelity with creative freedom, and considering the necessity of cultural localization and the interplay between visual and verbal elements. The conclusion underscores that adequately capturing the comedic effect requires a holistic, creative approach, and the development of adaptive strategies that prioritize preserving the communicative intent and stylistic uniqueness of the original. Ultimately, the research emphasizes the critical importance of a profound understanding of socio-cultural codes and the nuances of linguistic polysemy for successful intercultural exchange of artistic and humorous content within the realm of comics and graphic novels.

For citation: Abaeva, I.S. Difficulties in translating humor, word play, and author's occasionalisms (based on the graphic novel «Major Grom»). KAVKAZ-FORUM. 2025, iss. 24 (31), pp. 19-28 (In Russian). DOI:

REFERENCES

1. *Bubble Comics – Rossiiskii izdatel'skii dom* [Bubble Comics – Russian Publishing House] [Electronic resource]. URL: <https://bubble.ru/>
2. *Flikspatrol. Strimingovaya platforma* [Flixpatrol. Streaming Platform] [Electronic resource]. URL: <https://flixfpatrol.com/title/major-grom-plague-doctor/top10>
3. Gal'perin, I.R. *Stilistika angliiskogo yazyka* [Stylistics of the English Language]. Textbook. 3rd ed. Moscow, Vysshaya shkola, 1981. 336 p.
4. *Slovar' vorovskogo zhargona* [Dictionary of Thieves' Jargon] [Electronic resource]. URL: https://gufo.me/dict/criminal_slang/
5. Dal', V.I. *Tolkovy slovar' zhivogo velikoruskogo yazyka. V 4 t.* [Explanatory

Dictionary of the Living Great Russian Language. In 4 volumes]. 3rd ed. St. Petersburg–Moscow, M.O. Vol'f, 1903-1911, vol. 1. A–Z, 1903. 1743 columns.

6. *Banditskaya azbuka* [Bandit ABC] [Electronic resource]. URL: <https://proza.ru/2018/09/13/1683>

7. Dubyagina, Yu.P., Bronnikova, A.G. (eds.) *Tolkovyi slovar' ugovolnykh zhargonov* [Explanatory Dictionary of Criminal Jargons]. Moscow, SP «Inter-OMNIS», SP «ROMOS», 1991. 206 p.

The article was submitted 03.06.2025,
accepted for publication on 17.11.2025,
published 25.12.2025.