International Journal of Humanities and Social Science Invention (IJHSSI)
ISSN (Online): 2319 – 7722, ISSN (Print): 2319 – 7714
www.ijhssi.org ||Volume 13 Issue 12 || December 2024 || PP. 35-39

कॉमिक्स साहित्य का अनुवाद: एक विवेचन

-डॉ. हिमाद्री शईकीया
सहायक प्रोफेसर
माजूली सांस्कृतिक विश्वविद्यालय
माजूली, असम-*785104*

प्रस्तावना: कॉमिक्स, चित्र और पाठ सम्मिलित एक प्रकार की साहित्यिक रचना है जिसे पट्टियों या फ्रेम पर बनाया जाता है। इन पट्टियों में पाठ की दीर्घता भिन्न हो सकती है। इसमें कार्टून, चित्र, शब्द और अन्य तत्वों का सृजनात्मक तरीके से उपयोग किया जाता है। कॉमिक में एक क्रम में कहानियाँ चलती हैं जिसके कारण इसे अनुक्रमिक कला मानी जाती हैं। असल में यह कला और साहित्य का एक सम्मिलित रूप है जिसमें कहानी का प्रत्येक दृश्य चित्र के जरिए प्रस्तुत करने के साथ संवादों का भी संयोजन होता है। अनुक्रमिक कला के रूप में इस कला का निदर्शन गुफा चित्रों, प्राचीन ग्रीस के मिट्टी के बर्तन तथा मिस्र के चित्रलिपी में देखने को मिलता है। लंबे अरसे तक कॉमिक्स को बालसाहित्य के रूप में देखा जाता था। परंतु साठ के दशक के बाद से, इसमें गंभीर विषयों के संयोजन के कारण वयस्क भी इस साहित्य के पाठक बनते गए। अब इसमें कार्टून कथाओं से लेकर उपन्यासों का भी ग्राफिक उपन्यास के रूप में प्रस्तुति हो रही है। कॉमिक्स साहित्य की भाषिक विशेषताओं के कारण इसका अनुवाद सहज नहीं होता। इस शोधपत्र में कॉमिक्स की भाषिक विशेषताएं तथा इसके अनुवाद में आनेवाली समस्याओं और समाधान के संदर्भों के बारे में अध्ययन किया गया है।

कुंजी शब्द: पैनल, गटर, अनोमेटोपिया, कैप्शन बॉक्स, स्पीच बाबल्स, लेआउट

Date of Submission: 02-12-2024 Date of acceptance: 12-12-2024

विषय परिचय: सामान्य रूप से कॉमिक्स वे पत्रिकाएं और पुस्तकें है जिसमें चित्र के माध्यम से कहानी के अधिकतर हिस्से बताए जाते हैं और लिखित पाठों का भी सीमित मात्रा में प्रयोग होता हैं। कॉमिक्स के संदर्भ में बताते हुए कॉन कहते है कि कॉमिक्स "[…] can only be understood as sociological, literary and cultural artifacts, independent from the internal structures comprising them."[1] अर्थात,कॉमिक्स को उसमें अंतर्निहित आंतरिक संरचना से स्वतंत्र सामाजिक, साहित्यिक और सांस्कृतिक कलाकृतियों के रूप में समझा जा सकता है। बेयती ने भी इस प्रकार के प्रकार्यात्मक परिभाषा देते हुए कहा है कि कॉमिक्स वे वस्तु है जिसे कॉमिक्स संसार द्वारा कॉमिक्स के रूप में चिह्नित किया गया है ("[…] objects recognized by the comics world as comics"[2])। इस 'कॉमिक्स वर्ल्ड' पद के जरिए कॉमिक्स रचनाकार, प्रकाशक तथा पाठक के एक बृहद समूह को एक सामाजिक समूह के रूप में दर्शाया गया है। ईर्ली के अनुसार 'कॉमिक्स' इस तरह के रूपों को समग्रता से दर्शानेवाला एक व्यापक शब्द है ("[…] an umbrella term for the form as a whole"[3])। गर्शिया के अनुसार कॉमिक्स एक 'सामाजिक वस्तु'("social object"[4]) है, जो इसके सामान्य सामाजिक व्यवहार ("its common social usage"[5]) के द्वारा परिभाषित होती है। कॉमिक्स की स्वरूप की ओर ध्यान देने पर यह देखा जा सकता है कि इसकी कोई एक मानक प्रारूप निर्धारित करना कठिन है। सोल बताते हैं कि कॉमिक के लिए तीन अन्य लोकप्रिय प्रारूप हैं: पहला, वे जिनमें सिर्फ़ छवियाँ होती हैं, और शब्दों की ज़रूरत के बिना ग्राफ़िक तत्वों के ज़रिए कहानियाँ बताई जाती हैं। दूसरे, वे जिनमें छवियाँ और शब्द होते हैं। कॉमिक्स की सबसे क्लासिक प्रारूप में चार अलग-अलग छवियाँ होती हैं, यानी स्ट्रिप्स, जिसमें पात्र या तो संवाद में बातचीत करते हैं, या कोई टेक्स्ट होता है जो बताता है कि क्या दिखाया जा रहा है। तीसरा है - ग्राफ़िक उपन्यास, जो सबसे लंबा कॉमिक प्रारूप है। इसमें लेखक के उद्देश्य के आधार पर भिन्न-भिन्न आकार के स्ट्रिप्स बनाए जाते हैं। ग्राफ़िक्स, कॉमिक्स के विकसित रूप माने जाते हैं जिसमें कथन भिन्न गति से आगे बढ़ता है। सोल बताते हैं कि इस तरह का प्रारूप मूवी स्क्रिप्ट के समान है। चूंकि कॉमिक्स एक विशेष प्रकार की चित्र-पाठ सम्मिलित विधा है इसलिए इसके कई प्रमुख तत्त्व है जिसका उल्लेख किया जा रहा है।

[1] Cohn. 2005:9
[2] Beaty: 2012:37 Beaty, Bart. Comics Versus Art. N.p., University of Toronto Press, 2012.
[3] Early: 2021:13 Earle, Harriet E.H.. Comics: An Introduction. United Kingdom, Taylor & Francis, 2020.
[4] Garcia: 2010:28 García, Santiago. On the Graphic Novel. United States, University Press of Mississippi, 2015.
[5] ibid

स्ट्रिप्स, चित्रण और पाठ के अलावा भी कॉमिक्स की कुछ अन्य तत्त्व भी है जिसे कॉमिक्स रचनाकारों को ध्यान में रखना पड़ता है। पहले ही उल्लेख किया गया है कि कॉमिक्स एक विशिष्ट कला है जो कहानी बयां करने के लिए दृश्य और पाठ्य तत्वों के संयोजन करते है। कॉमिक्स कई अलग-अलग घटकों से निर्मित होती है, जैसे- पैनल जो वास्तव में अलग-अलग फ्रेम होते हैं जिसमें चित्र और पाठ दोनों होते हैं; गटर, पैनलों के बीच की वह खाली स्थान है जो समय बीतने तथा विराम की प्रतीति कराती है; संवाद, कथन तथा ध्वनि प्रभाव को दर्शाते हुए दृश्यों को गहनता प्रदान करनेवाले तत्व को पाठ कहते हैं। संवादों को स्पीच बाबल्स तथा कथन को कैप्शन बॉक्स में दिए जाते हैं। इसके अलावा ध्वनि प्रभाव को अनोमेटोपिया कहा जाता है। लेआउट मूलतः गति और प्रवाह को प्रभावित करने हेतु निर्मित पृष्ठ पर पैनलों की व्यवस्था है; पात्र की भिन्नता तथा कॉमिक्स की समग्र सौन्दर्य को बढ़ाने के लिए रंग एक अद्वितीय तत्व है। इसके अलावा अन्य सर्जनात्मक साहित्य की भांति पात्र, कहानी तथा विषय कॉमिक्स के अनिवार्य घटक है। इन सभी तत्वों के संतुलित रूप से तालमेल बिठाकर कॉमिक्स का निर्माण किया जाता है। परंतु इन सब के अलावा भी कॉमिक्स की एक प्रमुख घटक है भाषा। अन्य सर्जनात्मक साहित्य की तुलना में कॉमिक्स की भाषिक शैली कुछ भिन्न होती है। कॉमिक्स की भाषिक विशेषता तथा समाज-सांस्कृतिक पहलू सक्रिय और सशक्त होने के कारण इसका अनुवाद प्रायः सरल नहीं होता। इस शोध पत्र में कॉमिक्स की भाषिक विशेषताएं और अनुवाद की समस्या पर विचार किया गया है।

अध्ययन का उद्देश्य: कॉमिक्स एक लोकप्रिय साहित्य होने के साथ साथ इसका अनुवाद कई भाषाओं में समानांतर तथा निरंतर होते रहने के बावजूद भी इसकी प्रकृति तथा अनुवाद की चुनौतियों के बारे में चर्चाओं का अभाव है। विशेष रूप से हिन्दी, असमिया तथा अधिकतर भारतीय भाषाओं में कॉमिक्स साहित्य न तो साहित्यिक पाठ्यक्रम का हिस्सा बनती हैं और न ही अनुवाद विधा के अध्ययन और शोध का ही अंश बनती है। इसलिए इस शोध पत्र में कॉमिक्स साहित्य की भाषिक विशेषताएं तथा अनुवाद की समस्याओं पर चर्चा की गई है।

शोध प्रविधि: इस अध्ययन में वर्णनात्मक शोध प्रविधि का प्रयोग किया गया है।

कॉमिक्स की भाषिक विशेषता:

कॉमिक्स गतिशील होने के साथ साथ एक बहुमुखी कला भी है। कॉमिक्स की भाषा भी अनूठी है। इसकी भाषिक विशेषता संवाद, कथन, टाइपोग्राफी, दृश्य, मौखिक तत्व इत्यादि विभिन्न घटकों द्वारा सिद्ध होती है।

संवाद और स्पीच बाबल्स: स्पीच बाबल्स के बारे में बताते हुए जानेटिन लिखते हैं कि "Speech balloons began to appear only later in the twentieth century outside the United States, and can thus be considered a distinguishing feature of comics as an American form of visual narrative."[6] संवाद की प्रकृति के अनुसार स्पीच बाबल्स भिन्न आकृति के हो सकते हैं। जैसे गोलाकार आकृति के बाबल्स सामान्य बातचीत के लिए, दाँतेदार नुकीली आकृति के बाबल्स गुस्से की संकेत तथा चिल्लाने के लिए प्रयोग में लाए जाते है। इसके अलावा बाबल्स में दिखनेवाले पूंछ जैसे अंश वास्तव में संवाद के वक्ता को दर्शाते है और साथ ही पात्रों के बीच की भावनात्मक पहलू तथा निकटता को भी दर्शाते हैं। कॉमिक्स की भाषा सामान्यतः बोलचाल की भाषा होती है। कईबार तो कॉमिक्स में अनौपचारिक, रोज़मर्रा की भाषा का उपयोग भी पात्रों के आधार पर किए जाते हैं। ये सामान्यतः कठबोली, मुहावरेदार अभिव्यक्तियाँ और क्षेत्रीय बोलियाँ इत्यादि होती हैं। साथ ही प्रत्येक चरित्र के बोलने का अक्सर एक अलग अंदाज होता है, जो उनके व्यक्तित्व और कहानी में उस चरित्र की पृष्ठभूमि को विकसित करने में सहायक होता है। इसे वाक्यविन्यास, शब्दावली और लहजे इत्यादि के आधार पर विश्लेषित किया जा सकता है।

कथन और कैप्शन बॉक्स: यह वास्तव में एक प्रकार की व्याख्यात्मक प्रक्रिया है। इसके द्वारा कॉमिक्स में कहानी की पृष्ठभूमि अथवा संदर्भ को स्पष्ट किया जाता है। ये असल में वे अंश होते हैं जो संवाद के माध्यम से व्यक्त करना कठिन होता है। यह मूलतः दृश्य सेट करने या चरित्र की स्थिति को स्पष्ट करने हेतु किया जाता है। इसके अलावा कॉमिक्स में कैप्शन आंतरिक एकालाप का भी एक महत्वपूर्ण हिस्सा है। इसके जरिए किसी चरित्र के विचारों का प्रतिनिधित्व किया जा सकता है तथा उनकी भावनात्मक स्थिति या आंतरिक संघर्षों के बारे में भी सूचित किया जा सकता है, जिन्हें संवाद प्रक्रिया के माध्यम से नहीं किया जा सकता। कथन की शैली अथवा लहजा औपचारिक तथा अनौपचारिक दोनों ही प्रकार के हो सकते है। किसी गंभीर विषयों पर आधारित कथन का लहजा अधिकतर औपचारिक होती है, जैसे महाकाव्य पर आधारित कहानियों के कैप्शन में औपचारिक तथा भव्य भाषा का प्रयोग हो सकता है और पात्रों के संवाद में अनौपचारिक भाषा व्यवहार किया जा सकता है। हास्य या विडंबना इत्यादि की प्रतीति तथा अभिव्यक्ति तथा पैनेल में दर्शाई गई घटनाओं पर टिप्पणी करने के लिए भी कॉमिक्स में कैप्शन एक महत्वपूर्ण माध्यम है।

ध्वनि प्रभाव और अनोमेटोपिया: ध्वनियों को दृश्य रूप से चित्रित करने के लिए कॉमिक्स अक्सर अनोमेटोपिया का उपयोग करते हैं। अनोमेटोपिया ध्वनियों की नकल करने वाले शब्द है, जैसे- "बैंग", "ज़ैप" और "व्हैक" जैसे शब्द। इसके जरिए एक्शन को अधिक जीवंतता मिलती है। ध्वनि प्रभाव किसी दृश्य के भावनात्मक पहलू को और अधिक सजीवता प्रदान करने में योगदान देते हैं।

[6] Federico Zanettin (ed.). Comics in Translation. P.2 United Kingdom, Taylor & Francis, 2015.

टाइपोग्राफी और लेटरिंग: कॉमिक्स में अलग-अलग फ़ॉन्ट का उपयोग अलग-अलग भावनाओं और शैलियों को दर्शाने के लिए किया जाता हैं। हस्तलेखन जैसे फ़ॉन्ट व्यक्तिगत प्रभाव का द्योतक है, जबकि बोल्ड, ब्लॉकी फ़ॉन्ट ताकत का प्रतीक है। फ़ॉन्ट और उसकी आकार के चुनाव में यह ध्यान रखना आवश्यक है कि कलात्मकता और पठनीयता के बीच का संतुलन बना रहे। कॉमिक्स में लेटरिंग एक अत्यंत महत्वपूर्ण इकाई है जो पाठ के विभिन्न चरित्र की वैयक्तिक पहलू को निखारते है। जिससे पाठ की अर्थवत्ता भी प्रभावित होती है। इसके अलावा भी किसी चरित्र के मूड या स्थिति को दर्शाने के लिए भी लेटरिंग बहुत महत्वपूर्ण है। भिन्न प्रकार के लेटरिंग भिन्न परिस्थितियों के द्योतक है और यह पाठ की घटनाक्रम के साथ पाठक के तालमेल बिठाने के साथ-साथ पाठक की सहभागिता में वृद्धि कर सकती है। फॉन्ट के भिन्न आकार और अभिविन्यास कॉमिक्स में अर्थवत्ता को प्रभावित करती है। उदाहरण के लिए, फ़ॉन्ट आकार को बढ़ाना नाटकीय प्रभाव का सृजन करती है जो किसी क्षण की तीव्रता को दर्शाते हैं।

दृश्य और मौखिक तत्वों के बीच परस्पर क्रिया: कॉमिक्स में, चित्र भी भाषा के एक रूप के रूप में कार्य करते हैं, और बिना शब्दों के अर्थ के प्रतीति में सहायक होते हैं। चित्र द्वारा स्पष्ट होनेवाले चेहरे के भाव, शारीरिक भाषा और पृष्ठभूमि विवरण जैसे दृश्य संकेत कथा को पूरक बनाते हैं। पैनलों की व्यवस्था द्वारा एक प्रवाह की निर्मिती होती है जो पाठक को कहानी के संदर्भ में समझ प्रदान करती है। कॉमिक्स में प्रायः सांस्कृतिक और ऐतिहासिक संदर्भ शामिल होते हैं, जो अर्थ की गंभीरता को व्यक्त करने के लिए एक सम्मिलित ज्ञान पर निर्भर करते हैं। संदर्भ से परिचित पाठकों में यह हास्य या भावनात्मक प्रभाव को बढ़ा सकता है। कॉमिक्स में दृश्य रूपकों को पाठ्य के पूरक के रूप में उपयोग किया जाता है, जिससे पठन का अनुभव समृद्ध होता है। उदाहरण के लिए, तूफानी बादलों के साथ चित्रित एक चरित्र आंतरिक उथल-पुथल को दर्शा सकता है, जिससे संदर्भगत गहराई बढ़ जाती है।

भाषा के उपयोग में विषयगत और शैलीगत विविधताएँ: कॉमिक्स की प्रकृति के अनुसार भाषिक शैलियों का चयन किया जाता है। सुपरहीरो कॉमिक्स में अक्सर भव्य भाषा और वीर संवाद होते हैं, जिसके सहारे कहानियों की भव्य प्रकृति को दर्शाया जाता है। भाषा तात्कालिकता और नाटकीय परिस्थिति का निर्माण करनेवाला होना चाहिए। इसके विपरीत स्लाइस-ऑफ-लाइफ प्रकृति के कॉमिक्स में दैनंदिन जीवन की बातचीत को प्रतिबिंबित करते हुए पूर्ण यथार्थवादी संवाद का उपयोग किया जाता है। इस प्रकार की कॉमिक्स में भाषा आम तौर पर सीधी और सरल होती है, तथा यह शैली सापेक्षता और प्रामाणिकता पर ध्यान केंद्रित करती है। कई कॉमिक्स हास्य प्रभाव के सृजन के लिए व्यंग भाषाशैली का प्रयोग करते है। कहानी में चरित्र विकास और कथानक प्रगति के लिए यह एक महत्वपूर्ण पहलू होता है। व्यंग को दृश्य तत्वों और संवाद दोनों के माध्यम से व्यक्त किया जाता है, जो सामाजिक मानदंडों या चरित्र व्यवहार को स्पष्ट करता है।

कॉमिक्स में बहुविध संचार: कॉमिक्स में दृश्य कला और लिखित भाषा का संयोजन संचार को बहुमुखी बनाने का एक अन्यतम उदाहरण है। पाठक दोनों विधाओं के सम्मिलित रूप से आकलन कर अर्थ की व्याख्या करते हैं। प्रभावी कॉमिक्स दृश्य और पाठ्य तत्वों के बीच सामंजस्य बनाए रखने में सफल होता हैं, जिससे एक सहज कथा प्रवाह बनता है। जब भाषा और छवियाँ सामंजस्यपूर्ण रूप से काम करती हैं, तो वे समझ को बढ़ाती हैं।

कॉमिक्स अनुवाद की समस्याएं:

कॉमिक्स अनुवाद का कार्य एक बहुआयामी चुनौती है जो केवल भाषा रूपांतरण तक ही सीमित नहीं है। कॉमिक्स दृश्य पाठ्य का संयोजन है, जिसके परिणामस्वरूप इसका अनुवाद एक अत्यंत जटिल प्रक्रिया बन जाती है जिसके लिए भाषाई और सांस्कृतिक दोनों पहलुओं की अच्छी समझ की आवश्यकता होती है। कॉमिक्स अनुवाद में आने वाली मुख्य समस्याओं को कई स्तरों में विभाजित किया जा सकता है, जिसमें भाषिक, सांस्कृतिक संदर्भ, दृश्य तत्व और पाठक के स्तर पर आनेवाली समस्याओं को देखा जा सकता है।

भाषिक समस्याएं: कॉमिक्स में विशिष्ट भाषाई शैलियों का उपयोग किया जाता है, जिनकी समकक्ष अभिव्यक्ति अन्य भाषाओं में प्रायः मिलना मुश्किल हो जाता है। कॉमिक्स में ऐसे पात्रों की रचना की जाती है जो बोलियों में बात करने के साथ साथ स्लैंग का उपयोग करते हैं जिसके कारण ये अभिव्यक्तियाँ सांस्कृतिक रूप से विशिष्टता लिए होती है। उदाहरण के लिए, 'ब्लैक पैंथर' कॉमिक्स की बात की जा सकती है जिसमें अफ्रीकी अमेरिकी वर्नाक्युलर इंग्लिश (AAVE) का उपयोग किया गया है। यह भाषा अनुवादकों के लिए चुनौतियाँ पैदा कर सकता है, जिनका अनुवाद करते समय अनुवादक को विशेष ध्यान रखना पड़ता है और भाषाई बारीकियों को अच्छी तरह परखने की भी आवश्यकता होती है। कॉमिक्स अनुवाद के समय अनुवादक को मूल पाठ की लहजे को लक्ष्य भाषा के पाठकों के लिए संरक्षित रखते हुए मूल तथा अनूदित पाठ के बीच संतुलन बनाने की आवश्यकता होती है। कॉमिक्स में प्रायः हास्यरस का उपयोग होता है। उदाहरण के लिए 'द एडवेंचर्स ऑफ़ टिनटिन' नाम की कॉमिक्स चुटकुला-आधारित हास्यरस के लिए प्रसिद्ध है। इन भाषिक अभिव्यक्तियों का अनुवाद करने के लिए रचनात्मक दृष्टिकोण की आवश्यकता होती है। पात्रों के बोलने की शैली कॉमिक के कहानी की प्रगति तथा समग्र लहज़े में महत्वपूर्ण योगदान देता है। अनुवादकों को ध्यान से विचार करना चाहिए कि मूल पाठ के प्रति वफादार रहते हुए इन अंतरों को कैसे व्यक्त किया जाए। संवाद की भावना को भाषा के जड़िए प्रतिबिंबित करना अत्यंत चुनौतीपूर्ण प्रक्रिया है। एक वाक्यांश जो एक भाषा में प्रभावी लगता है, वह दूसरी भाषा में अपना प्रभाव खो सकता है। उदाहरण के लिए, "आई लव यू" वाक्यांश का अलग-अलग अर्थ वाली भाषाओं में अनुवाद करने से भावनात्मक प्रभाव बदल सकता है, जैसा कि मार्जेन सैट्रापी द्वारा लिखित 'पर्सेपोलिस' जैसी कृतियों में देखा गया है, जहाँ सांस्कृतिक संदर्भ व्याख्या को महत्वपूर्ण रूप से प्रभावित करता है।

सांस्कृतिक संदर्भ: कॉमिक्स में अक्सर मुहावरेदार अभिव्यक्तियाँ और सांस्कृतिक संदर्भ होते हैं जिन्हें विदेशी पाठक नहीं समझ पाते हैं। उदाहरण के लिए, 'केल्विन और हॉब्स' में कई अमेरिकी सांस्कृतिक संदर्भ शामिल हैं जिन्हें गैर-अमेरिकी दर्शकों के लिए अनुकूलित करने की आवश्यकता है। लक्ष्य पाठकों के समझ के लिए सांस्कृतिक संदर्भों को पुनः संदर्भित या प्रतिस्थापित करने की आवश्यकता है। कॉमिक्स ऐतिहासिक घटनाओं या सामाजिक मुद्दों का भी संदर्भ दे सकते हैं जो विभिन्न संस्कृतियों के पाठकों के लिए अपरिचित हो सकते हैं। 'वी फॉर वेंडेटा' में, एलन मूर की ब्रिटिश राजनीति पर टिप्पणी में कुछ संकेतों के महत्व को व्यक्त करने के लिए अनुवाद में पादटिप्पणी या स्पष्टीकरण की आवश्यकता हो सकती है। हास्य अक्सर संस्कृति-विशिष्ट होता है, जिससे इसका अनुवाद करना विशेष रूप से चुनौतीपूर्ण हो जाता है। उदाहरण के लिए, 'द फ़ॉर साइड' हास्य की एक विशेष शैली का उपयोग करता है जो सांस्कृतिक ज्ञान पर बहुत अधिक निर्भर करता है। अनुवादकों को या तो लक्ष्य संस्कृति में समान हास्य खोजना होगा या चुटकुले को पूरी तरह से अपनाना होगा, जिससे मूल उद्देश्य की हानि होने की संभावना होती है। कभी-कभी ऐसा भी देखा जाता है कि हास्य की सूक्ष्मताएँ अक्सर अनुदित पाठ में से बाहर हो जाती हैं, जिसके लिए नए पाठकों के साथ एकात्म होने के लिए हास्य तत्वों पर पुनर्विचार करने की आवश्यकता होती है। व्यंग्य का अनुवाद करना विशेष रूप से मुश्किल होता है, क्योंकि यह अक्सर सांस्कृतिक संदर्भों पर निर्भर करता है। 'द सिम्पसन्स' या 'साउथ पार्क' जैसी कॉमिक्स में व्यंग्य प्रभावी रूप से अनुवादित नहीं हो सकता है यदि लक्षित पाठकों का आवश्यक सांस्कृतिक पृष्ठभूमि का अभाव है। अनुवादकों को यह आकलन करने की आवश्यकता है कि मूल व्यंग्य को बनाए रखने के लिए लक्ष्य संस्कृति को प्रतिबिंबित करने वाले नए व्यंग्य तत्व के निर्माण की आवश्यकता है।

दृश्य तत्व: कॉमिक्स में पाठ और दृश्यों के बीच संबंध महत्वपूर्ण है। अनुवाद के दौरान पाठ प्लेसमेंट में परिवर्तन पढ़ने के अनुभव को बदल सकता है। उदाहरण के लिए, यदि संवाद बुलबुले महत्वपूर्ण दृश्य तत्वों के साथ ओवरलैप होते हैं, तो यह प्रवाह और समझ को बाधित कर सकता है। यह विशेष रूप से बहुभाषी रूपांतरणों में चिंता का विषय है, जहाँ पाठ के लिए स्थान काफी भिन्न हो सकता है। कॉमिक्स में फ़ॉन्ट और शैलियों का चयन अक्सर चरित्र की भावना और लहजे से जुड़ा होता है। अनुवादकों को उचित फ़ॉन्ट चुनने की चुनौती का सामना करना पड़ता है जो मूल के समान भावनाओं को व्यक्त करते हैं जबकि पाठ को स्थापित डिज़ाइन के भीतर फ़िट करने की भी जरूरत होती हैं। कई कॉमिक्स दृश्य रूपकों का उपयोग करते हैं जिनका अन्य संस्कृतियों में प्रत्यक्ष समकक्ष नहीं होता। उदाहरण के लिए, 'अकीरा' या 'घोस्ट इन द शेल' में प्रतीकवाद जापानी संस्कृति में गहराई से निहित हो सकता है, जिसके लिए अनुवादकों को विदेशी पाठकों के लिए संदर्भ या पुनर्व्याख्या प्रदान करने की आवश्यकता होती है। कॉमिक्स की दृश्य भाषा में अक्सर ऐसे अर्थ होते हैं जो शब्दों से परे होते हैं, और ये अर्थ अनुवाद में खो सकते हैं। पात्रों का डिजाइन सांस्कृतिक रूढ़ियों या आदर्शों को दर्शा सकता है। अनुवादकों को इस बात पर विचार करना चाहिए कि विभिन्न संस्कृतियों में चरित्र की अलग-अलग व्याख्या कैसे की जा सकती है। उदाहरण के लिए, एक संस्कृति में हास्य प्रभाव के लिए अतिरंजित विशेषताओं के साथ डिज़ाइन किया गया चरित्र दूसरी संस्कृति में आक्रामक माना जा सकता है।

लक्षित पाठकवर्ग: लक्षित पाठकवर्गों की अपेक्षाएँ अनुवाद विकल्पों को प्रभावित कर सकती हैं। उदाहरण के लिए, युवा पाठक सरल भाषा और प्रत्यक्ष हास्य पसंद कर सकते हैं, जबकि वयस्क पाठक सूक्ष्म संदर्भों और जटिल विषयों की सराहना कर सकते हैं। अनुवादकों को अपने दृष्टिकोण को प्रत्याशित पाठकों के साथ संरेखित करना चाहिए। लक्षित पाठकों को समझना यह निर्धारित करने में सर्वोपरि होता है कि अर्थ को किस प्रकार उन पाठकों के लिए व्यक्त किया जाए। कॉमिक्स अक्सर जाति, लिंग और राजनीति जैसे संवेदनशील विषयों को छूते हैं। अनुवादकों को इन मुद्दों को सावधानीपूर्वक संभालना चाहिए। अनुवादकों की यह प्रमुख दायित्व है कि वे मूल पाठ के प्रति विश्वसनीय रहते हुए लक्ष्य संस्कृति के मूल्यों और विश्वासों को प्रतिबिंबित करें। स्थानीयकरण में न केवल भाषाई रूप से बल्कि सांस्कृतिक रूप से भी सामग्री को अनुकूलित करने की आवश्यकता है। इसमें लक्षित पाठकों के साथ बेहतर तालमेल बिठाने के लिए चरित्र के नाम, सेटिंग और संदर्भ बदलने की आवश्यकता हो सकती है। उदाहरण के लिए, पश्चिमी दर्शकों के लिए 'नारुतो' के स्थानीयकरण में अमेरिकी संवेदनाओं के साथ संरेखित करने के लिए कुछ सांस्कृतिक संदर्भों को बदलने का दृष्टांत है। अनुवाद प्रक्रिया के दौरान अनुवादक इस बात का लेखा जोखा कर सकते है कि पाठकों के साथ किस प्रकार जुडने की आवश्यकता है और यही अध्ययन यह मूल्यवान अंतर्दृष्टि प्रदान कर सकता है कि कॉमिक लक्ष्य संस्कृति के साथ कितनी प्रभावी रूप से प्रतिध्वनित हो सकेगी। प्रतिक्रिया तंत्र अनुवादकों को वास्तविक दुनिया की प्रतिक्रियाओं के आधार पर अपने दृष्टिकोण को परिष्कृत करने की छूट देती है।

निष्कर्ष: कॉमिक्स का अनुवाद करना एक बड़ी चुनौति है जो पारंपरिक भाषा रूपांतरण से काफी भिन्न है, क्योंकि इसके लिए भाषाई और दृश्य दोनों तत्वों की सूक्ष्म समझ की आवश्यकता होती है। कॉमिक अनुवाद में आने वाली बहुआयामी समस्याओं के प्रति अनुवादकों को सजग होने की आवश्यकयता है, जिसमें भाषाई परिवर्तनशीलता, सांस्कृतिक संदर्भ और पाठ और छवियों का एकीकरण शामिल है। बोलियों, वाक्यों और सांस्कृतिक संदर्भों के अनुवाद जैसे प्रमुख मुद्दों के प्रति अनुवादक को सचेत होकर काम करने की आवश्यकता है साथ ही कॉमिक्स अनुवादकों के साथ यह भी एक बड़ी चुनौती है कि हास्य और भावनात्मक प्रतिध्वनि को संरक्षित करने की सबसे अधिक जरूरत होती है। इसके अतिरिक्त, अर्थ को व्यक्त करने में दृश्य रूपकों और टाइपोग्राफी की भूमिका भी अनन्य है, जो पाठ और छवियों के बीच परस्पर क्रिया पर बल देती है। पाठ्य और दृश्य के संयोजन अनुवाद प्रक्रिया को और जटिल बनाती हैं, जिसके समाधान हेतु स्थानीयकरण की रणनीतियों की आवश्यकता होती है जो सांस्कृतिक संवेदनशीलताओं के अनुकूल सामग्री को अनुकूलित करती हैं। कॉमिक्स अनुवाद एक अनोखी अनुवाद प्रक्रिया की मांग करती है जिस पर अधिक अध्ययन की आवश्यकयता है।

संदर्भ सूची

[1]. Federico Zanettin (ed.). Comics in Translation. United Kingdom, Taylor & Francis, 2015.
[2]. Beaty, Bart. Comics Versus Art. N.p., University of Toronto Press, 2012.

[3]. Harriet E.H. Comics: An Introduction. United Kingdom, Taylor & Francis, 2020.
[4]. García, Santiago. On the Graphic Novel. United States, University Press of Mississippi, 2015.
[5]. Ivanova, Gergana. "On the Relation between Sound, Word Structure and Meaning in Japanese
[6]. Mimetic Words". 2002. http://www.trismegistos.com/IconicityInLanguage/Articles/Ivanova.html (11/29/2003)
[7]. Martínez Fuentes, Eva. "Onomatopoeia Translation in Comics". 1999. http://www.fut.es/~apym/students/eva/eva.html (11/27/2003)