

## Юмор в аудиовизуальном переводе: динамика смыслообразования

С.А. Колосов

Тверской государственной университет, г. Тверь

Юмористический эффект в аудиовизуальном произведении может создаваться как за счёт элементов какого-либо одного из задействованных семиотических кодов, так и их комбинации в различных вариациях. В статье обсуждается проблема передачи в переводе юмористического эффекта, который реализуется одновременно за счёт вербального и визуального компонентов.

**Ключевые слова:** аудиовизуальный перевод, юмор, вербально-визуальный юмор, перевод комедийных сериалов.

В современном переводоведении перевод аудиовизуальных произведений (игровое кино, телевизионные сериалы, мультипликационные фильмы, документальное кино, научно-популярные программы, рекламные материалы и т.д.) выделяется в особый вид. Специфика аудиовизуального перевода (АВП) перевода обусловлена в первую очередь полисемиотичностью аудиовизуального произведения, ибо его адресат получает и обрабатывает информацию параллельно через разные каналы восприятия. При этом он одновременно является зрителем, слушателем и даже читателем.

Четыре параллельных потока данных, которые формируют полимодальное единство аудиовизуального произведения, включают визуальный невербальный ряд, невербальный аудиоряд, вербальный аудиоряд и вербальный видеоряд. И. Гамбье выделяет 14 семиотических кодов, воплощаемых средствами вербальной и невербальной знаковых систем и транслируемых посредством аудиального и визуального каналов. Исследователь подчёркивает, что «одной из ключевых задач для практики АВП и исследований остается выявление типов связи между вербальными и невербальными знаками» [1: 65]. Как отмечается в [3: 8], «переводя аудиовизуальные тексты, переводчик делает нечто, идущее кардинально вразрез с его привычным опытом лингвоцентрического семантического перекодирования смыслов, где речевой ряд является основным, а всё остальное – относительно несущественными дополнениями». Однако при переводе аудиовизуального произведения невербальная составляющая не просто перестаёт быть таким «несущественным дополнением», а становится неотъемлемым и зачастую ведущим планом выражения, который

вступает в различные функционально-семантические отношения с вербальным компонентом.

Очевидно, что в любом случае переводится собственно вербальный текст, представленный переводчику в виде монтажного листа или транскрипции звучащего текста. Тем не менее, переводческая стратегия и конкретные переводческие решения зависят от визуальной составляющей. Поэтому вариант, который вполне воспринимался бы как адекватный в случае письменного перевода художественного или литературного текста, не будет работать и адекватно восприниматься в случае перевода аудиовизуального произведения. Е. Д. Малёнова, давая развёрнутое определение АВП, указывает на необходимость учёта «общего контекста произведения, ожидаемой реакции потребителя контента и функциональных ограничений, накладываемых каждым отдельным видом дальнейшей обработки» [4: 34]. В этой связи необходимо отметить ещё одну особенность АВП, обусловленную различием форматов, в которых может быть представлено аудиовизуальное произведение для целевой аудитории перевода. Речь идёт о таких существенных экстралингвистических ограничениях, как, например, необходимость синхронизации артикуляции и хронометража звучащих реплик в переводе под дубляж или количество символов в субтитре кадра и допустимая скорость чтения при субтитровании.

Исследователи АВП предпринимают попытки систематизировать виды юмора с учётом специфики аудиовизуальных произведений и возникающих в этой связи сугубо переводческих проблем. Так, например, П. Забальбескоа [5: 251–255] выделяет шесть типов шуток с точки зрения механизма их создания и одновременно сложностей, которые они могут представлять в переводе:

1) универсальные шутки (юмор, который легко воспроизводится в переводе, так как комический эффект не зависит ни от игры слов на конкретном языке, ни от знакомства с неизвестными специфическими аспектами исходной культуры);

2) шутки, содержащие отсылки на определённые элементы массовой культуры (книги, журналы, фильмы, сериалы и т. д.) и требующие адаптации при переводе;

3) шутки, понятные только в рамках одной культуры, чаще всего основанные на социальных стереотипах;

4) шутки, основанные на механизмах языковой игры (полисемия, омофония, зевгма и т.д.);

5) визуальные шутки, включающие юмор, основанный исключительно на том, что зритель видит на экране, и шутки, которые могут казаться исключительно визуальными, но на самом деле являются визуально закодированной версией лингвистической шутки;

б) синкретические шутки, объединяющие одновременно две или более из вышеупомянутых категорий.

Частично схожий и не менее разнородный список из 8 элементов, которые чаще всего задействуются для создания юмора в аудиовизуальном произведении, предлагает Х. Х. Мартинес-Сьерра [б: 77–78]:

- 1) культурно-специфические отсылки (известные персоналии, фильмы, книги и т.д.);
- 2) тематика, специфичная для определённых социальных групп, но не являющаяся специфичной для культуры в целом;
- 3) языковые элементы (каламбуры, остроты, лимерики и т. д.);
- 4) визуальные элементы (невербальный визуальный ряд);
- 5) графические элементы (вербальные элементы, видимые на экране);
- 6) паралингвистические элементы (ритм, тон, интонация, тембр);
- 7) звуковые элементы (звуковое и музыкальное сопровождение, усиливающее юмористический эффект).

Очевидно, что представленные «таксономии» включают субстанциально разные феномены, которые, однако, напрямую соотносятся с четырьмя ранее упомянутыми семиотическими кодами – визуально-невербальным, аудиально-невербальным, аудиально-вербальным и визуально-вербальным.

Передача юмора, в частности в комедийных сериалах, осложняется в первую очередь наличием закадрового смеха как одного из доминантных атрибутов жанра. Переводчик не может игнорировать это техническое «ограничение» и воспользоваться различными компенсационными приёмами, допустимыми в случае, например, художественного перевода – шутка должна быть воспроизведена именно в том месте, где она имеет место в оригинале. Более того, должен быть произведён соответствующий коммуникативный эффект, иначе у зрителя возникает ощущение диссонанса, и он вправе задаться вопросом: «Почему мне не смешно в то время, когда раздаётся смех за кадром?». Чем больше таких диссонансных моментов у него возникает, тем больше степень недоверия к качеству перевода. При этом качество юмора оригинала, как правило, мало волнует реципиента, и это тоже важный фактор, осложняющий работу переводчика. По сути, зрителя переводного контента не интересует то, что шутка в оригинале, может быть, и вовсе не столь смешная, как это инспирируется психоэмоциональным триггером в виде закадрового смеха.

Более существенными в этом отношении являются случаи, когда звучащая шутка вызывает соответствующую реакцию у персонажей, то есть ожидаемый коммуникативный эффект находит воплощение (в виде смеха персонажей) в непосредственном контексте аудиовизуального произведения. Так, в одной из серий сериала *Sex and the City* / «Секс в

*большом городе»* (сезон 4, серия 9) главные героини обсуждают предстоящую поездку Керри в захолустное местечко Сафферн (Suffern), где у её бойфренда Эйдена находится загородный дом. Керри испытывает смешанные чувства по поводу поездки. Во время разговора подруг топоним Suffern, приобретающий фонетическую ассоциацию с глаголом suffer ‘страдать’, становится предметом шутки, которая основывается на обыгрывании созвучия топонима и болеутоляющего препарата Bufferin, широко известного в США. При этом после шуточной реплики Миранды (“Sounds like you’d better take some Bufferin to Suffern”) подруги Керри разражаются весёлым смехом. Таким образом, адекватный перевод требует обязательной передачи соответствующего коммуникативного эффекта, то есть зрителю должно быть понятно, что так развеселило женщин. В переводе 1 (Табл. 1) представлено очень удачное, на наш взгляд, решение: обыгрывается внутренняя форма выдуманного топонима «Страдан» и названия также выдуманного препарата «Антистрадан», которое создано по аналогии с названиями реальных препаратов, известных российскому зрителю (например, Антигриппин, Антиангин). Перевод 2 совершенно не передаёт сути шутки. Кроме того, абсолютно непонятно, что такого «ужасного» в названии деревни «Саферн», никак не коннотированном для русскоязычной аудитории, и что такое «Буферн» и почему он необходим.

Таблица 1

Оригинал (00:07:06–00:07:21)	Перевод 1 (компания «НТВ-ПЛЮС», закадровая озвучка)	Перевод 2 (кинокомпания «Амедиа», закадровая озвучка)
Samantha: Which hick town is it exactly? Carrie: It's too terrible and too ironic. It's Suffern. Suffern, New York. Miranda: Sounds like you'd better take some Bufferin to Suffern.	Саманта: Как называется этот городок? Керри: А вот это большая ирония. Это Страдан. Страдан, штат Нью-Йорк. Миранда: Ну ничего, возьми с собой Антистрадан.	Саманта: Как именно называется ваша деревня? Керри: Слишком ужасное и смешное название – Саферн, Нью-Йорк. Миранда: Значит тебе в Саферне необходим Буферн.

Примечательно, что название Suffern позже появляется на долю секунды на общем плане в кадре с дорожным указателем. Иноязычные реальные ойконимы, как известно, передаются на русский язык с помощью метода практической транскрипции и/или транслитерации [2: 272]. Отступление от этого правила в данном случае совершенно оправданно, так как необходимость передачи шутки – однозначно релевантный и более важный фактор для адекватного перевода. Иноязычный элемент вербального видеоряда за счёт мимолётности

появления на экране абсолютно не критичен для восприятия канвы киноповествования и вряд ли вызовет какой-либо диссонанс в сознании русскоязычного реципиента, если только он не задался целью сопоставить оригинальный текст и перевод.

Особую трудность для перевода представляют синкретические шутки, в которых, в отличие от предыдущего примера, графический вербальный элемент видеоряда играет неотъемлемую роль в механизме создания языковой шутки. В качестве иллюстрации приведём пример (Табл. 2) из сериала Friends / «Друзья» (сезон 4, серия 10). Монику не любят её коллеги в ресторане, поэтому они написали маркером на её поварском колпаке фразу Quit, bitch (досл. «Увольняйся, стерва»). Фиби, пытаясь как-то смягчить ситуацию, делает малоубедительное предположение, что коллеги Моники, возможно, просто сделали опisku в слове quit. В данном случае шутка строится вокруг графически схожих, но абсолютно не связанных по семантике, слов quit ‘увольняться’ и quiet ‘тихий, спокойный / тихо, спокойно’. При этом сама Фиби, судя по её дальнейшей мимике и невербальной реакции Моники понимает, что предполагаемого эффекта – перевести всё в более-менее безобидную шутку – достичь не удалось. Тем не менее, сама сцена вызывает комический эффект (появляется закадровый смех).

Таблица 2

Оригинал (00:03:27– 00:03:50)	Перевод 1 (компания Paramount Comedy, закадровая озвучка)	Перевод 2 (компания «СТС», закадровая озвучка)	Перевод 3 (субтитры на сайте russub.fun)	Перевод 4 (субтитры на сайте inorig- inal.net)
Phoebe: What's wrong, Mon?  Monica: Oh, everybody at the restaurant still hates me. I thought I was making headway, everyone was smiling at me all day, I get off work and I find out that they wrote this on my chef's hat.	Фиби: Что такое, Мон?  Моника: Все в ресторане меня ненавидят. Я думала, что всё налаживается. Мне весь день все улыбались, а в конце рабочего дня я обнаружила вот это на моём колпаке.	Фиби: Что случилось, Мон?  Моника: Меня до сих пор все ненавидят в ресторане. Я думала, что уже стала им нравиться. Мне все улыбались, а когда я уходила с работы, я обнаружила, что они написали вот это на моём колпаке.	Фиби: Что случилось, Мон? Моника: На работе все меня ненавидят. Я думала, что добилась успехов. Все начали мне улыбаться, а когда я пошла домой...то нашла, что они написали это на моём колпаке. [на экране появляется отдельный субтитр “Свали	Фиби: Что случилось, Мон? Моника: На работе все меня ненавидят. Я думала, что добилась успехов. Все начали мне улыбаться, а когда я пошла домой...то нашла, что они написали это на моём колпаке.

[ <i>puts on her chef hat, which says 'Quiet, bitch'</i> ]	[Мужской голос за кадром: <i>Убирайся, стерва!</i> ]	[Женский голос за кадром: <i>Уйди, стерва!</i> ]	сучка'].	
Phoebe: Hey, maybe they meant to write 'Quiet, bitch.'	Фиби: Слушай, а может, они попросили стерву прибраться?	Фиби: Может, они хотели написать «Умри, стерва»?	Фиби: Может, они имели в виду: “Завали сучка”?	Фиби: Может, они имели в виду: “Спокойно, стерва”?

Очевидно, что заменить визуально-вербальный элемент кинотекста (надпись на колпаке) нельзя чисто технически, да и даже если бы это было возможно (как, например, в случаях полной локализации видеоигр или комиксов), русскоязычная надпись смотрелась бы довольно странно в контексте сюжета, происходящего в США. Передача визуально-вербального компонента в закадровой озвучке компенсируется за счёт аудиовербализации (вставка реплики голоса за кадром). В переводе 3 в кадре появляется отдельный субтитр в кавычках, что в данном случае сигнализирует перевод неозвучиваемого в оригинале текста. В переводе 4 субтитрированный перевод надписи отсутствует вовсе.

Для адекватной передачи игры слов оригинала необходимо, чтобы коррелирующие лексические единицы в языке перевода находились в отношениях семантического контраста (оскорбительное слово vs безобидное / нейтральное слово) и имели графическое сходство, так как ключевым элементом, вокруг которого выстраивается игра слов, является слово, визуальное представлено на экране. То есть в переводе, подразумевавшееся, по мнению Фиби, слово не может быть намного длиннее или короче слова, написанного на колпаке, и должно иметь созвучный буквенный состав. В этом отношении удачным представляется переводческое решение в переводе 1, где юмористический эффект достигается за счёт обыгрывания разных значений императива «убирайся», который можно трактовать как «уходи, иди вон» и «приберись, наведи порядок». Перевод 2, где вариант «умри, стерва» звучит ещё более резко и оскорбительно, чем первоначальное «уйди, стерва», разрушает коммуникативный эффект оригинала и вызывает как минимум недоумение у зрителя. То же самое можно сказать и о переводе 3, в котором пара рифмующихся глаголов «свали – завали» не создаёт семантического контраста, реализующего какой-либо юмористический эффект. В переводе 4 юмористический эффект также полностью утрачен, так как изначально не был дан перевод надписи на колпаке.

Рассмотренные примеры показывают, что адекватная передача юмора в переводе комедийного сериала требует в первую очередь гармоничного сочетания вербального звучащего / субтитрированного

текста с вербальными и невербальными (жесты, мимика) кодами визуального ряда и паралингвистическим аудиальным кодом (смех в кадре и закадровый смех).

### Список литературы

1. Гамбье И. Перевод и переводоведение на перекрёстке цифровых технологий // Вестник СПбГУ. 2016. Сер. 9. Вып. 4. С. 56–74.
2. Ермолович Д. И. Имена собственные: теория и практика межъязыковой передачи. М.: Р.Валент, 2005. 416 с.
3. Козуляев А. В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках школы аудиовизуального перевода // Вестник ПНИПУ. 2015. № 13. С. 3–24.
4. Малёнова Е. Д. Теория и практика аудиовизуального перевода: отечественный и зарубежный опыт // Коммуникативные исследования. 2017. № 2 (12). С. 32–46.
5. Zabalbeascoa P. Translating jokes for dubbed television situation comedies // The Translator. 1996. Vol. 2. Pp. 235–257.
6. Zolczer P. Translating humour in audiovisual media // European Journal of Humour Research. 2016. Vol. 4. Pp. 76–92.

*Об авторе:*

КОЛОСОВ Сергей Александрович – кандидат филологических наук, доцент кафедры теории языка, перевода и французской филологии, Тверской государственный университет (170100, г. Тверь, ул. Желябова, 33); e-mail: serge-kolosov@yandex.ru

## Humour in audiovisual translation: the dynamics of semantization

S.A. Kolosov

Tver State University, Tver

The humorous effect in audiovisual artwork can be created either through elements of any single semiotic code involved or through their combination in various forms. The paper discusses the challenge of translating humor that relies on both verbal and visual components simultaneously.

**Keywords:** *audiovisual translation, humour, verbal-visual humour, translation of sitcoms.*

*About the author:*

KOLOSOV Sergei Aleksandrovich – Candidate of Sciences (Philology), associate professor, Department of Theory of Language, Translation and French Philology, Tver State University (170100, Tver, Zhelyabova St., 33); e-mail: serge-kolosov@yandex.ru

Статья поступила в редакцию 02.04.25

Подписана в печать 10.04.25