

Толстух Н. В.,

*викладач кафедри історії зарубіжної літератури і класичної філології
Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна*

“ASTERIX. ASTERIX APUD BRITANNOS”: ПЕРЕКЛАД КОМІКСУ ЛАТИНСЬКОЮ МОВОЮ

Анотація. Статтю присвячено дослідженню особливостей перекладу коміксу латинською мовою у порівнянні з перекладом сучасними мовами, а також пошуку наявних способів перекладу безеквівалентної лексики, наявність якої зумовлена специфікою коміксу як жанру та хронологічною дистанцією між вихідною мовою та мовою перекладу. Дослідження здійснюється шляхом порівняння тексту латинського коміксу “*Asterix. Asterix apud Britannos*” та його французького оригіналу. У якості періоду розвитку латинської мови, на який слід орієнтуватися перекладачеві, береться класична латинська мова (сер. I ст. до н. е. – п. п. I ст. н. е.). У ході дослідження з’ясовано, що в тексті коміксу наявна сучасна безеквівалентна лексика на позначення понять, що з’явилися в новітній час. Подібна лексика характерна для будь-якого сучасного твору, для її перекладу використовуються загальновідомі методи: 1) використання описової конструкції; 2) наближений переклад; 3) словотвір з використанням споконвічно латинських морфем; 4) запозичення лексем із сучасних мов. При цьому підкреслюється необхідність збереження вихідної довжини тексту, який інтегровано в кадр, що зумовлює вибір лексем та синтаксичні зміни. В якості особливості вербального компоненту коміксу вказується його наближення до ситуації усного спілкування, яка включає пара- та екстралінгвістичні компоненти. У коміксі їх відображено за допомогою графічних, ониматопейчних та орфографічних засобів. Проблемаю для перекладу постають ониматопеї, оскільки перекладач має справу з майже повною відсутністю ониматопей в античних текстах. У статті аналізуються введені до латинської мови ониматопеї та робиться висновок про їхнє вживання без посилання на реальний звук, що робить їх взаємозамінними. У тексті коміксу були використані: 1) споконвічні латинські ониматопеї та їх фонетичні варіанти; 2) запозичення з англійської (з адаптацією або без); 3) корені латинських звуконаслідувальних імен та дієслів. Робиться висновок про те, що найбільш природними є ониматопеї, кінцеві буквосполучення яких характерні латинським закінченням, а також ониматопеї, утворені від латинських коренів.

Ключові слова: комікс, сучасна безеквівалентна лексика, *Latinitas viva*, переклад, ониматопея.

Постановка проблеми. Комікс – дивовижний феномен сучасної масової культури. Про його популярність свідчать мільйони шанувальників мальованих історій, що розповсюджуються всіма країнами світу. Популярність окремих серій коміксів призводить до необхідності перекладу їхнього вербального компонента різними мовами світу, у тому числі й стародавніми. Потреба в перекладі сучасних текстів латинською мовою виникає в контексті поширення течії «*Latinitatis vivae*», яка передбачає використання латинської мови як «живої». Основною пере-

шкодою для перекладу будь-якого сучасного тексту латиною є відсутність в її лексичному складі найменувань для об’єктів, що з’явилися в новітній час. Переклад коміксу ускладнений ще й тим, що комікс знаходиться на межі літератури, образотворчого мистецтва та кіномистецтва, що наближає його до ситуації «живої» комунікації та вимагає спеціальних мовних засобів, переклад яких латинською мовою й досі не був досліджений.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідження, присвячені перекладу коміксів, стосуються тільки сучасних мов: англійської (Н. В. Паніна – 2021, О. С. Новосолова, К. В. Боровикова – 2018, Н. Ю. Григор’єва – 2013), французької (Л. Г. Столярова – 2010), німецької (К. А. Шуміліна – 2021) та інших.

У більшості досліджень комікс визначають як вид оповіді, «текст якої є послідовністю кадрів, що містить, окрім малюнка, розміщений в особливій рамці вербальний твір, який передає переважно діалог персонажів. При цьому малюнок та розміщений у ньому вербальний текст утворюють органічну змістову єдність» [1, с. 12]. Науковці виходять із положення про те, що комікс є креолізованим текстом, що складається з вербальної й невербальної (іконічної) частин [2, с. 109; 3, с. 123; 4, с. 1–2]. При цьому вербальний компонент та іконічний ряд перебувають у повній залежності один від одного [5, с. 201], що обумовлює необхідність враховувати під час перекладу технічний та графічний рівні (зміну шрифту, положення тексту у філактері або зміну тексту, що є частиною кадру) [6].

Основні проблеми перекладу коміксу систематизовані у роботі В. В. Мезіної та Л. Я. Вавілової: 1) Неможливість перекладу гумору у зв’язку з культурними відмінностями носіїв вихідної та цільової мов; 2) Нестача вільного простору для розміщення тексту у випадку, коли перекладений текст довший за вихідний; 3) Переклад безеквівалентної ониматопейчної лексики; 4) Переклад гри слів; 5) Переклад неформальної лексики й співвідношення експресивності іншомовної та рідної лексики; 6) Переклад власних і географічних назв [6].

З огляду на те, що специфіка перекладу коміксу латиною не була освітлена, **метою нашого дослідження є:** 1) Виявити особливості перекладу коміксу латиною у порівнянні з перекладом сучасними мовами; 2) На матеріалі коміксу “*Asterix. Asterix apud Britannos*” виділити доступні способи перекладу безеквівалентної лексики, обумовленої особливостями коміксу як жанру та хронологічною дистанцією між вихідною мовою та мовою перекладу.

Викладення основного матеріалу. Протягом вже багатьох століть функціонування латинської мови спирається на античну літературну спадщину та підтримується штучним шляхом. У питанні визначення хронологічних меж функціонування

тієї форми латинської мови, якою слід здійснювати переклад, більшість дослідників сходяться на думці, що це має бути саме класична латина (сер. I ст. до н. е. – п. п. I ст. н. е.) [7, с. 59], яка вважалася еталонною за всіх часів. Спірним питанням для класичного наукового середовища залишається можливість використання лексики пізніших періодів, оскільки, починаючи з посткласичного періоду, під впливом місцевих мов провінцій Римської імперії та мов подальших завойовників латина зазнає змін і в лексичному складі, і в синтаксисі, і в фонетиці, що призвело до формування романських мов. У даному дослідженні під цільовою мовою перекладу розуміється латина саме класичного періоду.

Наше дослідження специфіки перекладу коміксу латинською мовою проводилося на матеріалі коміксу «Астерікс. Астерікс в Британії» шляхом порівняння його латинської версії та французького оригіналу. Цей комікс якнайкраще підходить для перекладу латиною, оскільки події коміксу охоплюють часи завоювання Британії Гаєм Юлієм Цезарем (55-54 рр. до н. е.). Цей контекст має повністю виключати наявність сучасної безеквівалентної лексики, проте ми маємо справу з деякими анахронізмами. У тексті свідомо сконцентровані загальновідомі стереотипи про Британію, які не мали місце в I ст. н. е. Так брити щодня п'ють гарячу воду з молоком, додають туди трохи цукру та їдять тости з джемом. У даному контексті безеквівалентною лексичною одиницею виступає «джем» (фр. *“la marmelade”*), який з'явився в Європі тільки в XIV столітті, а в Британії – у XVIII. В Апіцієвському корпусі кулінарних книг згадується певний різновид варення з айви – *“defritum de costoniis”* (Ap. 2.8), проте досі не з'ясовано, чи були ці книги написані відомим гурманом I століття н. е. Апіцієм або ж були створені в V ст. н. е. й приписані Апіцію, на що вказує мова книг, яка нагадує вже народну латину [8, с. 19]. Так чи інакше, форма *“defritum”* не є класичною й не може бути використана в перекладі, а шляхом відновлення класичної форми *“defrutum”* можна отримати можливу плутанину з первісним значенням «відварений морс». Перекладач використав **описову конструкцію** *“liquamen fructuum”* – відвар фруктів, що теж може розумітися як компот, але в контексті «намазування на підсмажений хліб» синкретизм понять усувається.

Як характерна особливість Лондона згадується двоповерховий візок (фр. *“char à deux étages”*), що є посиланням на знамениті двоповерхові автобуси. Герої твору називають його *“raeda bitabulata”*, де лексема *“bitabulata”* є введенням перекладачем **неологізмом**. Цей неологізм був утворений **префіксальним способом** від прикметника *“tabulatus, a, um”* – вистелений дощатою підлогою (від *“tabula, ae f”* – дошка), при цьому префікс *bi-* означає «двічі». Незважаючи на те, що в Стародавньому Римі існували багатоповерхові будівлі, прикметників, які характеризували б будинок стосовно кількості поверхів, у латинській мові немає. Проте в Цезаря вживається вираз *“turris tabulatorum quattuor”* (De Bello Gallico 6.29.3.3) – «вежа на чотири поверхи», де шляхом субстантивзації вищезгаданого прикметника було утворено іменник *“tabulatum, i n”* – поверх. Таким чином, французьке визначення *“à deux étages”* має повноцінний латинський еквівалент *“tabulatorum duorum”* і не вимагає створення неологізму.

Цікавою особливістю є напис на автобусі *“OMNIBUS·BUS”*, де ми бачимо англійську назву транспортного засобу та його переклад мовою римських завойовників. У латинській версії

коміксу цей напис виглядає як *“PRO OMNIBUS”*, що не створює еквівалента для сучасної лексеми «автобус», але створює посилання на етимологію англійської лексеми *“bus”*, яка є скороченням латинської форми *“omnibus”* (букв. «для всіх»). Прийменник *“pro”* (для) виступає плеоназмом, але допомагає **зберегти оригінальну довжину напису**, що важливо враховувати під час перекладу коміксу.

Для перекладу деяких безеквівалентних лексем використовують традиційний **метод розширення семантики** наявного в класичній латині слова. Так газон (фр. *“le gazon”*) перекладається лексемою *“caespes, itis m”* – вкритий дерном луг, який, на відміну від газону, не був коротко підстрижений. Газету (фр. *“le journal”*) називають стійким словосполученням *“acta diurna”* (букв. «щоденні події»), так за часів Цезаря називалися таблиці з урядовими розпорядженнями, які щодня вивішувалися на форумі [9]. Оскільки термін у новому значенні супроводжує зображення брита, який читає газету, читач розуміє, що йдеться вже про більш сучасний засіб масової інформації. Задля пояснення британського античного футболу один із героїв каже, що в цю гру грають з *“une calebasse”*. Це можна розуміти як калібас – посудину, зроблену з гарбуза, або як плід калібасового дерева, формою і розміром схожий на м'яч. Перекладач обирає щось середнє та називає британський м'яч гарбузом – *“cucurbita, ae f”*, що можна віднести до **методу наближеного перекладу**.

Набагато рідше використовується прийом повного **запозичення лексеми без її адаптації** до латинських мовних норм. Це виправдано, якщо в самому тексті повідомляється, як представники іншої культури називають певний об'єкт своєю мовою. У тексті коміксу гал Обелікс хвалить одяг брита Красовакса. Красовакс пояснює, що його костюм зроблений з каледонійської тканини, яку вони, брити, називають твідом: фр. *“C'est du tissu de Calédonie. Nous appelons cela du tweed”* – лат. *vestis mea esse panni Caledonii quem nos tweed appellare*. Таким чином, лексема *“tweed”* запозичується в латинську мову без будь-яких змін.

Усі вищезгадані випадки характерні для перекладу будь-якого сучасного тексту латиною і не виходять за межі вже відомих способів перекладу сучасної безеквівалентної лексики. Однак вербальний компонент коміксу має також специфічні характеристики, які не спостерігаються в інших текстах.

Л. Г. Столярова розглядає комікс як тип дискурсу, оскільки мова коміксу наближається до усної форми комунікації, внаслідок чого до тексту вводяться мовні засоби, за допомогою яких створюється ілюзія живого спілкування [10, с. 282]. В. І. Карасік стверджує, що поняття «дискурс» («текст, занурений у ситуацію реального спілкування») неможливо застосувати до стародавніх текстів, у яких важко встановити зв'язок із живим спілкуванням [11]. За умов усної комунікації обмін репліками (вербальний компонент) супроводжується пара- та екстралінгвістичними засобами спілкування. До паралінгвістичних засобів відносять темп мовлення, гучність голосу, його тембр та висоту, жести, міміку. Екстралінгвістичні засоби представлені психофізіологічними реакціями людини (сміх, плач, покашлювання, зітхання тощо) [12, с. 143–161].

У більшості текстів усі невербальні засоби спілкування передаються за допомогою опису. У коміксі максимально допустимий обсяг тексту обмежений простором філактера з прямою мовою героя, тому єдина можливість опису ситуа-

ції спілкування зводиться до короткого коментаря персонажа [13, с. 37]. Функцію передачі параметрів екстралінгвістичних елементів беруть на себе графічні засоби (наприклад, розмір шрифту відповідає гучності голосу), ониматопейні (введення в текст звуконаслідувань) і навіть орфографічні (навмисне спотворення правопису для відображення індивідуальних особливостей вимови). Таким чином, у коміксі відтворюються у вигляді тексту звуки, що супроводжують живу мову.

Серйозну проблему для перекладу латиною є ониматопей. Це пов'язано з тим фактом, що єдиною сферою (за рідкісними винятками), де виникала потреба за допомогою тексту передати ситуацію живого спілкування, була драматургія. Проте кінцевим результатом написання комедії чи трагедії була її постановка на сцені, тому необхідності прописувати всі звуки, що супроводжують дії, також не було.

Проблема перекладу ониматопей сучасними мовами полягає у варіюванні від однієї мови до іншої ступеня диференційованості на мовному рівні звуків, що походять з одного джерела, а також у відсутності звуконаслідувальних одиниць для передачі звуків, які є менш важливими для носіїв іншої культури. Під час перекладу ониматопей латинською мовою ми маємо справу з практично повною відсутністю звуконаслідувального комплексу, внаслідок чого всі ониматопей переходять до розряду сучасної безеквівалентної лексики.

В оригінальному тексті коміксу «Астерікс. Астерікс в Британії» ми виділили близько 50 ониматопей. З них понад 20 передають звуки ударів, тоді як у текстах давньоримських авторів звук удару передається лише один раз. Герой комедії Плавта «Перс», раб Сагарістіон, каже: «Tuxtux meo tergo erit» (Plaut. Pers. 2, 3, 12), що означає, що на нього чекають удари бато́гом (tuxtux) по спині. У французькому тексті коміксу ми знаходимо ониматопей, що позначають удари кулаками в бійці (BING! BONG! BOM! PAF! PIF! POC! SPLATCH!), удари об стіни та двері (POM! TCHOC! TCHONG!), пошкодження будівель та інших об'єктів (TCHAC! CRAC! CRAAAC! CRACC! TCHRAAAAAC!) та специфічні звуки, такі як удар ногою по металевому шолому (BING!), падіння залізного щита на землю (SCLONK!), удари по барабанах (BOUM!), удар по м'ячу (BLAM! SCHTOUNG!), удар каменю об поверхню води (STCHOUF!), втішне поплескування (TAP!), постукування пальцем по голові (TOC!).

Під час перекладу коміксу латиною перекладач створив **комплекс латинських ониматопей**, проте більшість із них використовується без прив'язки до конкретної французької одиниці. Для позначення ударів перекладач використав **споконвічно латинські звуконаслідування** TUX (для фр. PAF! TAP!) та TAX (для фр. PAF! PIF! TCHAC! TCHOC!), які в різних кадрах відповідають різним французьким ониматопеям. Якщо ж в одному кадрі поєднувалося кілька різних ониматопей, перекладач був змушений створити нові латинські одиниці. Для позначення різних ударів було **створено фонетичні варіанти** TUC і TAC (для фр. TCHAC!), а також **запозичено англійські одиниці**, за необхідності адаптовані під латинські фонетичні норми. Варто зазначити, що багато французьких ониматопей з'явилися також шляхом запозичення з англійської мови, адже саме американський комікс започаткував світову популярність цього жанру і став основним джерелом ониматопей.

Таким чином, до латини запозичуються CRAC (для фр. CRAC!) або CRACC (для фр. CRAAAC! CRACCC! TCHAC!),

BUM (для фр. BOM! BONG! TCHONG!), BAM (для фр. BONG! BOUM!), SACC (для фр. TCHAC! TCHOC!) або TSACC (для фр. TCHAC!). Деякі одиниці, що позначають конкретний різновид удару, відповідають лише одному французькому еквіваленту: BING (фр. BING!), BOM (фр. POM!), POC (фр. POC!), TAP (фр. TAP!), TOC (фр. TOC!), TCRAAC (фр. TCHRAAAAAC!). В окремих випадках створювалися **оригінальні фонетичні варіанти запозичень**: VAM (від фр. BAM) та VUM (від фр. BUM). Серед запозичень варто відзначити ониматопею CLANG (фр. CLANG!) та її фонетичний різновид CLONG (фр. SCLONK!). Хоча CLANG є запозиченням з англійської мови, саме англійське звуконаслідування (і водночас дієслово) «clang» походить від латинського «clangere» – греміти, що робить звуконаслідування природним для латинської мови.

Для диференціації ониматопей було використано і графічні засоби, а саме **подвоєння чи потроєння певної літери**. Так, наприклад, VUM використовується для позначення звичайного удару кулаком (для фр. BONG!), а VUUM – для позначення сильного удару по м'ячу, внаслідок якого м'яч розтинає повітря (фр. SCHTOUNG!). Крім того, подвоєння голосного підкреслює тривалість звуку, чого немає в французькому оригіналі. Так само TXXX використовується для позначення сильного удару кулаком з розмаху (фр. SPLATCH!), тоді як TAX позначає звичайний удар.

Крім ударів, у тексті коміксу передаються й більш специфічні звуки. Для їх передачі використовуються як запозичення, так і споконвічні латинські корені. Наприклад, у латинській мові ми знаходимо повний еквівалент для наслідування звуку труби – TARATANTARA! (фр. TARARIIIIII TARARAAA!). Інші ониматопей можна виділити шляхом **вилучення кореня з латинських звуконаслідувальних дієслів та іменних частин мови**. Наприклад, для передачі гавкання цуценя (фр. OUAH! OUAH!) використовується корінь іменника baubog, в результаті чого утворюється ониматопея BAU! BAU!, що нагадує гавкіт швидше дорослого собаки. Так само були передані звуки ридання (лат. ululul! < дієсл. ululare), ковтання (лат. GLUTGLUTGLUTGLUT < дієсл. glutire), каркання воронів (CORR! < ім. corax – ворон) та інші. Як приклад **адаптованих запозичень з англійської мови** в даній групі можна вказати ониматопей на звуки поїдання смаженого кабана (SCRUNCH! < scrunch), облизування пальців (SLIP!), нюхання (SNIF! < sniff), сну (sssssss < zzzzzzz), коня (CLICICLAC < clic-clac).

Після аналізу всіх створених ониматопей, ми дійшли висновку, що багато з них були введені в латинську мову без реального посилання на конкретний звук, про що свідчить їхнє можливе змішування між собою без втрати сенсу. Ониматопей, таким чином, виступають маркерами, що дають читачеві вказівку уявити звук дії, зображеної в кадрі. При цьому ониматопея, створена відповідно до фоносемантичних універсалій, може задати загальну тональність звуку. Як стверджує основоположник фоносемантики С. В. Воронін, фонеми мають сенсорно-емоційне значення, і шляхом порівняння звуконаслідувальних слів різних мов можна виділити такі закономірності: використання звуку [г] і глухих фрикативних у шумних фреквентативах; лабіальних – для позначення «округлого» та «пейоративного»; відкритих голосних – для позначення «великого», «плаского», «відкритого», «широкого»; закритих голосних – «малого»; низькі за тоном голосні передають «темне», «сумне»; «слизьке» й «гладке» представлено звуком [л] [14 с. 191–192]. Таким чином, за практично повної відсутно-

сті звуконаслідувального комплексу в латинській мові, найбільш природними здаються ономапої, створені на основі вилучення кореня споконвічних латинських імен і дієслів, а також адаптовані запозичення, що відповідають фоносемантичним універсалам. При цьому варто звернути увагу на кінцеві буквосполучення запозичених ономапої. Найбільш доречними здаються буквосполучення, на які можуть закінчуватися споконвічно латинські лексеми (-am, -um, -ax, -os та in), тоді як інші буквосполучення сприймаються як природні тільки в коренях латинського походження.

Висновки. Проведене дослідження показало, що у разі перекладу коміксу латиною перекладач має справу з сучасною безеквівалентною лексикою, яка характерна для будь-якого сучасного тексту. Особливістю перекладу коміксу залишається необхідність враховувати довжину тексту та його розміщення у кадрі, що впливає на синтаксис та вибір лексем. Наближеність коміксу до «живої» мови зумовлює необхідність увести до тексту великої кількості ономапої, чого не вимагають тексти різних жанрів. Оскільки ономапої майже не представлені в античних текстах, перекладач змушений створити ономапоїчний комплекс. У тексті коміксу «Asterix. Asterix apud Britannos» були використані: 1) споконвічні латинські ономапої та їх фонетичні варіанти; 2) запозичення з англійської (з адаптацією або без); 3) корені латинських звуконаслідувальних імен та дієслів. Методи перекладу сучасної безеквівалентної лексики не відрізняються від загальновідомих: 1) використання описової конструкції; 2) наближений переклад; 3) словотвір з використанням споконвічно латинських морфем; 4) запозичення лексем із сучасних мов. Перспективою подальших досліджень є розробка більш диференційованого ономапоїчного комплексу, який буде відповідати нормам латинської мови та загальним фоносемантичним універсалам, а також аналіз відповідності створених ономапої фонемаграфічному світоприйняттю давніх римлян.

Література:

1. Сонин А.Г. Комикс: психолингвистический анализ. Барнаул: Издательство Алтайского государственного университета, 1999. 111 с.
2. Григорьева Н.Ю. Комикс как креолизованный текст. *Вестник ЮУрГУ. Серия «Лингвистика»*. 2013. Т. 10, № 1. С. 109–111.
3. Панина Н. В. Актуализация потенциала междометий в англоязычном креолизованном тексте (на материале собрания комиксов 'Disney Magic Kingdom Comics'). *Вестник Самарского университета. История, педагогика, филология*. 2021. Т. 27, № 1. С. 122–128.
4. Шумилина К. А. Специфика перевода комиксов на графическом и фонетическом уровнях. *Огарев-online*. 2021. № 9. URL: <http://journal.mrsu.ru/arts/specifika-perevoda-komiksov-na-graficheskom-i-foneticheskom-urovnyah> (дата звернення: 22.02.2022).
5. Новоселова А. С., Боровикова К. В. Особенности перевода комикса с английского языка на русский язык. *Вестник научного общества студентов, аспирантов и молодых ученых*. 2018. №2. С. 200–207.
6. Мезина В. В., Вавилова Л. Я. Проблемы перевода комиксов. *Актуальные проблемы лингвистики, переводоведения, языковой коммуникации и лингводидактики: сб. материалов XVIII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием*. Красноярск, 2018. С. 60–62.
7. Маадла Ю. Й. О современных попытках "оживления" латыни как языка международного общения. *Interlinguistica Tartuensia*. Тарту, 1984. № 3. С. 58–72.
8. Laurioux Bruno. Cuisiner à l'Antique: Apicius au Moyen Age. *Médiévales*. 1994. № 26. pp. 17–38;
9. Бабичев Н.Т., Боровский Я.М. *Acta diurna. Словарь латинских крылатых слов*. 4-е изд., испр. и доп. Москва : Русский язык, 1999. С. 23.
10. Столярова Л. Г. Комикс как тип дискурса. *Известия ТулГУ. Гуманитарные науки*. 2009. №2. С. 278–284.
11. Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград: Перемена, 2002. 476 с.
12. Коноваленко М.Ю. Теория коммуникации: учебник для бакалавров. 2-е изд., перераб. и доп. Москва : Издательство Юрайт, 2014. 415 с.
13. Воробьева Е.В. Проблема передачи ономапої на примере перевода комиксов с норвежского языка на русский. *Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки*. 2018. № 8 (799). С. 34–44.
14. Воронин С.В. Основы фоносемантики. Ленинград: Изд-во Ленинград. ун-та, 1982.

Tolstykh N. "Asterix. Asterix apud Britannos": the translation of a comic book into Latin

Summary. The article is devoted to the study of the peculiarities of translating comic books into Latin compared with the translation into modern languages, as well as to the research of available ways to translate non-equivalent vocabulary, whose presence is caused by the specifics of the comic genre and the chronological distance between source and target languages. The study is carried out by comparing the text of the Latin comic book "Asterix. Asterix apud Britannos" and its French original. The period of the development of the Latin language, that should be guided by the translator, is considered to be the classic Latin language (the middle of the 1st century BC – the first half of the 1st century AD). In the study it was found out that the text of the comic book contains modern non-equivalent vocabulary denoting concepts that have appeared in modern times. Such vocabulary is inherent in any modern text, the following well-known methods are used for its translation: 1) using a descriptive construction; 2) approximate translation; 3) word formation with the use of original Latin morphemes; 4) borrowing words from modern languages. At the same time there is emphasized the need to preserve the original length of the text, which is integrated into the frame, which determines the choice of words and syntactic changes. The peculiarity of the verbal component of a comic book is indicated to be its closeness to the situation of oral communication, which includes para- and extralinguistic components. In the comic book they are represented by graphic, onomatopoeic and orthographic means. Onomatopoeias represent a problem for the translation, as the translator deals with the almost complete absence of onomatopoeias in ancient texts. The article analyzes the onomatopoeias introduced into Latin and concludes that they are used without reference to the real sound, which makes them interchangeable. In the comic text there were used: 1) the original Latin onomatopoeias and their phonetic variants; 2) borrowings from English (with or without adaptation); 3) the roots of Latin onomatopoeic names and verbs. It is concluded that the most natural onomatopoeias seem to be the ones whose final letter combinations correspond to the original Latin endings, as well as onomatopoeias formed from Latin roots.

Key words: comics, modern non-equivalent vocabulary, Latinitas viva, translation, onomatopoeia.