

ЛИНГВОСТИЛИСТИЧЕСКИЕ И ПРАГМАТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ТРАНСМЕДИЙНОГО ДИСКУРСА MARVEL (на материале минисериала “Wanda/Vision” и приквел-комиксов)

И.А. Воронцова, Е.И. Бойчук, Е.А. Поспелова

Аннотация. Статья посвящена исследованию трансмедийности в аспекте лингвопрагматики и транслатологии. В фокусе исследования находится линия Wanda/Vision мультимодальной вымышленной вселенной MARVEL, репрезентированная комиксами и телесериалом. Авторы приходят к выводу о том, что ключевой стратегией перевода текстов, входящих в систему трансмедиа, следует признать соблюдение канона, гарантирующего узнаваемость персонажей и нарративных рамок, создающего впечатление цельности трансмедийного проекта, обеспечивающего глубину эстетического переживания зрителя, читателя, поклонника трансмедийной вселенной. В прагматиколингвистической плоскости к канону определенно относятся смысловые и стилистические доминанты трансмедийного дискурса, складывающиеся из пересечений доминант текстов и дискурсов, формирующих элементы проекта. В тактическом аспекте переводчику следует руководствоваться правилами перевода аудиовизуальных произведений тех жанров, которые образуют трансмедийный проект. Так, в контексте перевода контента, связанного с линией Wanda/Vision, это, прежде всего, правила трансляции комиксов и художественного кинотекста.

Ключевые слова: трансмедийность, трансмедийный дискурс, комикс, сериал, ограниченный перевод, аудиовизуальный перевод, канон, аллюзивность, вселенная MARVEL.

Для цитирования: Воронцова И.А., Бойчук Е.И., Поспелова Е.А. Лингвостилистические и прагматические особенности перевода трансмедийного дискурса MARVEL (на материале минисериала “Wanda/Vision” и приквел-комиксов) // Преподаватель XXI век. 2023. № 4. Часть 2. С. 475–491. DOI: 10.31862/2073-9613-2023-4-475-491

© Воронцова И.А., Бойчук Е.И., Поспелова Е.А., 2023



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

LINGUOPRAGMATIC FEATURES
OF “MARVEL” TRANSMEDIA DISCOURSE TRANSLATION
(With Special Reference to “Wanda/Vision” Mini-Series
and Its Prequel Comic Books)

I.A. Vorontsova, E.I. Boychuk, E.A. Pospelova

Abstract. *The article focuses on the study of trans-media in the aspect of linguistic pragmatics and translation studies. The main emphasis of the study is on the Wanda/Vision line of the multimodal fictional MARVEL universe, represented by comics and TV series. The authors come to the conclusion that the key strategy of translating texts included in the trans-media system should be recognized as adherence to the canon, which guarantees the character and narrative framework recognizability, creates the impression of the wholeness of the trans-media project, and provides the depth of aesthetic experience for the viewer, reader, and fan of the trans-media universe. On the pragmalinguistic plane, the canon definitely includes the semantic and stylistic dominants of the transmedia discourse, formed from the intersections of the dominants of the texts and discourses that form the elements of the project. In the tactical aspect, the translator should be guided by the rules of translation of audiovisual works of the genres that form the trans-media project. Thus, in the context of translating content related to the Wanda/Vision line, these are, first of all, the rules of translating comics and feature film text.*

Keywords: *transmediality, trans-media discourse, comic book, series, limited translation, audiovisual translation, canon, allusiveness, MARVEL universe.*

Cite as: Vorontsova I.A., Boychuk E.I., Pospelova E.A. Linguopragmatic Features of “Marvel” Trans-media Discourse Translation (With Special Reference to “Wanda/Vision” Mini-Series and Its Prequel Comic Books). *Prepodavatel XXI vek. Russian Journal of Education*, 2023, No. 4, part 2, pp. 475–491. DOI: 10.31862/2073-9613-2023-4-475-491

476

Понятие «трансмедийность» появилось сравнительно недавно и мгновенно оказалось объектом научных изысканий [1–5]. Интерес к данному явлению объясняется стремительным изменением медиакоммуникационной среды, когда на смену простым сюжетам и форматам приходит концепция «медиа везде», а в ее условиях формируется новая коммуникационная структура общества. Ее определяющими свойствами являются «непрерывная» культура (*non-stop culture*) и глобализированные рынки (*globalized markets*) [6, с. 208]. Не менее актуальным в этой связи представляется и осмысление подходов к переводу текстов, входящих

в систему трансмедиа. Этому способствует активное развитие индустрии развлечений и увеличение потока импортного трансмедийного контента, нуждающегося в переводе, виды и принципы которого меняются с развитием технологий и изменением запросов на форму получаемой трансмедиа-продукции.

Трансмедийность представляет собой особый принцип организации медиаконтента, при котором повествование разворачивается на нескольких независимых медиаплатформах (комиксы, анимация, игровое кино, видеоигры, мемы и т. д.). Трансмедиа-продюсеры создают и контролируют трансмедийную вселенную

через создание трансмедийных проектов, ориентированных на производство и массовое распространение медиапродуктов, которые по содержанию ассоциируются с одним фикциональным миром, воплощаются в разных форматах, достигая определенных коммерческих, политических, культурных и т. д. целей. Конкретный трансмедийный проект создается посредством сторителлинга, ивентизации и игрофикации как согласованный кластер мультимодальных нарративов [7].

Трансмедийный дискурс исследуется с разных позиций — культурологической, философской, литературоведческой, коммуникативной, социо- и психолингвистической, транслатологической и др. В терминологическое обращение введены понятия трансмедийной вселенной и трансмедийной галактики, строительство которых сравнивается с «переплетением множества разных нитей в полотно», где «сумма никогда не может быть эквивалентна их взаимосвязи», с герменевтическим кругом, где нельзя знать части, если нет знания целого и, наоборот, нельзя знать целое, если нет знания его частей [там же].

Это обуславливает наличие у трансмедийной вселенной определенной структуры. Содержательное ядро вселенной составляют «миф» (предыстория всех предысторий как базовые культурные знания для интерпретации событий и участия в событиях), «топос» (базовые знания о ситуации и географии для ориентации в интеракциях и прогнозирования реакций), «этос» (социальные ценности и нормативные поведенческие паттерны). С другой стороны, в составе трансмедийной вселенной выделяется три домена: «канон» (контролируемая медиапродюсером оригинальная версия трансмедийной вселенной из авторизованных медиапродуктов); «апокриф»

(расширенная авторизованная версия оригинальной вселенной, включая побочные продукты, альтернативные и второстепенные истории); «фанон» (неавторизованная фанатская интерпретация оригинальной вселенной, создаваемая активными медиапользователями в таких форматах, как фанфикшн, фанкино, косплей, флешмоб) [там же]. Таким образом, в отдельное направление вычленяются исследования современной медиакommunikации и практик пользовательского взаимодействия, в которых проявляется так называемый партисипаторный дискурс, когда зрители имеют возможность влиять на процесс создания новых кинофильмов, телесериалов, сетевых проектов. Пользователи присваивают и трансформируют различные элементы доступного медиаконтента и коллективно участвуют в становлении партисипаторного дискурса как формы социально-продуктивных взаимоотношений, формирующих особый тип культуры, в основе которой лежат такие концепции, как культура соучастия и коллективный интеллект [8].

Трансмедийный дискурс активно исследуется и с позиций сравнительно-исторического, типологического и сопоставительного языкознания и транслатологии. Например, в исследовании К.Н. Ветошкиной предпринимается попытка определить когнитивно-прагматические особенности трансмедиа в двух языковых вариантах дискурса, исследовать языковой репертуар сторителлинга, что позволяет автору установить закономерности изменения жанров трансмедийного дискурса в диахронии [9]. В статье Е.А. Гусенковой «Перевод интертекстуальных включений в трансмедийном дискурсе (на примере видеоигры “The Wolf among us”») рассматривается значение и роль интертекстуальных включений в формировании трансмедийного

дискурса, а также проблемы их прагматической и культурной адаптации при переводе с английского на русский язык [10].

Настоящее исследование сосредоточено на транслатологическом аспекте трансмедийного дискурса *MARVEL* — коммуникативных практик, создающих одноименную мультимодальную вымышленную вселенную, состоящую из комиксов, являющихся оригинальным медиумом вселенной, художественных фильмов, в том числе короткометражных, и телесериалов. *MARVEL* — вполне классический образец вымышленной вселенной, внутренний мир которой определяется фантастическим нарративом, причем фантастическое — это не просто эффект чуда, но основа, определяющая законы внутреннего мироздания. Вымышленная вселенная *MARVEL* раскрывается через несколько типов медиа (*shared universe*) и форм существования — это приквелы, сиквелы, интерквелы, спин-оффы, кросс-оверы, позволяющие сохранить заданную мифологию, онтологию и хронологию, поддерживающие существование канона универсума [11, с. 456].

В фокусе настоящего исследования — линия (ветвь) *Wanda/Vision*, представленная в комиксах “*The Vision and the Scarlet Witch, vol. 2*”, “*West Coast Avengers, vol. 3*”, “*House of M*”, “*The Vision, vol. 3*” и сериале “*Wanda/Vision*”, составивших материал исследования. Очевидно, центральными персонажами данной ветви являются Ванда — ведьма, обладающая Магией Хаоса, и Виж(е)н — возлюбленный и супруг Ванды, робот-андроид, наделенный сверхспособностями. Комиксы посвящены истории Ванды и Вижена, которые пытаются построить семейную жизнь в тихом американском городке — иллюзии, созданной Вандой с помощью

ее особой способности трансформировать мир вокруг себя. Сериал охватывает более длительный период жизни главной героини, повествуя о её прошлом, в котором было немало утрат (гибель родителей, брата, супруга), а также рассказывая о её настоящем: после гибели Вижена Ванда пытается найти утешение в маленьком городке Вествью, где с помощью своей особой силы она меняет реальность, буквально воссоздаёт иллюзию мирной жизни со своим покойным возлюбленным и супругом. Меняя свой мир, Ванда меняет и мир жителей Вествью. Критики усматривают в этом аллюзию на роман Л.Ф. Баума «Удивительный волшебник из страны Оз», по сюжету которого ведьмы контролируют летучих обезьян на Западе страны Оз и Жевунов — на Востоке. Оценка влияния Ванды на жизнь городка Вествью, однако, более положительная, чем влияние ведьм в сказке Л.Ф. Баума. Ванда не только поддерживает собственные (призрачные) надежды на счастливую жизнь с Виженом и детьми, но и создает счастливый иллюзорный мир для жителей городка. В конце сериала, однако, Ванда отказывается от иллюзий.

Создание трансмедийной вселенной представляет собой достаточно сложный, трудоемкий и дорогостоящий процесс, поэтому авторы трансмедийных проектов редко ограничиваются целевой аудиторией конкретного лингвокультурного сообщества, а, как отмечалось выше, работают на глобальный медиарынок. Стремление создателей проектов вывести результаты своего труда за пределы национального рынка обуславливает необходимость осуществления перевода отдельных (или всей совокупности) элементов таких проектов на иностранные языки [12, с. 58]. Таким образом, трансмедийные проекты становятся объектом аудиовизуального перевода.

Качество аудиовизуального перевода элементов трансмедийного проекта является ключевым фактором, способным обеспечить комфортный просмотр и желание реципиентов продолжить знакомство с данным проектом, но уже на новой медиаплатформе. На качество перевода в данном случае влияют не только факторы, традиционно осложняющие труд переводчика аудиовизуальных произведений: технические ограничения; способ локализации перевода (субтитрирование, дубляж и т. п.); экстралингвистические факторы, связанные с культурными различиями аудиторий языка оригинала и языка перевода. Главную трудность создает специфика трансмедийного повествования как дискурсивной практики [там же, с. 59], которая должна быть воссоздана в переводе.

Стратегии перевода трансмедийных проектов сформулированы Е.Д. Малёновой [там же] и коррелируют с классификацией свойств трансмедийного повествования, выделенных Г. Дженкинсом [13]:

Распространяемость (*spreadability*, возможность перемещаться с одной платформы на другую) vs. углубление (*drillability*, подробное изучение элементов проекта). Приведенные свойства ставят перед переводчиком задачу быть не просто в курсе путей распространения повествования, но фактически являться «фанатом-экспертом», знающим трансмедийную вселенную изнутри, владеющим ее дискурсом, отслеживающим развитие сюжета на различных медиаплатформах и в социальных сетях.

Непрерывность (*continuity*, обеспечиваемая каноном проекта) vs. многовариантность (*multiplicity*, развитие параллельных сюжетов и нарративов). Переводчику необходимо хорошо знать канон, лежащий в основе трансмедийного проекта, распознавать вербальные и визуальные аллюзии на элементы канона.

Погружаемость (*immersion*) vs. извлекаемость (*extractability*). Развитие трансмедийного проекта подразумевает его выход за рамки медиаканала, главным образом, появление рекламно-сувенирной продукции, для наименования которой могут использоваться принятые когда-то переводческие решения.

Создание мира проекта (*world building*) и сериальность (*seriality*). Трансмедийное повествование создает особый дискурс проекта, владение которым обуславливает максимальное погружение в проект и создает у реципиента возможность получения уникального когнитивного опыта. Переводчику необходимо уделять особое внимание созданию глоссария проекта. Учитывая полимодальный характер переводимого материала, глоссарий должен быть иллюстрированным, включать в себя ссылки на аудиотреки, которые могут быть важны в рамках трансмедийного повествования как элементы, генерирующие дополнительные смыслы и ассоциации у реципиента.

Субъективность (*subjectivity*). Довольно часто при переходе проекта с одной медиаплатформы на другую меняется «перспектива» изложения истории. Повествование может неожиданно вестись от лица персонажа, который в соответствии с каноном считался второстепенным и маловажным. В этой связи переводчик должен помнить, что при работе с трансмедийным проектом не бывает мелочей, «проходящих» персонажей или сюжетных арок. Любая второстепенная информация может стать значимой при включении в проект новой медиаплатформы.

Творчество (*performance*). Данное свойство трансмедийного проекта напрямую связано с концептом культуры участия реципиентов в создании проекта (*participatory culture*). Творчество

поклонников становится источником вдохновения для авторов трансмедийного проекта, активное включение реципиентов в процесс создания и управления развитием трансмедийного повествования представляет собой ключевой фактор для проявления остальных свойств трансмедийного повествования [12, с. 60–63]. В аспекте перевода это означает необходимость обращения к сайтам фанатских сообществ (*fandoms*), посвященным той или иной трансмедийной вселенной, что позволит переводчику уловить повествовательные акценты, увидеть диапазон интерпретаций и оценок тех или иных элементов сюжета, персонажей и т. д., не упустить важные детали нарратива. В **тактическом аспекте** переводчику следует руководствоваться правилами перевода аудиовизуальных произведений тех жанров, которые образуют проект. Так, в контексте перевода контента трансмедийной вселенной *MARVEL* и конкретно линии *Wanda/Vision* это, прежде всего, правила трансляции комиксов и художественного кинотекста.

Перевод комиксов принято рассматривать как разновидность **ограниченного перевода**, при котором текст в большей или меньшей степени подчиняется внеязыковым кодам (визуальным, звуковым и типографским), ограничивающим и направляющим сферу действия переводчика [14, с. 318]. В контексте перевода комиксов существуют два типа специфических ограничений: во-первых, элемент предельного пространства, препятствующий введению перифраз или пояснений, и, во-вторых, сопровождение текста изображением, описывающим конкретную ситуацию, что ограничивает возможности адаптации [15, с. 104].

Рассмотрим прагмалингвистические факторы, обусловившие решения, принятые переводчиками при работе с иссле-

дуемыми комиксами (“*The Vision and the Scarlet Witch, vol. 2*”, “*West Coast Avengers, vol. 3*”, “*House of M*”, “*The Vision, vol. 3*”).

Сюжето- и стилеобразующую функцию в комиксах выполняют лексика и фразеология смысловых полей *тьмы и магии*: “*And very few have ever controlled the DARKNESS!*” — «Многие не могли контролировать ТЬМУ!» («Вижен и Алая Ведьма, том 2») или “*I was a god, Avenger — Korvac, the enemy!*” — «Я был богом, мститель — Корваком, врагом!» («День М»). Фантастический элемент также реализован за счет **лексики, ассоциированной с техникой, кибернетикой** и др.: “*So I confronted them with their failures — their addictions — their mistakes... a fleet of Kree warships seeking revenge for the Kree — Shi’ar war... and an army of Ultron robots*”. — «Я заставила столкнуться их с неудачами, зависимостями и ошибками... с флотом боевых кораблей Кри, жаждущих мести за войну между Кри и Скруллами, и с армией роботов Альтрона» («День М»). С учетом их значимости как смысловых и прагмалингвистических центров дискурса анализируемых комиксов лексические единицы данных групп **воспроизводятся при переводе с достаточно высокой точностью**, без потерь или замен.

Имитация **разговорной речи** в текстах комиксов (**разговорная и сниженная лексика и фразеология, междометия и звукоподражания** и т. д.) ставит перед переводчиками требование учета особенностей разговорного стиля, т. е. применения в переводе адекватных, **функционально равноценных средств**: “*Are you all out of your minds?? My children have been kidnapped by Master Pandemonium... and you stand about discussing television shows!?!?*” — «Вы что, из ума выжили?? Моих детей похитил Мастер Пандемониум... а вы тут обсуждаете телеви-

онные шоу?!?» («Мстители Западного Побережья, том 3»). Подчеркивая эмоциональное состояние Ванды, переводчики используют функциональный аналог для передачи разговорной фразеологической единицы. В ходе проведенного исследования удалось установить, что функциональные соответствия используются при переводе разговорной лексики и оборотов в более чем 80% случаев. К другим приемам относятся **эвфемистический и дисфемистический перевод и компенсация на основе просторечных форм**: “*You’re a damn toaster!*” — «Ты долбаный чертов тостер!» («Мстители Западного Побережья, том 3», дисфемизация за счет добавления сниженного прилагательного «чертов»). Основными приемами передачи **междометий и звукоподражаний** являются **транскрипция** (50%) и **подбор лексического соответствия** (для лексикализованных единиц) (50%): “*Arrrgghhh!*” — «*Аpppггххх!*», “*Krash!*” — «Крэш!», “*Nooooo!*” — «*Нееееет!*», “*Aaaaa!*” — «*Aaaaa!*» («Вижен и Алая Ведьма, том 2»).

Отдельную группу единиц дискурса комиксов составляют **реалии и имена собственные**, в том числе **аллюзивного характера**. Культуроспецифичные единицы в основном передаются на основе **транскрипции (транслитерации) и калькирования**, позволяющих сохранить культурный колорит и метафоричность имени: “*I have come to New Orleans to obtain the Eye of Rajpur — the most exquisite emerald ever discovered on either Asgard or Midgard” — «Я прилетела в Новый Орлеан, чтобы заполучить Глаз Райпура — самый изысканный изумруд, когда-либо найденный на Асгарде или Мидгарде» («Вижен и Алая Ведьма, том 2»). Асгард, Мидгард и Хельхейм — три космогонических мира германо-скандинавской мифологии, созданных триа-*

дой богов-демиургов: братьями Одином, Вили и Ве. Асгард — это мир богов-асов, небо и будущее; Мидгард — мир людей, земля и настоящее; Хельхейм — подземье, мир предков, прошлое. Единицы «Асгард» и «Мидгард» переданы на основе сочетания транскрипции и транслитерации, полукалька применена для передачи вымышленного названия камня: “*The Eye of Rajpur*” — «*Глаз Райпура*». Название города «Новый Орлеан» является устойчивым соответствием, некогда пришедшим в русский язык также на основе полукальки.

На синтаксическом уровне в комиксах отмечается **преобладание настоящих времен** — Present Simple и Present Continuous (“*What’s wrong? It’s taking up a lot of room now!*”) и **императивных конструкций** (“*Donnie! Look! It’s Spider-Man!*”, “*You, look, Trish!*”) («Вижен и Алая Ведьма, том 2»). Встречаются **эллиптические** предложения. Синтаксические конструкции передаются аналогичными конструкциями в русском языке с поправкой на требования узуса переводящего языка.

Отдельного внимания заслуживают особенности передачи модальности, поскольку она связана с эмотивностью комикса, реализуемой на всех уровнях его структуры. Помимо воспроизводства модальности на основе грамматических соответствий, переводчики прибегают и к **эмфатизированному переводу**: “*I must say, I don’t know why you had to go to the city today!*” — «*Я вынужден сказать тебе о том, что не знаю, зачем ты поехала в город сегодня!*» — переводчики выполнили замену модального глагола *must* на более негативно-окрашенное краткое причастие «вынужден».

Интерес представляет и **графический уровень** комикса, а именно выделение слов жирным шрифтом. Жирный шрифт черного или красного цвета (в комиксах

Ванда именуется и как Алая Ведьма) используется для того, чтобы назвать саму героиню, а также подчеркнуть значимость лексики, ассоциирующейся с силой и могуществом Ванды: “So who is *The Scarlet Witch* then?” — «Так кто же такая Алая Ведьма?» («День М»). Жирный шрифт черного цвета используется и для выделения имен других персонажей: “I was a *god, Avenger — Korvac, the enemy!*” — «Я был богом, мститель — Корваком, врагом!» («День М»), а также для акцентуации эмоционального напряжения ситуации: “My *babies! What have you done to my babies?*” — «Мои дету! Что ты сделал с моими детьми?» («День М»). Графические компоненты несут дополнительную смысловую нагрузку, поэтому при переводе их важно сохранить.

Еще раз отметим, что неотъемлемой частью комикса является **изображение**, поэтому в процессе перевода комиксов каждая конкретная ситуация требует учета невербального контекста единицы (собственно изображения и его участия в реализации коммуникативного задания текста, дефицит пространства в «кадре» комикса, его филактере). При переводе комиксов следует принимать во внимание и этические и психологические качества аудитории, а также специфику культуры, для которой предназначен комикс [16, с. 169].

Сериал *Wanda/Vision* — часть медиафраншизы «Кинематографическая вселенная MARVEL». Действие сериала разворачивается после событий фильма «Мстители: Финал» (“*Avengers: Endgame*”), вышедшего в 2019 году. Сериал состоит из девяти эпизодов, первые два вышли в телепроект в январе 2021 г. **Субтитрированный перевод** сериала на русский язык выполнен студией FOCS в 2021 г. Сериал был высоко оценен критиками. В отзывах отмечались весьма

точное воссоздание атмосферы ситкомов прошлого, темная тональность текста, качественная «проработка» природы скорби, достойная актерская игра [17].

В исследуемом кинотексте присутствуют как письменная лингвистическая система (надписи, титры, название города, баннеры, афиши, объявления, названия организаций), так и устная (речь актеров, песни в начале каждого эпизода как средство апелляции к новой части нарратива). Невербальная составляющая данного кинотекста представлена во внешности, одежде, предметах быта разных эпох, интерьере, жестах, мимике, пантомимике. Отдельного внимания заслуживает музыкальный (нетекстовый) ряд.

Сюжето- и стилеобразующими доминантами вербальной составляющей текста **сериала** вновь стали лексика, **фразеология и тропы, передающие вышеупомянутую темную тональность и магический компонент** (*witch, runes, magic, Salem Coven, dark, darkness, crippled, feeble psyche, die on the vine, full of holes* и др.), **образная фразеология и паремии, реалии, имена собственные и аллюзии**, выполняющие экспрессивную функцию и обеспечивающие погружение в культуру вселенной, сочетающей в себе черты разных реальных культур (древнегреческой, германской, скандинавской, американской), а также вымышленной культуры миров MARVEL (“*Blood is thicker than water!*”, “*the Cabinet of Mysteries*”, “*the Ship of Theseus*”, “*Charles Darwin’s ‘The Descent of Man*”, “*named after William Shakespeare*”, “*the Cold War aesthetic*”, “*Mind Stone*”, “*Infinity Stone*” и др.). Отметим, что фразеологизмы, реалии, имена собственные и аллюзии (особенно внешние) в количественном отношении существенно превосходят соответствующие единицы в комиксах. Паремии являются киноспецифичными.

Лексический уровень текста исследуемого сериала (так же, как и текста комиксов-приквелов) широко представлен **разговорными словами и выражениями** (*hubby*), а также **сленговыми и диалектными** (речь идет о «внутренних» диалектах миров *MARVEL*) единицами (“*Holy shmacaroni*”). Это вполне естественно, так как вышеназванные средства позволяют «оживить» **кинодиалог**. Отмечаются средства создания комического эффекта — **ирония и игра слов** (“*No skeletons in your closet, eh, Vision? — I don’t have a skeleton, sir*”).

Синтаксическая палитра приемов разнообразнее, чем в текстах комиксов, однако наибольший риторический эффект достигается за счет использования **разделительных вопросов** (“*He was killed by Ultron, wasn’t he?*”) — в комиксах они отсутствуют как таковые — и **грамматических средств ритмизации, основанных на синтаксическом параллелизме и повторе** (“*My wife and her flying saucers*” — “*My husband and his indestructible head!*”), усиливающих суггестивный потенциал высказывания, облегчающих восприятие на слух объемного фрагмента речи, выступающих в качестве катализатора речевого воздействия и активизирующих у слушающего доминанты восприятия [18, с. 61], реализующих эстетическую, художественную и стилиобразующую функции [19].

Являясь языковыми и прагматическими доминантами оригинального текста, эти единицы попадают и в поле зрения **транслатологического анализа**, тем более что, неся в себе эмоциональный, эстетический и прагматический заряд, они становятся инвариантами (инвариантно-вариабельными компонентами) перевода.

Поскольку перевод сериала может быть оценен только с учетом контекста

трансмедийной вселенной и созданных ранее комиксов-приквелов, легших в его основу, остановимся в первую очередь на результатах анализа специфики передачи **прагмалингвистических доминант сериала в идентичных или сходных с комиксами ситуациях**. Задача состоит в установлении сходств и различий в построении оригинальных контекстов и их переводе на русский язык, решении проблемы передачи канона трансмедийного проекта, анализе переводческих решений, наложенных на вышеназванные свойства трансмедийного повествования, выделенные Г. Дженкинсом.

Первое — это перевод **имен собственных**, являющихся **сквозными для комиксов и сериала**: *Wanda* — Ванда, *Agatha Harkness* — Агата Харкнесс, *Vision* — Вижен, *New Salem* — Нью-Салем, *Westview* — Вествью и др. Из примеров следует, что переводчиками комиксов и сериала **единообразно используются транскрипция и транслитерация**. Это способствует системному воспроизведению одной сюжетной линии, позволяет сделать мир и его персонажей узнаваемыми на разных медиаплатформах. Однако в отдельных, более частных случаях перевода имен собственных, наблюдаются расхождения. Так, в сериале и комиксах описывается ситуация, когда Ванда и Вижен выступают на Шоу Талантов.

Сериал: “*I want to thank you all for coming out to support Westview Elementary “For the children”. And for our final act I give you, Wanda and Vision”*. — «Благодарю всех, кто пришел поддержать Вествью Элементару «Все — ради детей». И последний номер представят Ванда и Вижен». — “*I am Glamour and he’s Illusion”*. — «Я — Гламур, а он — Иллюжен».

Комикс («Вижен и Алая Ведьма, том 2»): “*And now ladies and gentlemen, the*

Bourbon INN is proud to present Glamour and Illusion”. — «А сейчас, дамы и господа, Bourbon INN с гордостью представляет Глэмура и Иллюзию». — “My name is Illusion and my name is Glamour”. — «Меня зовут Иллюзия, а меня зовут Глэмур».

Очевидно, переводчики разошлись в выборе соответствий для передачи имен Glamour и Illusion (главным образом, второго, переданного на основе транскрипции в сериале и словарного соответствия — имя одновременно является интернациональным нарицательным существительным — в комиксе). На наш взгляд, вариант перевода «Иллюзия» является более удачным, поскольку в этом случае соблюдается единообразие в подходах к переводу имен («глэмур» также одновременно является интернациональным нарицательным существительным), воспроизводится и «говорящая» природа имени. Вероятно, переводчикам стоило учесть тот факт, что данная сцена практически полностью скопирована из комикса, следовательно, имена следовало перевести идентично комиксу и, таким образом, соблюсти преемственность.

Интересен подход, применяющийся для передачи **имен и названий, являющихся аббревиатурами**. Так, в четвертом эпизоде сериала зритель сталкивается с единицами, в состав которых входит название организации “S.W.O.R.D. — Sentient World Observation and Response Department”, представляющее собой акроним. В русском языке использовано словарное соответствие sword — «М.Е.Ч.», записанное, как аббревиатура: “S.W.O.R.D. HEADQUARTERS” — «Штаб-квартира М.Е.Ч.», “S.W.O.R.D. Response Base outside Westview, NJ.” — «База реагирования М.Е.Ч. недалеко от Вествью, Нью-Джерси», “And you, atelepath, brought a S.W.O.R.D. agent into your home”. — «А ты — телепат — впустила агента

М.Е.Ч.а в свой дом». В случае необходимости разворачивания аббревиатуры переводчики используют **экспликацию (амплификацию) и покомпонентный перевод**. И здесь на одном из этапов обнаруживается некоторое нарушение канона: в рекламном постере сериала название организации было передано как «Отдел наблюдения и реагирования за разумным оружием». В комиксах эта аббревиатура передавалась как «Департамент наблюдения за разумным миром и реагирования». Интернет-сообщество поклонников Вселенной отреагировало на данное расхождение следующим образом: «изменение несерьезное, но оно может быть достаточно важным» [20].

Кинотекст в целом содержит довольно большое количество **имен аллюзивного характера и культуроспецифичных единиц**, выполняющих экспрессивную функцию и обеспечивающих погружение в культуру вселенной, сочетающей в себе, как отмечалось выше, черты разных реальных культур и вымышленной культуры миров MARVEL. Значительное количество аллюзий относится непосредственно к внутренней Вселенной MARVEL, например, Mind Stone, Infinity Stone и др. и имеют **прямые пересечения с комиксами**, соответственно, наблюдается **единообразие в их передаче** в тексте сериала и комиксах-приквелах. «Внешние» аллюзии, как отмечалось выше, более специфичны для кинотекста и часто не имеют аналогов в комиксах, соответственно, передаются без учета канона, например, отсылка к греческому герою Тесею, переданная на основе устойчивого соответствия: “You are familiar with the thought experiment, the Ship of Theseus in the field of identify metaphysics?” — «Ты знаком с Кораблем Тесея в контексте метафизики личности?»

То же можно сказать и об использовании в кинотексте некоторых **реалий**,

образной фразеологии, тропов и т. д. Поскольку они являются киноспецифичными и не связаны с текстами комиксов-приквелов, то передаются при переводе без учета нарратива на платформе-предшественнице. Переводчики в основном следуют стандартным правилам перевода реалий через **ассимилированное соответствие — заимствование** (*runes* — руны) **транскрипцию (транслитерацию) и калькирование** (“*Merry Homemakers*” — «Веселые домохозяйки») и др. Однако наблюдаются и более специфические случаи транслатологической обработки реалий: “*What do you say to silver dollar pancakes, crispy hash browns, bacon, eggs, freshly squeezed orange juice and black coffee?*” — «Как насчет пышных блинчиков, хрустящих драников, бекона, яичницы, свежевыжатого апельсинового сока и чашки черного кофе?» В данном примере “*silver dollar pancakes*” — это реалия, обозначающая американские блинчики, по размеру (5–7 см) близкие к монете в 1 доллар, имевший хождение в США до 1979 г. и давший блюду такое название. Несмотря на то, что русскоязычные (кулинарные) ресурсы предлагают пользователю рецепты блинчиков «Серебряный доллар» (реалия передана на основе кальки), данное соответствие малоприменимо в кинодискурсе. Таким образом, переводчики справедливо прибегли к контекстуальной замене, реализованной через введение характеристики объекта (модуляции). При передаче реалии “*crispy hash browns*”, переведенной как «драники» (картофельные оладьи), произошла адаптация единицы (американская реалия замещена славянской). Данная лексическая единица ассоциирована, прежде всего, с белорусской, украинской, польской и русской кухней, хотя встречается и в других националь-

ных кулинарных традициях — немецкой, еврейской). «Драники» как соответствие удобно своей компактностью, простотой «укладки в губы» и транспарентностью содержания для русскоговорящего реципиента, однако такого рода соответствия могут приводить к некоторой культурной деформации переведенного текста.

Следующий значимый в контексте перевода данного трансмедийного проекта момент обусловлен **«тёмной тональностью» комиксов и сериала**. В обоих случаях для воссоздания темной тональности авторы оригинальных текстов, как отмечалось выше, прибегают к **лексике смыслового поля «Тьма»** (*dark, darkness*), **эпитетам с отрицательной эмотивной или оценочной коннотацией** (*crippled, feeble psyche*), связанным с тьмой и силами ведьм, а также с психическим состоянием главной героини Ванды. Кроме того, используются **идиомы смыслового поля «смерть»**, например, *die on the vine, full of holes (сгнуть до дыр), leave you in the dark*, отмечается и наличие единиц, прямо или косвенно ассоциирующимися с полем «скорбь» (“*You are my sadness and my hope*”, “*(...) made him cry ever harder*”, “*Vision was gone. But you wanted him back*” и др.).

Единицы поля «Тьма», главным образом, передаются при переводе на основе **словарных или функциональных аналогов**. В этом вновь проявляется единообразие подходов к переводу комиксов и сериала как компонентов одного проекта.

Сериал: “*What happened when he wasn't there to pull you back from the darkness, Wanda?*” — «Что случилось, когда его не было рядом, чтобы вытащить тебя из тьмы, Ванда?»

Комикс («Вижен и Алая Ведьма, том 2»): “*And very few have ever controlled the DARKNESS!*” — «Многие не могли контролировать ТЬМУ!»

Благодаря темной тональности комиксов и сериала воссоздается целостная картина, наблюдается нарративная преемственность и последовательность. Однако в отдельных случаях наблюдаются расхождения, причем ряд расхождений проистекает из разницы в трактовке сюжета и персонажей в оригинальных текстах. Так, обе платформы содержат сцену, описывающую приход Ванды за телом погибшего Вижена.

Сериал: *“I know you have him”*. — «Я знаю, что он у вас». *“He’s all that I have. He isn’t yours”*. — «Он все, что у меня есть. Он вам не принадлежит».

Комикс «Мстители Западного Побережья, том 3»: *“Where is my husband? Where is the Vision?”* — «Где мой муж? Где **Вижен**?» *“He — he’s gone, Wanda — vanished as if he never existed!”* — «Он испарился, Ванда, испарился, как будто его **не было!**»

Репрезентация ситуации в сериале и комиксе существенно отличаются друг от друга. В сериале прямо показаны чувства и переживания Ванды: реплики построены от первого лица, имеют место повторы, использована гипербола (*“He’s all that I have”* — «Он все, что у меня есть»). В комиксе Ванда задает вопросы (они основаны на синтаксическом параллелизме, содержат анафорический повтор), понимая, что с Виженом произошла трагедия. Чувства героини, однако, завуалированы. В переводе в обоих случаях сохранены лексические и грамматические средства выразительности.

MARVEL — это вымышленная вселенная, следовательно, как отмечалось выше, в ее дискурсе присутствуют языковые единицы **поля магии, превращений, чего-то сверхъестественного, в том числе научно-фантастического**. Лексика этого поля в комиксах и сериале в основном передается единообразно, однако вновь

есть расхождения. Так, в комиксе «Вижен, том 3» читаем эмоциональную реплику Ванды, содержащую метафору: *“You’re a damn toaster!”* — «Ты чертов тостер!». В данном случае переводчики прибегли к пословному переводу, сравнение Вижена с тостером воспроизведено. В сериале данная фраза звучит следующим образом: *“Is your husband tired of your burning his toast?”* — «Твой муж устал от того, что ты сжигаешь его тосты?». Перевод реплики в сериале нельзя признать вполне удачным, поскольку намек на «конструктивную особенность» робота-андроида Вижена не передан. На наш взгляд, преемственность сериала и комикса в этом эпизоде не была соблюдена.

Риторические фигуры синтаксического, а также фонетического плана, характерные для обоих типов текстов, воспроизводятся при переводе единообразно и без существенных потерь. Так, в сериале и комиксе представлена сцена родов Ванды.

Сериал: *“You’re ready? You’re ready. Push, push, Wanda, push! Push! That a girl! It’s a boy”*. — «Ты готова? Готова. Давай. Тужься, тужься! Ванда. Давай! Тужься! Вот так, девочка. Это мальчик». *“Twenty fingers and twenty toes. You’ve got two healthy baby boys on your hands”*. — «Маленькие пальчики на руках и ножках. Вот и появились две здоровые крошки».

Комикс («День М»): *“Push! Good! Push again! All right! Here he is your son! (WHAAAAHHH!)”* — «Толкай! Хорошо! Толкай еще! Хорошо! **Вот он твой сын!** (УААААА)», *“Twins! Wanda, you gave birth to two healthy, happy, beautiful twins!”* — «Двойня! Ванда, ты родила двух **прекрасных малышек!**»

В обоих случаях с целью демонстрации напряженности ситуации реплики имеют особую ритмичность, обеспечиваемую фонетическим и лексико-грамматическим

повтором и бессюжной связью. В переводе последнего предложения из эпизода сериала даже появляется намек на рифму, что можно квалифицировать как переводческую эмфатизацию, при переводе комикса точно воспроизведены звуко-подражания (как на вербальном, так и на графическом уровне). Единообразный подход к изображению одной и той же (значимой) ситуации на разных платформах трансмедийного проекта, на наш взгляд, обеспечивает преемственность повествования.

Невербальная составляющая сериала представлена особым ритмом повествования, тоном и тембром голосов, жестами и мимикой персонажей. Невербальная составляющая комиксов представлена параграфемикой, особыми цветовыми решениями. Отметим, что темно-красный цвет костюма Ванды, выбранный для финала сериала, отсылает к ее одежде из комиксов, но дополнен остроконечным алым головным убором. Сила и могущество Ванды в комиксах и сериале ассоциировано с алым цветом.

Итак, сравнительно-сопоставительный анализ результатов перевода текстов сериала *Wanda/Vision* и его приквел-комиксов показал, что передача ключевых компонентов трансмедийного дискурса *MARVEL*, актуальных для данной линии (ветви) и входящих в канон трансмедийного проекта, осуществлялась вполне единообразно. В прагматингвистической плоскости к канону мы относим смысловые и стилистические доминанты трансмедийного дискурса, складывающиеся из пересечений доминант текстов и дискурсов, формирующих элементы проекта, т. е. кинотекста и приквел-комиксов: **темная тональность текстов, фантастический, мифологический и научно-технический элемент, сквозные имена**

и названия, реалии и иная культуро-специфичная лексика, формирующая контекст произведений, входящих в проект, внутренние аллюзии, доминанты экспрессивного синтаксиса и др. Именно такие пересечения создают единое дискурсивное полотно трансмедиа, которое должно быть тщательно исследовано и воспроизведено при переводе. Отдельные нарушения канона связаны с частными случаями перевода имен собственных, в том числе аббревиатур, а также образной фразеологии и тропов. Подобного рода нарушения нежелательны, поскольку нарушают преемственность повествования. Кроме того, следует иметь в виду, что трансмедийный проект всегда имеет потенциальное развитие на иных медиaplatformах, и неточности, допущенные при переводе, казалось бы, очень частных вещей, могут иметь более значимый эффект при работе с проектом в дальнейшем.

Вместе с этим комиксы и сериал характеризуются и некоторой автономностью. По этой причине, а также в силу объективных различий медиaplatform, некоторые **черты, специфические для комикса (интенсивное использование междометий и звукоподражаний, графоны, средства графического выделения, статика изображений и размещение текста в пузырях-филактерах)**, не нашли отражения в сериале и, соответственно, анализировались исключительно в рамках стратегий перевода комиксов. Кинотекст также имеет свою специфику. **К киноспецифичным средствам** следует отнести **более частое обращение к внешним аллюзиям, более интенсивную, чем в комиксах, апелляцию к реалиям и фразеологическим оборотам, специфические характеристики устно-речевых актов (просодические элементы, более**

выраженную ритмичность текста) и др. Особенности воспроизведения этих элементов при переводе в меньшей степени регулируются каноном, а определяются собственно рамками кинопроизведения. Работа по субтитрированному переводу кинотекста подчиняется и общим правилам субтитрирования (должны быть приняты адекватные решения в отношении длины субтитра, порядка его укладки в кадр, размещения на экране и др.).

Из вышесказанного следует, что ключевой стратегией перевода компонентов трансмедийного проекта следует признать соблюдение канона, гарантирующее узнаваемость персонажей и нарративных

рамок, создающее впечатление цельности проекта, обеспечивающее глубину эстетического переживания зрителя, читателя, поклонника трансмедийной Вселенной. Преемственность желательна соблюдать и в отношении более частных элементов дискурса, поскольку трансмедийный проект может получить развитие на других медиаплатформах, и неточности, допущенные при переводе ранее, могут иметь гораздо более значимый эффект при работе с проектом в дальнейшем. Стратегия и тактика работы с прагмалингвистическими элементами, не имеющими пересечений с медиумами-предшественниками, определяются собственно рамками переводимого произведения.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Пильгун, М.А.* Transmedia Storytelling: перспективы развития медиатекста // Медиаскоп. 2015. № 3. URL: <http://www.mediascope.ru/en/node/1773> (дата обращения: 29.06.2023).
2. *Соколова, Н.Л.* Трансмедиа и «интерпретативные сообщества» // Международный журнал исследований культуры. 2011. № 3 (4). С. 16–21.
3. *Ibrus, I., Ojamaa, M.* What is the Cultural Function and Value of European Transmedia Independents? // International Journal of Communication. 2014. Vol. 8. С. 2283–2300.
4. *Lemke, J.L.* Transmedia Traversals: Marketing Meaning and Identity // Interdisciplinary Perspectives on Multimodality: Theory and Practice. Proceedings of the Third International Conference on Multimodality / ed. A. Baldry, E. Montagna. Campobasso: Palladino, 2011. P. 576–596.
5. *Sousa, M.N., Martins, M.L., Zagalo, N.* Transmedia Storytelling: The Roles and Stakes of the Different Participants in the Process of a Convergent Story, in Divergent Media and Artefacts // Media Convergence Handbook. 2016. Vol. 2. P. 117–135.
6. *Качкаева, А.Г., Новикова, А.А., Юркина, Р.Е.* Как это делается: продюсирование в креативных индустриях. М.: Издательские решения, 2016. 406 с.
7. *Пономарев, Н.Ф.* Трансмедийные проекты и трансмедийные франшизы // E-Scio. 2019. № 11 (38). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/transmediynye-proekty-i-transmediynye-franshizy> (дата обращения: 26.06.2023).
8. *Миловидов, С.В.* Партисипаторные возможности трансмедийного повествования // Обсерватория культуры. 2015. № 4. С. 40–45.
9. *Ветошкина, К.Н.* Когнитивно-прагматические особенности трансмедийного дискурса (на материале белорусского и британского сторителлинга) // Актуальные задачи теории, методологии и практики научной деятельности: сборник статей Международной научно-практической конференции. Уфа: Omega science, 2022. С. 129–131.

10. Гусенкова, Е.А. Перевод интертекстуальных включений в трансмедийном дискурсе (на примере видеоигры “The Wolf among us”) // Актуальные вопросы перевода, лингвистики, истории литературы и фольклора. Екатеринбург, 2022. С. 132–139.
11. Макки, Р. История на миллион долларов: мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. М.: Альпина нон-фикшн, 2011. 456 с.
12. Малёнова, Е.Д. Трансмедийный дискурс в аспекте аудиовизуального перевода: проблемы и решения // Язык. Культура. Коммуникация. 2019. № 22. С. 56–64.
13. Jenkins, H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006. 308 p.
14. Duncan, R., Smith, M. *The Power of Comics*. М.: Continuum International Publishing Group, 2009. 208 p.
15. Анисимова, Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов): учеб. пособие для студ. фак. иностр. яз. вузов. М.: Академия, 2003. 140 с.
16. Воронцова, И.А., Поспелова, Е.А. Прагмалингвистический аспект межъязыковой трансляции комиксов (на материале американских комиксов и их переводов на русский язык) // Европейское литературное наследие в кросскультурном пространстве: сборник материалов всероссийской научной конференции с международным участием / под науч. ред. Е.И. Бойчук. Ярославль: ЯГПУ, 2023. С. 161–170.
17. Walker-Werth, T. Wanda Vision. Created by Jac Schaeffer // *The Objective Standard*. 2021. Т. 16. № 2. URL: <https://search.proquest.com/openview/884881db7118358f25955764bbcb93f3/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2036396> (дата обращения: 26.06.2023).
18. Воронцова, И.А. Особенности передачи фигур ритма при переводе текстов политической публичной речи // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2022. № 4. С. 59–68.
19. Boychuk, E. Evaluating the Performance of a New Text Rhythm Analysis Tool / E. Boychuk, K. Lagutina, I. Vorontsova, E. Mishenkina, O. Belyaeva // *English Studies at NBU*. 2020. Vol. 6. Iss. 2. P. 217–232.
20. Мельников, И. Агентство «М.Е.Ч.» переименовали в киновселенной Marvel. 2021. URL: <https://pluggedin.ru/open/agentstvo-mech-pereimenovali-v-kinovselennoy-Marvel-29058> (дата обращения: 26.06.2023).

REFERENCES

1. Pilgun, M.A. Transmedia Storytelling: perspektivy razvitiya mediateksta [Transmedia Storytelling: Prospects for the Development of the Media Text], *Mediascope* = *Mediascope*, 2015, No. 3. Available at: <http://www.mediascope.ru/en/node/1773> (accessed: 29.06.2023). (in Russ.)
2. Sokolova, N.L. Transmedia i “interpretativnye soobshchestva” [Transmedia and “Interpretive Communities”], *Mezhdunarodnyj zhurnal issledovaniy kultury* = *International Journal of Cultural Studies*, 2011, No. 3 (4), pp. 16–21. (in Russ.)
3. Ibrus, I., Ojamaa, M. What is the Cultural Function and Value of European Transmedia Independents? *International Journal of Communication*, 2014, vol. 8, pp 2283–2300.
4. Lemke, J.L. Transmedia Traversals: Marketing Meaning and Identity. *Interdisciplinary Perspectives on Multimodality: Theory and Practice*. Proceedings of the Third International Conference on Multimodality, ed. A. Baldry, E. Montagna. Campobasso, Palladino, 2011, pp. 576–596.

5. Sousa, M.N., Martins, M.L., Zagalo, N. Transmedia Storytelling: The Roles and Stakes of the Different Participants in the Process of a Convergent Story, in *Divergent Media and Artefacts. Media Convergence Handbook*, 2016, vol. 2, pp. 117–135.
6. Kachkaeva, A.G., Novikova, A.A., Yurkina, R.E. *Kak eto delaetsya: prodyusirovanie v kreativnyh industriyah* [How it's Done: Producing in Creative Industries]. Moscow, Izdatelskie resheniya, 2016, 406 p. (in Russ.)
7. Ponomarev, N.F. *Transmedijnye proekty i transmedijnye franshizy* [Transmedia Projects and Transmedia Franchises], *E-Scio* = E-Scio, 2019, No. 11 (38). Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/transmedijnye-proekty-i-transmedijnye-franshizy> (accessed: 26.06.2023). (in Russ.)
8. Milovidov, S.V. Partisipatornye vozmozhnosti transmedijnogo povestvovaniya [Participatory Possibilities of Transmedia Narration], *Observatoriya kultury* = Observatory of Culture, 2015, No. 4, pp. 40–45. (in Russ.)
9. Vetoshkina, K.N. Kognitivno-pragmatische osobennosti transmedijnogo diskursa (na materiale belorusskogo i britanskogo storitellinga) [Cognitive-Pragmatic Features of Transmedia Discourse (Based on the Material of Belarusian and British Storytelling)]. In: *Aktualnye zadachi teorii, metodologii i praktiki nauchnoj deyatel'nosti* [Actual Problems of Theory, Methodology and Practice of Scientific Activity: Collection of Articles of the International Scientific and Practical Conference]. Ufa, Omega science, 2022, pp. 129–131. (in Russ.)
10. Gusenkova, E.A. Perevod intertekstualnyh vkluchenij v transmedijnom diskurse (na primere videoigrы "The Wolf among us") [Translation of Intertextual Inclusions in Transmedia Discourse (On the Example of the Video Game "The Wolf Among Us")]. In: *Aktualnye voprosy perevoda, lingvistiki, istorii literatury i folklora* [Topical Issues of Translation, Linguistics, Literary History and Folklore]. Ekaterinburg, 2022, pp. 132–139. (in Russ.)
11. Makki, R. *Istoriya na million dollarov: master-klass dlya scenaristov, pisatelej i ne tolko* [The Story of a Million Dollars: A Master Class for Screenwriters, Writers and Not Only]. Moscow, Alpina non-fikshn, 2011, 456 p. (in Russ.)
12. Malyonova, E.D. Transmedijnyj diskurs v aspekte audiovizualnogo perevoda: problemy i resheniya [Transmedia Discourse in the Aspect of Audiovisual Translation: Problems and Solutions], *Yazyk. Kultura. Kommunikaciya* = Language. Culture. Communication, 2019, No. 22, pp. 56–64. (in Russ.)
13. Jenkins, H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, New York University Press, 2006, 308 p.
14. Duncan, R., Smith, M. *The Power of Comics*. Moscow, Continuum International Publishing Group, 2009, 208 p.
15. Anisimova, E.E. *Lingvistika teksta i mezhkulturnaya kommunikaciya (na materiale kreolizovannyh tekstov)* [Linguistics of Text and Intercultural Communication (Based on the Material of Creolized Texts): Textbook]. Moscow, Akademiya, 2003, 140 p. (in Russ.)
16. Voroncova, I.A., Pospelova, E.A. Pragmalingvisticheskiy aspekt mezhyazykovej translyacii komiksov (na materiale amerikanskih komiksov i ih perevodov na russkij yazyk) [The Pragmalinguistic Aspect of the Interlanguage Translation of Comics (Based on the Material of American Comics and Their Translations into Russian)]. In: *Evropejskoe literaturnoe nasledie v krosskulturnom prostranstve* [European Literary Heritage in the Cross-Cultural Space: A Collection of Materials of the All-Russian Scientific Conference with International Participation], ed. by E.I. Boychuk. Yaroslavl, Yaroslavskij gosudarstvennyj pedagogicheskij universitet, 2023, pp. 161–170. (in Russ.)

17. Walker-Werth, T. Wanda Vision. Created by Jac Schaeffer, *The Objective Standard*, 2021, vol. 16, No. 2. Available at: <https://search.proquest.com/openview/884881db7118358f25955764bbcb93f3/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2036396> (accessed: 26.06.2023).
18. Voroncova, I.A. Osobennosti peredachi figur ritma pri perevode tekstov politicheskoy publichnoy rechi [Features of the Transfer of Rhythm Figures in the Translation of Texts of Political Public Speech], *Vestnik Voronezhskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Lingvistika i mezhkulturnaya kommunikaciya* = Bulletin of the Voronezh State University. Series: Linguistics and Intercultural Communication, 2022, No. 4, pp. 59–68. (in Russ.)
19. Boychuk, E., Lagutina, K., Vorontsova, I., Mishenkina, E., Belyaeva, O. Evaluating the Performance of a New Text Rhythm Analysis Tool, *English Studies at NBU*, 2020, vol. 6, iss. 2, pp. 217–232.
20. Melnikov, I. Agentstvo “M.E.CH.” pereimenovali v kinovselennoj Marvel [The Agency “M.E.Ch.” was Renamed in the Marvel Cinematic Universe], 2021. Available at: <https://pluggedin.ru/open/agentstvo-mech-pereimenovali-v-kinovselennoj-Marvel-29058> (accessed: 26.06.2023). (in Russ.)

Воронцова Инна Алексеевна, кандидат филологических наук, доцент, кафедра теории и практики перевода, Ярославский государственный педагогический университет имени К.Д. Ушинского, arinna1@yandex.ru

Inna A. Vorontsova, PhD in Philology, Associate Professor, Theory and Practice of Translation Department, K.D. Ushinsky Yaroslavl State Pedagogical University, arinna1@yandex.ru

Бойчук Елена Игоревна, доктор филологических наук, профессор, кафедра романских языков, Ярославский государственный педагогический университет имени К.Д. Ушинского, elena-boychouk@rambler.ru

Elena I. Boychuk, ScD in Philology, Professor, Romance Languages Department, K.D. Ushinsky Yaroslavl State Pedagogical University, elena-boychouk@rambler.ru

Пospelova Елизавета Андреевна, студентка, Ярославский государственный педагогический университет имени К.Д. Ушинского, jelisawetapospelowa@yandex.ru

Elizaveta A. Pospelova, Student, K.D. Ushinsky Yaroslavl State Pedagogical University, jelisawetapospelowa@yandex.ru

Статья поступила в редакцию 04.07.2023. Принята к публикации 11.08.2023

The paper was submitted 04.07.2023. Accepted for publication 11.08.2023