

A mangafordítás szemiotikai kérdései és Mona Baker új ekvivalenciaelmélete

Cseh Lilla Zsófia

E-mail: l.zsofia.cseh@gmail.com

Kivonat: A cikk a szemiotikai ekvivalencia kérdését járja körül a korlátozott fordítás szemszögéből. Kiindulópontként Mona Baker *In Other Words* kötetének az első (és legtöbbet hivatkozott, 1992-es) és a legújabb, harmadik (2018-as) kiadása közötti fő különbséget vizsgálja. A különbség egy új fejezet: *Szemiotikai ekvivalencia*. Ennek alapján a cikk a korlátozott fordítás területeit mutatja be: az audiovizuális fordítást és a képregények fordítását. A szemiotikai ekvivalencia mindkettő esetében rendkívül fontos. Ezt követően megismerjük, hogy Baker hogyan határozza meg a szemiotikai ekvivalenciát, és milyen kérdéseket vet fel, valamint milyen lehetséges megoldásokat javasol az *In Other Words* 2018-as kiadásában. Hogy bemutassa a szemiotika fontosságát a fordításban, a cikk a manapság igen népszerű japán képregények, a mangák szemiotikai jellegzetességeit is leírja, valamint hogy ezek hogyan érintik a fordítást. Végül néhány mangából vett képpel illusztrál egy-egy szemiotikai jelenséget.

Kulcsszavak: Mona Baker, szemiotika, korlátozott fordítás, audiovizuális fordítás, képregény, manga

1. Bevezetés

Mona Baker 1992-ben megjelent *In Other Words – A Coursebook on Translation* című kötete a fordítástudomány egyik megkerülhetetlen klasszikusa: a szakterülettel foglalkozó diákok és tudósok kötelező olvasmánya. Az 1992-es, első kiadás után majdnem két évtizeddel, 2011-ben jelent meg az átdolgozott második kiadás, amelyről Andrew Chesterman írt kiváló recenziót 2012-ben (Chesterman 2012). A recenzióban különös figyelmet szentelt az új hozzáadott fejezetnek, amely a fordítás etikai kérdéseiről szólt – ez az első kiadásban nem szerepelt, ott mind a hat fő fejezet az ekvivalencia különböző típusaival foglalkozott.

Hét évvel később, 2018-ban, már a kötet harmadik, ismételten kiegészített kiadása jelent meg. A fordítástudomány kutatói máig főleg az 1992-es kiadást használják munkájukban, a cikkek, a könyvek, a disszertációk nagy része erre a kiadásra hivatkozik, ha szerepel a források között. Kétségtelen, hogy három évtizeddel a megjelenése után is alapmunka, a megállapítások ma is helytállóak, és a fordítástudomány legnevesebb kutatóinak munkáira is felhívja a figyelmet, ismeretve elméleteiket, gondolataikat.

Három évtized alatt azonban rengeteget változott a világ! Az 1992-es kiadás hat ekvivalencia-típust sorol fel: ekvivalencia a szó szintjén, a szó szintje fölött, grammatikai és szövegi ekvivalencia, kohézió és koherencia. A kilencvenes évek elején íródott kötetben minden nyelvi példa, alkalmazási lehetőség kizárólag irodalmi és szakmai szövegekre korlátozódik, és ami még fontosabb: írott szövegekre, kizárólag a szöveget véve alapul. Már a 2011-es kiadásban is megjelentek a fordítás új területei, de csak 2018-ban egészült ki az *In Other Words* a nyolcadik fejezettel, amely a *szemiotikai ekvivalencia* témáját járja körül.

Cikkemben röviden bemutatom, hogy az *In Other Words* 1992-es első megjelenése óta az audiovizuális fordítás és a korlátozott fordítás kutatása mennyit fejlődött és haladt előre. Mivel ezek a kutatások szemiotikai kérdéseket is felvetnek, Baker 2018-as új fejezetében kifejtett ekvivalencia-elméleteivel igyekszem megoldást kínálni a felmerülő problémákra. Végül röviden rátérek doktori disszertációm témájának egyik oldalára. Disszertációm címe: *Linguistic and cultural issues in translating manga*. A felhasznált újlatin (olasz) és germán (angol) célnyelvektől most eltekintve, kizárólag a manga szemiotikai jellemzőire és fordítás esetén az ezekhez kapcsolódó nehézségekre hívom fel a figyelmet, ismét utalva Bakerre. A könnyebb megértést elősegítendő a 2022-ben elvégzett pilot kutatásomban feltárt szemiotikai problémákat is tartalmazó képeket is bemutatok.

2. Korlátozott fordítás

A „korlátozott fordítás” (*constrained translation*) kifejezés 1989-ben született (Mayoral, Kelly és Gallardo 1989), de széles körben csak a 90-es évek vége felé terjedt el. Baker 1992-ben még egyáltalán nem említ médiaspecifikus korlátokat (Pedersen 2005: 14), egyedül a nyelvek eltérő rendszeréből adódókat (Baker 1992: 61, 166). A „korlátozott fordítás” azonban azóta már mást jelent: olyan eseteket, amikor a fordítás időben, térben vagy mindkét szempontból korlátok közé szorul. A filmfordítás (szinkron, feliratozás, hangalámondás) (Juhász-Koch 2019) és a képregények fordítása (Viljainen-Belkassah és Metsäjäntti 2014; Zanettin 2008) tartozik ide. A „film” szót általánosan fogom alkalmazni, filmek és televíziós műsorok jelölésére is. 1992-ben sem a film, sem a képregény – ahogy a fordításuk sem – számított új területnek, de a kutatásuk biztos, hogy még gyerekcipőben járt – az első átfogó tanulmányra a képregények fordításáról 1999-ig kellett várni (Kaindl 1999). Éppen ezért az *In Other Words* első kiadásában szó sem esik szinkronról,

feliratozásról, vagy képregényekről. Ellenben nagyon fontos, hogy 2018-ban már Baker is foglalkozik mindhárommal: ugyanis az írott szöveggel ellentétben ezek a szövegek multiszemiotikusak: nyelvi és vizuális jelek együttese, ahol egyik sem létezhet a másik nélkül, és kölcsönösen függenek egymástól (Snell-Hornby 2006, idézi Sell 2016: 272).

2.1. Audiovizuális fordítás

A fordítás időben és térben is lehet korlátozott. Elsőként természetesen a filmek, televíziós műsorok juthatnak erről eszünkbe; esetükben három fordítási megoldás jöhet szóba: szinkron, feliratozás és hangalámondás (az utóbbit kutatták eddig a legkevesebbet) (Juhász-Koch 2019: 38–39). Mielőtt rátérnénk a három megoldástípusra, felvetődhet a kérdés, hogy a filmek, televíziós műsorok fordítását hogyan nevezhetjük? A szerzők számos megoldást javasolnak: „Filmek fordítása”? „Fordítás képernyőre”? „Audiovizuális fordítás”? A teljes jelenséget legjobban a „multidimenzionális fordítás” fedi le (Assis-Rosa 2016: 194), mivel a kép, a hang és a felirat dimenziójára is utal. A szakirodalomban azonban máig az „audiovizuális fordítás” a legelterjedtebb és a leginkább használt, ezért én is ehhez a kifejezéshez folyamodom.

2.1.1. Szinkron

A korlátozott audiovizuális fordítás első típusa a szinkron, amely hangbeli fordításnak számít (Díaz-Cintas 2004: 26). Szinkronizáláskor fontos a képet és a hangot interszemiotikus és interkulturális explicitáció útján integrálni, ugyanakkor, mivel audiovizuális műfajról van szó, a hanghordozás és főleg a kép, a mozgás miatt sokszor nincsen szükség beszúrt magyarázatra (amelynek időbeli korlátai vannak) vagy feliratozott kifejtésre (amely elvonhatja a figyelmet a képről és a hangzó szövegről). A szinkront a kép sokkal erősebben befolyásolja, mint a korlátozott fordítás többi típusát: kell igazodnia a beszélő szájmozgásához, mozdulataihoz, és a hangzó beszéd eredeti időtartamához (Pavesi 2020: 157).

2.1.2. Feliratozás

Az audiovizuális fordításon belül a feliratozás időben és térben is korlátozott, ellentétben a szinkronnal, amely csak időben az. Mivel az audiovizuális termékek három elemből épülnek fel – képből, hangból és szövegből –, a feliratok alapfeltétele, hogy ne legyenek túl hosszúak, semmiképpen se fedjenek el túl sokat a fő vizuális elemből (a képből) (Kapsaskis 2020: 555). Emellett olvashatónak is kell lenniük, követve a dialógus ritmusát és az átlagolvasó olvasási sebességét: nem tarthatnak rövidebb ideig egy másodpercnél, és több ideig hétnél (ez nem köbe vésett szabály, de általánosságban elmondható, hogy a feliratozók be szokták tartani). Ezenkívül a folyékony olvasást és a kép láthatóságát elősegítendő két sornál nem ajánlatos hosszabb feliratot alkalmazni, és a felső sor a lehetőségekhez és

nyelvhelyességhez mérten ideális esetben rövidebb (Robert és Remael 2016: 584). Ahogy a hangzó szöveg felirattá alakítása is interszemiotikus (jelrendszerek közötti művelet), úgy az audiovizuális fordítás egy másik ága, a vakok és gyengénlátók számára készített hangleírás is az (Perez-González 2020: 30).

2.1.3. Hangalámondás

A hangalámondást „félszinkronnak” is lehet nevezni, viszont sokkal kevesebb korláttal kell számolnia, mint a „rendes” szinkronnak. Nem kötelező a szájmozgást követni, és sokkal kevesebb „színészkedést” is igényel, ugyanakkor az eredeti szöveget teljes egészében le lehet fordítani, minden, korlátozott fordításra általában jellemző művelet (kihagyás, kifejtés stb.) mellőzésével (Perez-González 2020: 32; Juhász-Koch 2019: 25–26).

2.2. A képregények fordítása

A képregények ellenállása bármilyen, eredetük elrejtésére irányuló drasztikus adaptációval szemben megerősíti, hogy lehetséges, sőt szükséges a fordítást az eltérő kultúrák elismeréseként és megbecsüléseként felfogni, nem pedig azok beépítéseként egyetlen egységes világképbe (Rota 2008: 96)¹.

Bár Rota idézete a képregényekben fellelhető kulturális elemekre hívja fel a figyelmet, a műfaj fordítása számos egyéb, váratlan akadályt állíthat a fordító elé.

Mindenekelőtt viszont érdemes megvizsgálni, a szó hogyan hangzik különböző nyelveken, és milyen jellegzetességekre utal.

- Magyar: *képregény* – képek, amelyek egy történetet mondanak el;
- Angol: *comics* – a *comic strip* rövidítése, mivel a legelső képregények humoros történetek voltak, és csak néhány képkockából álltak (Lacassin 1971: 24);
- Olasz: *fumetto* – a szó a műfajon kívül annak leginkább jellemző elemét, a szövegbuborékot is jelenti (Treccani Online);
- Francia: *bande dessinée (BD)* – „rajzolt sáv”, a rajzokra és elrendezésükre utal (Perret 2021; Larousse Online);
- Finn: *sarjakuva* – „képsorozat”, szintén a rajzok elrendezésére utal, a rajtuk keresztül elmesélt történetre.

A felsoroltakon kívül több nyelv az angol kifejezés egy részét vette át, mint a német (*comic*), a horvát (*strip*), vagy a spanyol (*comic*). Tanulmányom fő témája a japán mangák, azaz képregények fordítása. A *manga* szó japánul: 漫画, szó szerint „hóbortos képek”.

A képregények fordítása az audiovizuális fordítási stratégiákkal ellentétben csak térben korlátozott, időben nem. Azonban, amíg a – térben szintén korlátozott – feliratozás esetében a képhez hozzáadott szöveg szinte mindig ugyanott jelenik

meg, a kép alján (Kapsaskis 2020: 555–556), és a hossz a képarány miatt általában nem változik, a képregényekben a szöveget sokkal nehezebb fordításban elhelyezni, ugyanis az alakban és elhelyezkedésben a legkülönbözőbb változatokban megjelenő szövegbuborékoktól függ, mennyi és milyen jellegű fordított anyag fér el és főleg, hova.

Még ha nem mélyedünk is bele túlságosan a kulturális különbségek korlátozott térben végezhető áthidalhatóságába, a képregények fordítása nem különösebben távoli kultúrák között is nem várt akadályokba ütközik. 2013 és 2014 között jelent meg az Olaszország egyes területeinek kultúráját képregény formájában bemutató *Nelle terre dei GAL – le avventure dell’impavido Almoró fra storia e cultura* finn fordítása a turkui egyetem olasz tanszéke gondozásában. Habár a nyelvi rendszer teljesen eltérő, a finn és az olasz azonos ábécét használ és a kulturális háttér sem tér el olyan mértékben, mint például a távol-keleti országokétól. Ennek ellenére az elsőre nem túl bonyolultnak tűnő fordítási munka komoly nehézségekbe ütközött. Természetesen jelen voltak a reáliák és a kultúraspecifikus elemek is, főleg olasz ételek és helyek esetében. Még nagyobb gond volt viszont a szavak hossza: a finn toldalékoló nyelv, de az alapszavak is általában jóval hosszabbak, mint az olasz megfelelőik. A szövegbuborékok méretét azonban az olasz nyelvhez igazították, így a finn fordítónak sokszor rövidítésekhez, vagy átiratokhoz kellett folyamodnia. Egyik példa a képregény időben való elhelyezkedését, később történő fordítását is befolyásolja: az olaszban szerepelt a „ma”, *oggi* kifejezés, jelölve, hogy mikor játszódik a történet. Finnül a szó *tänään*, az apró szövegbuborékokban viszont ez semmi esetre sem fért volna el, tehát a fordító az évszámhoz folyamodott, és 2014 került az *oggi* helyére. 2022-ben vagy később olvasva a finn fordítást így viszont már elavultnak tűnhet a történet (Viljanen-Belkassah és Metsäjäntti 2014: 122–126).

3. Szemiotikai ekvivalencia Baker (2018) szerint

Baker az *In Other Words* 2018-as kiadásában a szemiotikai ekvivalenciát a következő Munday-idézetrel vezeti be „A vizuális grammatikában csakúgy, mint a lexicálisban, ügyelni kell arra, hogy fordításban ne téves üzenetet közvetítsünk” (Munday 2004: 212)².

A szemiotikai ekvivalenciával kapcsolatos első példát is szövegi példával vezeti be, mégpedig az arab nyelv karakterformáinak jelentőségével Muhammad Afifi Matar egyik versében. Természetesen fordításban a betűk alakjából eredő mögöttes jelentés elvész – tehát a szemiotikai ekvivalencia eltérő írásrendszerű nyelveknél nem mindig kivitelezhető. Ezenkívül a jelrendszerek társadalmankénti eltérése miatt különböző szociokulturális helyzetben ugyanaz a szemiotikai egység jelenthet teljesen mást is. Ugyanakkor vannak univerzális jelek, mint az arckifejezések, amelyeket egyetlen szótárban sem találunk meg. Ellenben mi a helyzet a nem írott szövegekkel, az audiovizuális vagy vizuális tartalmak esetében? Milyen jelrendszerek jelenhetnek meg a nyelvi jeleken kívül, és a fordítást ezek mi-

lyen mértékben befolyásolják? Baker Van Leeuwenre (2005) hivatkozik, amikor „jel” helyett inkább a „szemiotikai forrás” kifejezést használja.

A szemiotikai források a kommunikációs célokra használt cselekedetek, anyagok és készítmények, amelyeket akár testileg teremtünk meg – például a hangképző szerveinkkel, az arckifejezésünket vagy gesztusainkat irányító izmokkal – vagy technikailag – például toll és tinta, vagy számítógépes hardver és szoftver használatával – minden módszerrel együtt, amellyel ezeket a forrásokat rendszerezni lehet.³ (Van Leeuwen 2005: 285)

A „jel” szó ugyanis egyenes összefüggést sugall a jel és a jelölt tárgy vagy fogalom között, pedig ez egyáltalán nincs így. Ugyanaz a jel üzenhet teljesen mást használati módtól vagy kultúrától függően. Például Kínában a fehér a gyász színe, ezért ünnepi alkalmakkor fehérbe öltözött alakokat mutatni ellentmondást, félreértést eredményezhet külföldi alkotások esetében.

Tolmácsolás esetén a nyelvi jelek kell előtérbe kerüljenek, a tolmácsok (főleg a szinkrontolmácsok) a lehető legkevesebbet változtathatnak a forrásnyelvi jeleken, akkor is, ha a célnyelv másképp fogalmaz. A jelnyelvi tolmácsolásnál pedig a tolmács soha nem öltözhet túl feltűnően, a személye „láthatatlan” kell legyen. Fordítás esetében a szemiotikai rendszerek kerülnek előtérbe: a példaképek (akikről feltételezzük, hogy helyesen végzik a munkájukat), a szakértelem, amellyel a példaképek rendelkeznek, a személyes hatalom (amely megszabja, hogy mit lehet, és mit nem lehet használni), végül pedig a személytelen hatalom, azaz a kódok és a hagyomány. Egyértelműen utóbbi a leginkább lényeges és meghatározó: amit sokszor ugyanúgy oldanak meg, hagyománnyá válik, és végül határozott kód is lesz belőle. Baker megemlíti a jelek szavak nélkül is érthető használatát, amely nem teljesen tartozik ugyan a fordítás témakörébe, de szemiotikailag kétségtelenül érdekes. Példaként Banksy műveit említi, amelyek szöveg nélkül is átadják a jelentést.

Más akadályok merülhetnek fel viszont, amikor szemiotikailag komplex vagy multiszemiotikus anyagok fordításáról van szó. Az audiovizuális anyagok három csatornát használnak: hang, kép és szöveg, a képregények pedig kettőt, képet és szöveget. Hogy a csatornák megfelelően működjenek együtt fordításban is, a fordító lehet kreatív, akár új kifejezések kitalálásával is. Egyes esetekben előfordulhat, hogy egyik csatorna felülírja a másikat, például a vakok és gyengénlátók számára készült hangleírásokor, amikor képanyagot is hangzó szöveggel adunk át. Máskor viszont szorosan összefügg a két vagy három csatorna. Főleg akkor ütközik akadályokba a fordítás, amikor ugyanaz a nem nyelvi jel, például gesztus, a célnyelvi kultúrában mást jelent. Kézenfekvő példa a bólogatás és fejrázás: a görög és a bolgár kultúrában előbbi a tagadás, utóbbi az egyetértés jele. Ha egy audiovizuális anyagban vagy képregényben a mozdulat egyértelműen látható, a fordító a kulturális ellentmondás elkerülése végett fordulhat a feltett kérdés átfogalmazásához, vagy állításra cseréléséhez, amely esetben görög vagy bolgár nyelvterületen nem

lesz ellentmondás a gesztus és a hangzó szöveg vagy felirat között. Ugyanakkor a korlátozott fordítás sajnos a lehetséges kreativitás elé is korlátokat állít, ha nincsen elég hely vagy idő a fordított szöveg megfelelő elhelyezésére.

A képre utaló szójátékok még több problémát okozhatnak. Ebben az esetben még nagyobb a hangsúly a kreativitáson: keresni kell egy vizuális jelet, amelynek verbálisan több jelentése is lehet – gyakran nem éppen ugyanazt, amely az eredeti képi-verbális szójáték alapját képezte. Baker egyik példája a *Micimackó* rajzfilmsorozatból származik: Tigris az egyik jelenetben ugrik, és a *spring* kettős jelentésével („ugrás” és „tavasz”) utal a tavaszi nagytakarításra. Az olasz fordításban ezt úgy oldották meg, hogy a *fa un salto da...* szó szerint „átugrik hozzá” szókapcsolatot – jelentése: „meglátogatja” – használták a képi-verbális szóvicc alapjaként. Baker a fejezetet a kontextus fontosságának kiemelésével zárja, amely a szemiotikai források értelmezésekor, átvitelekor a fordítás alapja. Ezután hat elgondolkodtató, rövid gyakorlatot javasol az olvasónak, hogy a felsorolt stratégiák alkalmazását jobban át tudja gondolni (Baker 2018: 279–304).

4. Szemiotikai korlátok egy távoli kulturális termék fordításában: a manga

Baker tanulmányából világosan kitűnik, hogy fordítás esetén nem kizárólag a nyelvi jeleket kell figyelembe venni. A szemiotika azért is fontos része az audiovizuális fordításnak és a képregények fordításának, mert ahogy a nyelv, úgy a mozdulatok, gesztusok is kultúraspecifikusak (Wehn 2001: 66). Nemcsak nyelvi, hanem kulturális átvitelre is szükség van esetükben. Márpedig minél nagyobb a távolság két kultúra között, annál nehezebb az átvitel (Tomaszkiewicz 2001: 237).

4.1. Kultúraspecifikus elemek fordítása

Mi számít kultúraspecifikus elemnek?

Kultúraspecifikusnak tekinthetjük azokat a nyelvi elemeket, szerkezeteket, nyelvhasználati módokat, amelyek a referenciális és a konnotatív jelentések, a kifejezéshez kapcsolódó enciklopédikus ismeretek vagy a nyelvhasználati módok tekintetében az adott kultúrával kapcsolatba hozhatók, azzal magyarázhatók, ugyanakkor az összehasonlításban szereplő más nyelvkultúrákban nem találhatók meg vagy jelentősen eltérnek. (Heltai 2013: 49)

Ha kulturális elemekről van szó, leggyakrabban reáliákra, azaz tárgyi, kézzelfogható elemekre asszociálunk. Ezek azonban csak részei a kultúraspecifikus elemeknek, amelyeket fordításkor figyelembe kell vennünk.

Hidasi (2008: 13–25) szerint az interkulturális kommunikációs szituációkban a *kultúra* látható és láthatatlan elemekre osztható. Láthatók a Heltai (2013) által

*reáliák*nak nevezett tárgyasult elemek. A láthatatlan kategóriába sokkal több elem tartozik: hitek, értékek, normák, törvények, érzelmek, elvárások, szimbólumok, metaforák, közmondások és mondák.

A meghatározás alapján a vizuális műfajok szemiotikájának témakörébe elsősorban a tárgyasult elemek, a normák és a szimbólumok tartoznak. Ezek ugyanis megjelennek a gesztusokban és az általános jelrendszerben. Ahogy korábban említettem, minél távolabbi a kultúra, annál nehezebb a kulturális elemek átvitele, főleg korlátozott fordítás esetében, ezért egy távoli kulturális termék, a manga fordításának tükrében fogok néhány szemiotikai kérdést felvázolni.

4.1.1. Kultúraspecifikus elemek átvitele korlátozott fordítás esetén

Véleményem szerint a leginkább átfogó és részletes cikket a témában Jan Pedersen írta, a *MuTra* konferencián elhangzott előadása transzkripciójában (Pedersen 2005). Pedersen filmeket (egészen pontosan angol nyelvről skandináv nyelvekre fordított filmeket) vett alapul a kutatásához, de eredményei a képregényekre is teljes mértékben vonatkoztathatóak.

Pedersen a következő stratégiákat sorolja fel:

1. Hivatalos ekvivalens használata. Azaz „standard fordítás”, ha már létezik a kifejezés a célnyelven;
2. Megtartás, amely lehet jelöletlen vagy jelölt, pl. dőlt betűvel vagy idézőjellel, és az írásmód változhat, alkalmazkodva a célnyelvhez, pl. *kimonó*;
3. Részletezés. Történhet magyarázattal vagy hozzáadással;
4. Közvetlen, amely gyakori hivatalos szervek, cégek, technikai eszközök, stb. esetében;
5. Általánosítás, ahol egy konkrét nevet (például egy, a forrásnyelvi kultúrában ismert hely nevét) hiperonimával helyettesítenek (pl. „kávézó” a név helyett);
6. Behelyettesítés, amikor a célnyelvi kultúra eleme veszi át a forrásnyelvi kulturális elem helyét;
7. Kihagyás (Pedersen 2005: 3–9).

Pedersen a 7. stratégiát, a kihagyást tartja a legrosszabb, egyenesen „lusta” megoldásnak. Klaudy ellentmond ennek a megállapításnak: ha az adott kultúraspecifikus elemnek nincsen komoly szerepe a történetben, a kihagyás pragmatikai okokból is történhet, mivel a forrásnyelvi és a célnyelvi célközönség háttértudása eltérhet (Klaudy 2009: 84–89). Ugyanakkor fontos megjegyezni, hogy habár audiovizuális fordítással foglalkozik, Pedersen is erősen a nyelvi tényezőkre koncentrál. Ha viszont a képi jelekre is figyelünk a nyelvek mellett, könnyen lehet, hogy a megjelenített jelrendszer teljes kihagyás mellett érthetlenné válik, túl sok magyarázat pedig – főleg feliratozásban – gyakorlatilag kivitelezhetetlen. Ezért mindenképpen érdemes a témát tovább kutatni.

4.2. A képregény szemiotikája

A képregény szemiotikai szempontból komplex, a képek és a szöveg között szoros összefüggés van, egyik sem működhet a másik nélkül. McCloud (1993) rámutat, hogy a képregények képi jelként történő értelmezése a képkockák közötti egyenes kapcsolat segítségével történik meg. Azonban a jelenetek közötti átváltás nem mindig egyszerű, ezért a következő hat kategóriát különbözteti meg:

1. Pillanatról pillanatra – amikor rövid idő telik el két képkocka között;
2. Cselekvésről cselekvésre – amikor egy teljes cselekvést mutatnak be;
3. Alanyról alanyra – amikor a teljes jelenet egyik szereplője után a másik jelenik meg;
4. Jelenetről jelenetre – amikor helyszínt (és néha időpontot is) váltunk;
5. Szempontról szempontra – amikor a közös tér bizonyos részleteit látjuk, de az idő nem telik;
6. Nem következetes – nem egyértelmű a kapcsolat a két képkocka között (vagy csak első olvasatra nem az) (McCloud 1993: 70–72, idézi Cohn 2008: 10).

A nyugati, főleg amerikai képregényekben leggyakrabban cselekvésről cselekvésre, alanyról alanyra és jelenetről jelenetre történő váltások jelennek meg (Cohn 2008: 11–12). A mangánál más a helyzet – de erről a következő fejezetben.

Ahogy a korábban idézett Rota (2008), Kaindl (2014) is komoly hangsúlyt fektet a képregényekben található kulturális elemek lehetséges átültetésére:

Fordítási szempontból a képregények fordítása úgy határozható meg, mint a szöveg és szövegi elemek az eredeti kultúrából a célkultúrába történő átültetéséhez nyelvi, szövegbeli és tipográfiai szinteken végzett cselekvések összessége⁴ (Kaindl 2014: 87).

A Kaindl által említett három szint mind-mind értelmezhető és elemezhető szemiotikai szempontból is, ahol a kulturális különbségek is komoly szerepet játszanak. A kultúraspecifikus elemek fordításáról már szó volt fentebb, de a képregények fordításának szemiotikai kérdései sem elhanyagolhatóak. A fordító ez esetben egyenesen „szemiotikai nyomozóvá” lép elő: képregények esetében a képek és szöveg közötti szoros összefüggés miatt nem elég ugyanis a szöveget lefordítani. Képregényekben nemcsak a szövegbuborékokban jelennek meg nyelvi elemek, hanem összesen négy helyen:

- a) Szövegbuborékok, melyek a beszélt nyelvet jelölik;
- b) Feliratok, az irodalmi narráció, ahol a helyet, időt, háttértörténetet jelölik meg;
- c) Címek, amelyeket nem mindig fordítanak le;
- d) Nyelvi paratextus, a szövegbuborékon kívül, a képen megjelenő felirat, mint a hangutánzó szavak, táblák, háttérfeliratok, intézmények nevei stb.

A d) csoportba tartozó szövegekre szokták a legkülönbözőbb fordítási stratégiákat alkalmazni, mivel gyakran a vizuális jel, a kép részéről van szó. Leggyakrabban meghagyják eredeti nyelven vagy, ha nem lényeges, kitörlik. Ebben az esetben is a képi jel értelmezése szempontjából, rendkívül fontos, hogy mennyire befolyásolja a történet egészét az adott nyelvi jel. A szöveg multimodalitása miatt a fordító a képek egységét, a nyelvi jelek és a képi jelek kapcsolatát is figyelembe kell vegye. A kép és a szöveg közötti kapcsolat többféle lehet: a szöveg kiegészítheti a képi információt, vagy lehet vele „egyenrangú” is, amikor a vizuális és a szöveges információ mintegy „párbeszédet folytatnak” egymással. Fordításnál a két modalitás összekeverése, téves értelmezése félrefordítást vagy akár érthetetlen történetet is eredményezhet (Celotti 2008: 33–42).

4.3. A manga szemiotikája

Oszamu Tezuka, „a modern manga atyja” (Gaumer 2004: 62–64) szavaival vezetem be a manga szemiotikájának témáját. Tezuka egy interjúbán így írja le a mangát mint vizuális nyelvet: „valójában nem rajzoknak tekintem őket... nem rajzolok, hanem egyedi jelekkel írok egy történetet.”⁵ A manga vizuális nyelve japán vizuális nyelv (*Japanese Visual Language – JVL*). Elsőre talán nem egyértelmű, hogy miben és mennyiben térhet el akár az európai/nyugati, akár más országok vizuális nyelvétől (Cohn 2008: 2–3).

Kaindl a 4.2. fejezetben idézett mondata kiemeli a tipográfia fontosságát a képregények jelrendszerén belül. Példaként az *Astérix*et említi, ahol a különböző nemzetiségű szereplők szövegét más betűtípussal írják (Kaindl 1999: 274). A japán vizuális nyelvben ez az írásrendszer egyik különlegességében mutatkozik meg, amely a négy különböző ábécé használata. A *hiragana* és a *katakana* szótag-, a *kandzsi* pedig képírás. Ritkán, főleg kiemelésre, a latin ábécét is használják, bár az idegen szavak írására a *katakana* az általános. Amennyiben japán szavakat írnak latin betűkkel, a *rōmadzsi* kifejezést használják – de ez a legritkább, irodalomban és mangában is. Mindhárom ábécének megvan a maga szerepe, alakjuk is különböző konnotációkat sejtet, egyáltalán nem véletlenszerűen használják őket (ahogy elsőre tűnhet a nyugati olvasónak), lásd 1. táblázat.

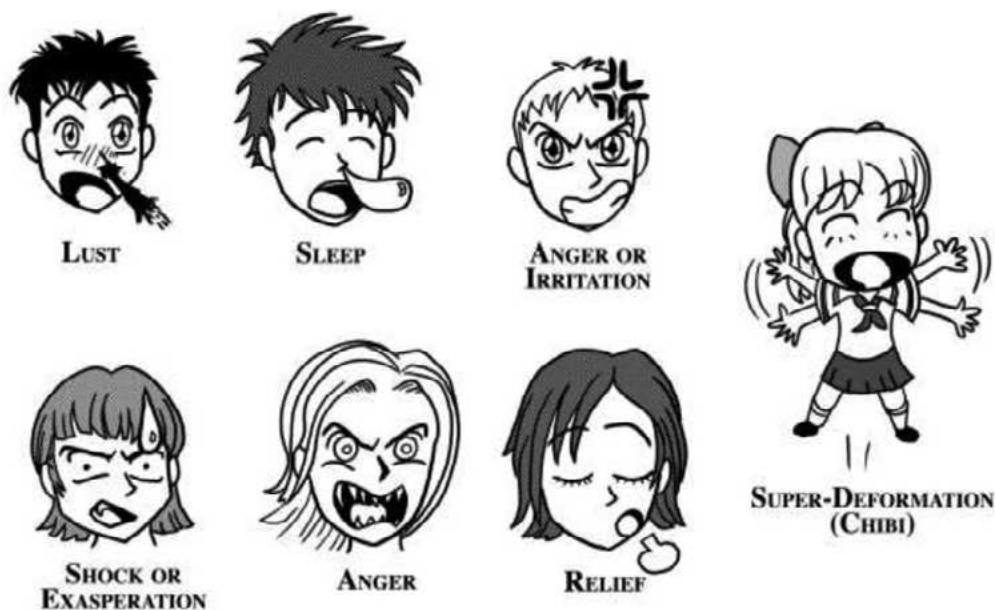
1. táblázat: *A különböző japán ábécékhez fűződő konnotációk*
(Robertson 2016: 164–166. alapján)

Hiragana	Katakana	Kandzsi	Rōmadzsi
Nőies, lány, gyermeki – egyszerű japán	Férfias, kemény, újszerű, feltűnő – idegen szavak	Formális, intellektuális, bonyolult	Tekintélyes, globális, kiemelkedő, díszes, igényes

Mindez a mangában is megmutatkozik: más ábécé használata gyakran kiemelésként funkcionál, míg a nőies, „aranyos” szereplők beszéde több hiraganát is tartalmazhat. Nyugati olvasónak a japán szöveg láttán ez elsőre nem feltűnő, és fordításban gyakran elvész.

Ugyanígy a képi szemiotikai elemek legfontosabb kategóriája az érzelmek kifejezése: főleg arckifejezések és gesztusok által tűnnek fel. Azonkívül, hogy a japán gesztusok nagy része ismeretlen Nyugaton (Hoang 2014), a manga egyik különlegessége az érzelmek jelölésének széles skálája. Az 1. ábrán ezeket mutatom be (Cohn 2008: 8).

1. ábra: Az érzelmek kifejezésének ábrázolása a mangában



Amíg a haragos vagy bosszús arckifejezések Nyugaton is érthetőek (akkor is, ha a rajzstílus eltér), a többi meglehetősen szokatlan. Különösen a kéjvágyat kifejező első arc: ilyen esetben a mangákban a szereplőnek vérzik az orra. A megkönnyebbülést pedig egy jellegzetesen gomba alakú kifűjt „sóhaj” jeleníti meg – nyugati olvasó számára nem feltétlenül világos, mit ábrázol a jel. Végül pedig gyakori az eltúlzott, deformált vagy „kicsi” (*chibi*) stílus is, főleg komikus vagy érzelmileg túlfűtött jeleneteknél (Cohn 2008: 8–10; Botts s.a.: 13–14).

Ami az érzelmek metaforikus megjelenését illeti, nem ritka a háttérrel odaillő szimbólumokkal megtölteni: virágok, csillogás, vagy robbanások (Cohn 2008: 7–8.; Moreno Acosta 2016: 39). A képkockák közötti váltások típusa is nagyban eltér a nyugati képregényekben megszokott, főleg alany, cselekedet és jelenet közötti váltásoktól. A mangák leginkább jellemző váltástípusa a szempontváltás: akár

egy egész, több tucat oldalas fejezet játszódhat egy térben, egy időben, viszont képkockáinként nem csak a beszélő vagy csak megjelenő személyek változnak, hanem a tér különböző részleteit is megfigyelhetjük (Cohn 2007: 64; Cohn 2008: 11–12).

A másik különbség, hogy egy-egy jelenetben mit látunk. A nyugati képregényekben sokszor látunk teljes jeleneteket, több szereplővel egyszerre (*makro* jelenetek), míg a mangákban lényegesen gyakoribb az egy-egy szereplőt (*mono* jelenetek) vagy akár az alany egy-egy részletét (pl. a szemét) megjelenítő képkocka (*mikro* jelenetek) (Cohn 2005, idézi Cohn 2008: 13–15; Lee és Armour 2016: 191–192).

Formai jellegzetesség továbbá, hogy a mangákat jobbról balra kell olvasni. A modern kiadásokban ez meg is marad, és a kötetek európai szemmel nézve „fordítva” vannak bekötve. Az első mangák fordításánál viszont még nem így történt: gyakran tükrözték az oldalakat vagy invazív beavatkozással a szövegbuborékokat is áthelyezték, jelentősen rontva a minőségen (Iglesia 2016). Ugyanakkor ma a rajongók már egyenesen elvárják, hogy a mangák eredeti formátumban jelenjenek meg, és a kultúraspecifikus elemek is maradjanak meg – ha ehhez lábjegyzet vagy kötet végi magyarázat szükséges is. Egyszóval míg régen a honosító, ma már az idegenítő fordítás élvez előnyt (Jüngst 2008: 74).

Épp ezért a manga jelek, szimbólumok összessége, éppúgy, mint a többi képregény (Zanettin 2008: 5–13). A jelrendszerek tanulmányozásának tudománya pedig a szemiotika.

4.3.1. Képi példák

Az alábbi 3 jelenet (2–4. ábra) közvetlenül egymás után következik a vizsgált mangában.

2. ábra: „Mono” kategória



3. ábra: „Mikro” kategória



4. ábra: „Makro” kategória



A három ábra kiváló példát szolgáltat a közelítés-távolításra, a jelenetváltás jellegzetességeire és a nem konvencionális vizuális jelek használatára is. Először is a 2. ábra „mono” képnek számít, mivel csak egyetlen szereplő látható rajta. A 3. ábrán szereplőt váltunk, de „mono” helyett már a „mikro” kategóriáról van szó, ugyanis az illető szemét látjuk csak, nem a teljes arcát (mindenesetre a képekből egyértelmű, hogy nem az előző rajzon megjelenő személyre közelítettünk rá). A 4. ábra viszont már „makro” kép, egyszerre több szereplő jelenik meg rajta.

A három jelenet egy időben, azonos térben játszódik, és McCloud kategorizálása szerint az első kettő a harmadik, alany és alany közti váltást tartalmazza, a második és a harmadik pedig az ötödik, szempont és szempont közti váltást. Ugyanakkor az azonos idő és tér miatt mindhárom váltást szempont és szempont közöttiként is lehet értelmezni. Az első két kép két főbb szereplőt mutat, de csak a harmadikban derül ki, hogy milyen környezetben játszódik a jelenet, illetve hogy

a korábban mutatott két személy egymással beszél-e vagy csak távolabbi kapcsolatban vannak. Mivel a majdnem a teljes jelenetet mutató 3. ábrán csak egyikük szerepel más személyek társaságában, kiderül, hogy az utóbbiról van szó.

Végül a 2. és a 4. ábra nem konvencionális vizuális jelként virágokat jelenít meg a háttérben. Ez a jel a nyugati olvasó számára is érthető: szépséget, illetve a megjelenített szereplők közötti romantikus kapcsolatot sejtet (Cohn 2008: 7–14).

5. ábra: *Tipográfiai jelek megjelenése*



Az 5. ábra a tipográfiai jelek használatára szolgáltat példát. Az „OK” kifejezést japán karakterekkel, egészen pontosan katakana használatával is le lehet írni (オケイ – *okei*), de mivel a kontextus szerint fontos volt kiemelni, hogy „minden rendben van”, a szerző rōmadzsihoz folyamodott, így a szó különösen feltűnő az egyébként hiraganával és kandzsival kitöltött szövegbuborékban. A kiemelés természetesen bármilyen latin betűs fordításban elvész, legfeljebb félkövér vagy aláhúzott betűkkel lehet az „OK”-t hangsúlyozni. Az általam vizsgált két fordítás, az olasz és az angol, egyik megoldást sem választotta, sőt az olasz ki is hagyta az „OK” kifejezést, a köznyelvibb „rendben van” (*va bene*) javára. Az „OK” latin betűkkel történő írása ugyanakkor a japánok által kedvelt, esztétikai célra használt angol kifejezések miatt is történhetett (Baker 2018: 287).

6. ábra: Testbeszéd



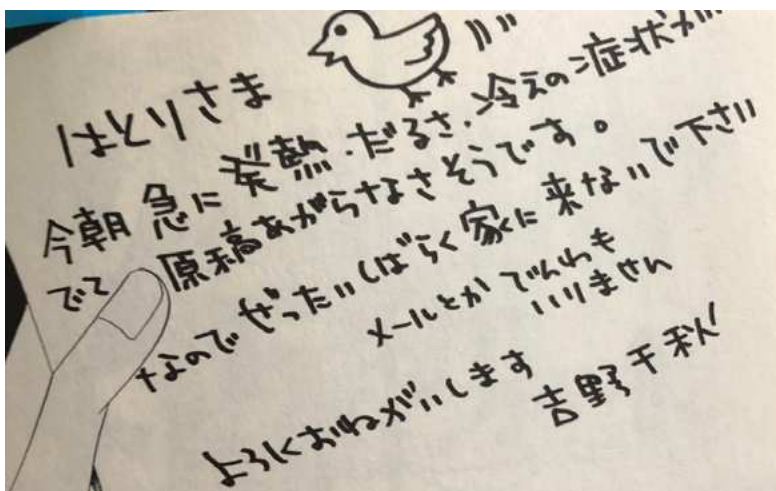
A 6. ábra egyszerre példa a Nyugaton ismeretlen gesztusra és a deformált stílus használatára. Az erősen eltúlzott arckifejezés az intenzíven megélt érzelmekre utal, a fej mögé helyezett kéz pedig Japánban a feszengés, szégyenkezés jele (Hoang 2014). A szituáció a kontextusból érthető, viszont a testbeszéd nem japán olvasó számára nem teljesen világos. Sőt, a fej mögé helyezett kéz Nyugaton leginkább nyugalomra, pihenésre utal.

7. ábra: Névjegykártya átnyújtása



A 7. ábra egy tipikusan keleti gesztust mutat be: a névjegykártya két kézzel történő, figyelmes átnyújtását. Míg Nyugaton a névjegykártyát általában gyorsan adják át és ugyanolyan gyorsan zsebre is teszik, a keleti országokban – nem csak Japánban – a kártya az adott személyt képviseli, ezért átvételkor is két kézzel kell nyúlni érte, és eltétel előtt illik figyelmesen elolvasni (Polleri 2017: 23). A képen látható gesztus a nyugati olvasó számára azonban egyenesen mesterkéltnek tűnhet.

8. ábra: Rajzos utalás a levél címzettjére



A 8. ábrán egy, a japán jelrendszerrel és képi világgal kapcsolatos érdekesség figyelhető meg. Egyáltalán nincsen hatással a történetre, de a japán nyelvet ismerők számára érdekes, új jelentéssel bír a levél felül látható madár rajza. Látszólag csak egy vicces, aranyos rajzról van szó – ám valójában rejtett jelentése van. A levél címzettjének neve ugyanis Hatori, kandzsival 羽鳥: a név második kandzsija, a 鳥 jelentése pedig „madár”, és a kontextus szerint ez a szereplő beceneve is.

Ugyan csak hét képet mutattam be a pilot kutatásomból, de már ennyiből is látszik a manga szemiotikájának több jellegzetessége, amely nem nyelvi szempontból érdekes a fordító és a nyelvészeti kutató számára.

5. Összegzés

Összességében elmondható, hogy a szemiotika szerepe a fordításban még számos további kutatásra érdemes területet rejt magában, amelyek messze túlmutatnak a nyelvi jelek értelmezésén. Főleg az új műfajok – audiovizuális anyagok, képregények, digitális művek – fordítása esetén merülnek fel érdekes kérdések. Az igény világosan megmutatkozik Baker 1992-es alapművének 2018-as, bővített kiadásában, ahol külön, új fejezetet szentel a szemiotikai ekvivalenciának, és kitér audiovizuális anyagokra, képregényekre, videójátékokra is: az első és a második kiadásban kizárólag szövegi példákat használt és hozzájuk kapcsolódó kérdéseket vetett fel.

Fordítási szempontból rendkívül fontos, hogy vizuális műfajok esetén nemcsak a nyelvi, hanem a szemiotikai ekvivalenciát is figyelembe kell venni. A diszsertációm témája a mangák európai nyelvekre – olaszra és angolra (magyar csak rendkívül korlátozottan áll rendelkezésre) – történő fordítása során felmerülő kérdések. A távoli kultúra a képregények itt felvázolt általános fordítási nehézségein

túl szemiotikai akadályokat is állít a fordító elé. Éppen ezért a témát nem kizárólag nyelvi szempontból fontos vizsgálni, hanem szükséges a képi világ megjelenítésének a nyugatitól eltérő módjának szemiotikai összefüggéseit is feltárni vagy kutatni, amelyek szorosan kapcsolódnak a fordításhoz. Annak ellenére, hogy itt csak néhány példát mutattam be és korlátozottan fejtettem ki a témát, a manga és fordításai tükrében véleményem szerint azonnal feltűnik, hogy mennyire fontos szemiotikai szempontból is elemezni a vizuális műfajokat. Egy távoli kulturális termék, amely ma egyre népszerűbb – vajon milyen kihívásokat rejt a nyelvieken túl? Ha szemiotikai ekvivalenciára törekszünk, mit szükséges figyelembe venni?

Baker alapkönyvének 2018-as, frissített kiadása pedig kiváló támpontokat és elgondolkodtató feladatokat nyújt e kérdések megválaszolására.

Irodalom

- Assis-Rosa, A. 2016. Descriptive translation studies of audiovisual translation. *Target* Vol. 28. No. 2. 192–205.
- Baker, M. 1992. *In other words: A coursebook on translation*. New York: Routledge.
- Baker, M. 2018. *In other words: A coursebook on translation*. New York: Routledge.
- Baker, M., Saldanha, G. (eds) 2020. *The Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. New York: Routledge.
- Botts, S. s.a.: *Semiotics of Anime and Manga*. <https://studylib.net/doc/8542667/semiotics-of-anime-and-manga> [Letöltve: 2022. 10. 28.]
- Celotti, N. 2008. The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. In: Zanettin, F. (ed.) *Comics in Translation*. London, New York: Routledge. 33–49.
- Chesterman, A. 2012. Mona Baker. In *Other Words. A Coursebook on Translation*. *Target* Vol. 24. No. 1. 191–193. DOI: <https://doi.org/10.1075/target.24.1.19che>
- Cohn, N. 2005. Un-Defining „Comics”. *International Journal of Comic Art* Vol. 7. No. 2.
- Cohn, N. 2007. A Visual Lexicon. *Public Journal of Semiotics* Vol. 1. No 1. 53–84.
- Cohn, N. 2008. Japanese Visual Language – The Structure of Manga In: Johnson-Woods, T. (ed.) *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. London: Bloomsbury Publishing 187–203.
- Díaz-Cintas, J. 2004. In search of a theoretical framework for the study of audiovisual translation. In: Orero, P. (ed.) *Topics in audiovisual translation*. Amsterdam, Philadelphia: Benjamins. 21–34. DOI: <https://doi.org/10.1075/btl.56.06dia>
- Gaumer, P. 2004. *Larousse de la BD*. Paris : Larousse.
- Heltai P. 2013. Kultúraspecifikus elemek és reáliák. *Fordítástudomány* 15. évf. 1. szám 32–54.
- Hidasi J. 2008. *Interkulturális kommunikáció*. Budapest: Scolar.
- Hoang, V. 2014. *Japanese Body Language and Gestures*. <https://www.tofugu.com/japan/japanese-body-language/>
<https://studylib.net/doc/8542667/semiotics-of-anime-and-manga> [Letöltve: 2022. 10. 28.]
- Igareda, P. 2017. Approach to the translation of *sound* in comic books. *Babel* Vol. 63. No. 3. 343–363.
- Iglesia, M. de la, 2016. The Task of Manga Translation: Akira in the West. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship* Vol. 6. No. 1. Doi: <https://doi.org/10.16995/cg.59>

- Juhász-Koch M. 2019. A normalizáció mint fordítási stratégia a hangalámondás fordításában. *Fordítástudomány* 21. évf. 1. szám 24–42.
- Jüngst, H. E. 2008. Translating Manga. In: Zanettin, F. (ed.), *Comics in Translation*. London, New York: Routledge. 50–78.
- Kaindl, K. 1999. Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation. *Target* Vol. 11. No. 2. 263–288.
- Kaindl, K. 2014. *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog: Am Beispiel der Comicübersetzung*. Tübingen: Stauffenburg.
- Kapsaskis, D. 2020. Subtitling, interlingual. In: Baker, M., Saldanha, G. (eds) *The Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. New York: Routledge. 554–56.
- Klaudy, K. 2009. *Bevezetés a fordítás gyakorlatába*. Budapest: Scholastica.
- Lacassin, F. 1971. *Pour un neuvième art: la bande dessinée*. Paris: Union générale d'éditions.
- Larousse Online: <https://www.larousse.fr/>
- Lee, J. F., Armour, W.S. 2016. Factors Influencing Non-Native Readers' Sequencing of Japanese Manga Panels. In: Pasfield-Neofitou, S., Sell, C. (eds) *Manga Vision*. Monash: Monash University. 178–193.
- Mayoral, K., Kelly, D., Gallardo, N. 1988. Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation. *Meta* Vol. 33. No. 3. 356–367.
<https://doi.org/10.7202/002533ar>
- McCloud, S. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Collins
- Moreno Acosta, A. 2016. Beyond 'Japaneseness': Representative Possibilities of Original English Language Manga in Svetlana Chmakova's *Dramacon*. In: Pasfield-Neofitou, S., Sell, C. (eds) *Manga Vision*. Monash: Monash University. 35–51.
- Munday, J. 2004. Advertising: Some Challenges to Translation Theory. In: Adab, B., Valdés, C. (eds) Key Debates in the Translation of Advertising Material. *The Translator* Vol. 10. No. 2. Special Issue, 199–219.
- Pavesi, M. 2020. *Dubbing*. In: Baker, M., Saldanha, G. (eds) *The Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. New York: Routledge. 156–162.
- Pedersen, J. 2005. How is Culture Rendered in Subtitles? In: Nauert, S. (ed.) *MuTra 2005 – Challenges of Multidimensional Translation: Conference Proceedings*.
- Perez-González, L. 2020. Audiovisual translation. In: Baker, M., Saldanha, G. (eds) *The Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. New York: Routledge. 30–33.
- Perret, A. 2021. *Histoire de la Bande Dessinée*. <https://www.histoire-pour-tous.fr/dossiers/5016-histoire-de-la-bande-dessinee.html> [Letöltve: 2022. 10. 28.]
- Polleri, M. 2017. Exchanging Business Cards in Japan. *Anthropology Today* Vol. 33. No. 3. 23–24.
- Robert, I., Remael, A. 2016. Quality Control in the Subtitling Industry: An Exploratory Survey Study. *Meta* Vol. 6. No. 3. 578–605.
- Robertson, W. 2016. Writing Another's Tongue. In: Pasfield-Neofitou S., Sell, C. (eds) *Manga Vision*. Monash: Monash University Publishing. 161–177.
- Rota, V. (2008). Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats. In: Zanettin, F. (ed.) *Comics in Translation*. London, New York: Routledge. 79–98.
- Sell, C. 2016. Manga Spectacles. Manga as a Multimodal Research Tool. In: Pasfield-Neofitou, S., Sell, C. (eds) *Manga Vision*. Monash: Monash University. 271–280.

- Snell-Hornby, M. 2006. *The turns of translation studies: New paradigms or shifting viewpoints?* Amsterdam, Philadelphia: Benjamins.
- Treccani Online: <https://www.treccani.it/>
- Tomaszkiewicz, T. 2001. Transfert des références culturelles dans les sous-titres filmiques. In: Gambier, Y., Gottlieb, H. (eds) *(Multi)Media Translation*. Amsterdam, Philadelphia: Benjamins. 237–248.
- Van Leeuwen, T. 2005. *Introducing Social Semiotics*. London, New York: Routledge.
- Viljanen-Belkassah, P., Metsäjätti, M. 2014. Nelle terre dei GAL: Dall'Italia alla Finlandia attraverso il fumetto. *Settentrione* No. 26. 122–129.
- Wehn, K. 2001. About Remakes, Dubbing and Morphing: Some Comments on Visual Transformation Processes and their Relevance for Translation Theory. In: Gambier, Y., Gottlieb, H. (eds) *(Multi)Media Translation*. Amsterdam, Philadelphia: Benjamins. 65–72.
- Zanettin, F. 2008. Comics in Translation: An Overview. In: Zanettin, F. (ed.) *Comics in Translation*. London, New York: Routledge. 1–32.

Felhasznált manga

Nakamura, S. 世界一初恋, Vol. 3. Tokyo: Kadokawa Shoten.⁶

Jegyzetek

- ¹ The resistance offered by comics to drastic adaptations aimed at hiding their origin underline how it is possible, and even necessary, to conceive of translation as the recognition and respect for other cultures, rather than their assimilation into a standardized image.
- ² In visual grammar, as in lexicogrammar, care has to be taken to avoid sending the wrong message in translation.
- ³ Idézi: Baker 2018: 283. Semiotic resources are the actions, materials and artefacts we use for communicative purposes, whether produced physiologically – for example, without vocal apparatus, the muscles we use to make facial expressions and gestures – or technologically – for example, with pen and ink, or computer hardware and software – together with the ways in which these resources could be organised.
- ⁴ Idézi Igareda (2017: 344). From a translational point of view, the translation of comics can be defined as the sum of all the actions that are carried out in the linguistic, textual and typographical levels in order to transfer the text and text elements from an original culture into a target culture.
- ⁵ Saját fordítás Cohn 2008: 2 angol fordításából. I don't consider them pictures... in reality I'm not drawing, I'm writing a story with a unique type of symbol.