

УДК 81'25

ТРУДНОСТИ ПРИ ПЕРЕВОДЕ ИГРЫ СЛОВ В КИНОСЕРИАЛАХ

П.А. Колосова

Тверской государственной университет, Тверь

В статье анализируются факторы, затрудняющие передачу игры слов при переводе в киносериалах. Киносериал рассматривается как поликодовый текст, который становится сложным контекстом функционирования игры слов. Так, к примеру, игровые приёмы могут вступать в непосредственное взаимодействие как с видеорядом, так и со звуковым оформлением кинопроизведения.

Ключевые слова: *перевод, игра слов, поликодовый текст, киносериал, компенсация.*

В теории перевода игра слов традиционно рассматривается как одна из серьёзных трудностей, с которыми сталкивается переводчик. Однако, вопрос о том, до какой степени игра слов поддается переводу, не получает однозначного ответа. В целом, подходы к переводимости игры слов можно условно разделить на более традиционный и пессимистичный – формальный, и более оптимистичный – функциональный (подробнее см. [1]).

С точки зрения формального аспекта игра слов рассматривается в отрыве от контекста как феномен самоценный и относительно автономный. Таким образом, для успешного перевода игры слов при таком подходе оказывается необходимым существование в языке перевода соответствующего аналогичного явления, которое стало основой оригинального игрового приёма (полисемия, омонимия, созвучие и т.п.). Иногда это возможно благодаря сходству отдельных языков, обусловленному историческими связями, генетическим родством, а так же сходству типологическому. Тем не менее, подобные языковые сходства далеко не всегда приходят на помощь переводчику, и тогда игра слов оказывается практически непере译имой, поскольку традиционные методы трансформационно-субститутивной теории перевода в таком случае оказываются бессильны.

С точки зрения функционального подхода игра слов рассматривается, прежде всего, как феномен, существующий в пределах текста, погруженного в определенный контекст. С одной стороны, погруженность в контекст упрощает переводчику задачу, поскольку при такой постановке вопроса главной проблемой становится сохранение функциональной роли игрового приёма, при этом переводчик в плане выбора способа перевода получает большее пространство для маневра. Разнообразные компенсаторные методы, которые трансформационно-субститутивной теорией перевода рассматриваются как маргинальные, оказываются ключевыми в решении непростой переводческой задачи, позволяя добиться такого же или схожего воздействия текста перевода на реципиента.

Тем не менее, влияние контекста на переводимость игры слов двойственна. С одной стороны, контекст действительно помогает переводчику,

но с другой стороны, игра слов часто в силу своей специфики функционирует в нескольких контекстах сразу, что делает её перевод более проблематичным. Такое положение дел особенно характерно для игры слов в сериалах. Киносериал можно рассматривать как поликодовый текст, т.е. «текст, построенный на соединении в едином графическом пространстве семиотически гетерогенных составляющих – вербального текста в устной или письменной форме, изображения, а также знаков иной природы» [2: 117]. В случае с киносериалами, помимо вербального сообщения, задействованным оказывается видеоряд, который, без сомнений, выступает как ключевой элемент любого кинотекста, а также звуковое и музыкальное сопровождение. Всё это создаёт сложный контекст, в котором и функционирует игра слов, вступая во взаимодействие с разными его элементами.

Если игра слов связана с видеорядом, преодолеть трудности оказывается особенно сложно в связи с его центральной ролью в произведениях киноискусства, ориентированных, прежде всего, на визуальное восприятие. Рассмотрим пример из известного американского телесериала «Секс в большом городе». В заключительной серии второго сезона одной из главных героинь, Миранде, звонит её возлюбленный, с которым она находится в ссоре, и просит её посмотреть на небо, где зритель вместе с главной героиней видит редкое астрономическое явление. Приведём отрывок из скрипта эпизода:

«It's amazing, isn't it? It's a blue moon. It's really rare. I just wanted you to see it.

It was right then, that Miranda finally slowed down and gave into Steve.

Come over when you're done, okay?

Yeah.

Night.

That night, Miranda and Steve made love. And they did it again in the morning.

Miranda was an hour late for work and didn't even notice. So maybe you can't change a man...but once in a blue moon, you can change a woman». (Sex and the City, Season 2 Episode 9)

В данном отрывке, в том числе и благодаря видеоряду, актуализируются сразу два значения английского выражения “blue moon”, прямое («the second full moon (the time when the moon is shaped like a complete disc) in a month, that appears around every two and a half year» [3]) и идиоматическое. Идиома “once in a blue moon”, образованная от первого значения метафорически, означает “не часто; редко”. В то же самое время из-за видеоряда варианты компенсации данного игрового приёма в переводе оказываются весьма ограничены. Официальный перевод, выполненный по заказу НТВ, заменяет “blue moon” на “полнолуние”, и финальная фраза эпизода звучит следующим образом: «...но иногда в полнолуние можно изменить женщину». Игровой приём безвозвратно утрачен в переводе, принимая во внимание все сложности, переводческое решение можно считать относительно удачным.

Даже самая простая с функциональной точки зрения игра слов, рассчитанная исключительно на создание комического эффекта, в случае актуализации, завязанной на видеоряд, становится практически

непереводимой. Как например, в одном из эпизодов абсурдистского британского ситкома «Зелёное крыло». В следующей сцене один из самых эксцентричных докторов случайно открывает в своем кабинете коробку с большим количеством мух и, когда к нему внезапно приходит стажёр, усиленно пытается делать вид, что всё хорошо. Стажёр вежливо указывает врачу на его расстёгнутую молнию на брюках (в британском английском – *flies*):

«- *Flies.*

- *No, rubbish. No. Well, maybe one or two, but it's quite normal for the time of year.*

- *Your flies.*

- *Yes, yes, yes, they're undone. That's... that's quite normal for the time of year».*

(Green Wing, Season 2 Episode 1)

Комический эффект создается именно за счёт того, что зритель видит на экране и мух, и не застёгнутые брюки, что и позволяет актуализировать сразу два значения слова *flies*. Подобного рода игровые приёмы в художественном тексте, как правило, передают при помощи компенсации, создавая новую игру слов на языковом материале языка перевода. Тем не менее, в сериале присутствие видеоряда делает использование такой стратегии невозможным или, по крайней мере, весьма затруднительным. В существующем переводе на русский язык игровой приём никак не передан, и сцена утрачивает всякую логику.

Помимо видеоряда большое значение при восприятии любого художественного кинопродукта имеет звуковой ряд, включающий музыкальное и звуковое оформление, а также разнообразные паравербальные средства. Так, в ситкоммах часто используется закадровый смех, который сопровождает шутки героев сериала. С этим связана ещё одна трудность. Приведём пример из классического американского ситкома «Друзья». В одном из эпизодов один из главных героев, Чендлер, очень ждёт звонка от девушки и постоянно смотрит на телефон, пока его друзья Фиби и Росс отгадывают кроссворд:

«*Ross: Four-letter word, circle or hoop.*

Chandler: (To the phone) Ring, damn it, ring!

Ross: Thank you». *(Friends, Season 1 Episode 20)*

В данном отрывке игра слов построена на многозначности английского слова *ring*, которое может значить и «кольцо» и «звонить». Таким образом, Чендлер, обращаясь фактически к телефону, невольно подсказывает друзьям. На этом основан комический эффект, который не удастся сохранить в переводе:

«*Росс: Украшение, шесть букв.*

Чендлер: Кольцо, чёрт возьми, кольцо!

Росс: Молодец».

Переводчик опускает игру слов и не прибегает к компенсационным приёмам для сохранения комического эффекта. В итоге, в переводе данного диалога на русский вообще нет шутки, а закадровый смех всё так же его сопровождает, что, вне всяких сомнений, может вызывать недоумение зрителя,

и становится основой для представления о чужом экзотическом или попросту глупом юморе.

Ещё одна особенность киносериала как жанра киноискусства – его незавершенность. Сериалы выходят сезонами, и далеко не всегда даже сами авторы заранее знают, как повернется сюжет. Такой подвижный контекст может так же непосредственно влиять на переводимость игры слов.

Так, например, в знаменитой эпопее «Игра престолов» с самого первого сезона присутствует герой по имени Ходор (Hodor), и зовут его так, поскольку это единственное слово, которое он знает и всё время повторяет. Тем не менее, мистическое объяснение этому обстоятельству предлагается только в 6 сезоне сериала, когда у одного из главных героев, Брана Старка, случается видение, в котором он видит, как с Ходором в детстве (вполне нормальным мальчиком по имени Уиллис) случается припадок, во время которого он повторяет одну и ту же фразу: «Hold the door!». От припадка Уиллис так и не оправился, но со временем эта фраза («Hold the door!») от многократного повторения превращается в Hodor. В конечном итоге подпирать дверь, до последнего сдерживая натиск врагов, становится главной миссией жизни Ходора.

Переводчики в 6 сезоне сериала не имели возможности облегчить себе задачу, откорректировав имя героя (как это, например, можно сделать в художественном «монотексте» в силу его завершенности), поскольку первый сезон был уже к тому моменту переведен. Им пришлось работать с тем, что есть. Так, один из вариантов перевода фразы «Hold the door!» – «Затвори ход!». Эта фраза по задумке переводчиков на основе созвучия («ход, затвор...») в конечном итоге превращается в «Ходор». На наш взгляд, данное переводческое решение можно считать вполне удачным, особенно принимая в расчёт очень ограниченное пространство для манёвра, которое первоначально было у переводчиков. Однако, при переводе этой игры слов на другие языки не всё сложилось столь удачно. Таким образом, незаконченность сериала как свойство жанра также может создавать дополнительные проблемы при переводе игры слов. Подобных проблем не возникает, скажем, при переводе игры слов в художественном тексте, где переводчик имеет дело с завершенным произведением и в том числе за счёт этого имеет больше возможностей воспроизводить и компенсировать авторские игровые приёмы.

Подводя итоги, можно сказать, что при переводе игры слов в киносериалах переводчик, помимо традиционной проблемы передачи формальной стороны игры слов, так же часто сталкивается с невозможностью использования компенсационных приёмов. Это обусловлено сложносоставным контекстом, актуализирующим игру слов в оригинале, незавершенностью сериала как ключевой чертой жанра, а также ограниченным хронометражем.

Список литературы

1. Колосова П.А. Переводимость игры слов: формальный и функциональный аспекты // Вестник Тверского государственного университета. Серия: Филология. Тверь, 2016. С. 272-276
2. Сонин А.Г. Экспериментальное исследование поликодовых текстов: основные направления. М.: РАН, 2005. 159 с.

3. Cambridge Dictionary [Электронный ресурс]. URL: <https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/blue-moon> (дата обращения: 25.09.20).

WORDPLAY IN TV SERIES AS A TRANSLATION DIFFICULTY

P.A. Kolosova

Tver State University, Tver

The paper deals with the factors that often make wordplay in TV series virtually untranslatable. TV series being a polycode text consists not only of the verbal component but also visuals and sound. All of these create a complicated context in which wordplay is actualized. The context cannot possibly be changed and this can cause a number of difficulties.

Keywords: *translation, wordplay, polycode text, TV series, compensation.*

Об авторе:

КОЛОСОВА Полина Алексеевна – кандидат филологических наук, доцент кафедры английского языка Тверского государственного университета, e-mail: Kolosova.PA@tversu.ru.