

УДК 81'25

Doi 10.26456/vtfilol/2026.2.200

ТРЕБУЮ КОМПЕНСАЦИИ, ИЛИ СТРАТЕГИИ ПЕРЕВОДА ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В КИНОТЕКСТАХ

Н. А. Волкова

Калужский государственный университет им. К. Э. Циолковского, г. Калуга

В статье рассматриваются стратегии перевода языковой игры, основанной на использовании антропонимов и встречающейся в заголовках панелей полимодального текста *iZombie*. Ведущая роль отводится стратегии компенсации, позволяющей переводчику добиться адекватного перевода и необходимого перлокутивного эффекта.

Ключевые слова: *компенсация, полимодальный текст, языковая игра.*

В современных лингвистических и переводоведческих работах в качестве материала исследования всё чаще и чаще выбираются гетерогенные тексты, т. е. такие произведения, в которых информация передается при помощи знаков разной природы – песенные тексты, медиатексты, кинотексты, видеоклипы, комиксы и графические романы, видео- и компьютерные игры и пр. При этом иногда исследователи сталкиваются со смешением разновидностей подобных полимодальных текстов (кинотекст или компьютерная игра может содержать песенный текст и т. п.), и в этом случае возникает вопрос о том, настолько серьезное воздействие оказывают друг на друга такие виды текстов и создаст ли подобный текстовый симбиоз потенциальные проблемы при их переводе.

Как известно, кинотекст представляет собой полимодальный текст, объединяющий знаки вербального и невербального ряда. При переводе внимание переводчика акцентируется на аудио-вербальном компоненте кинотекста; аудиовизуальный перевод предполагает передачу и визуально-вербального компонента (например, названий вывесок и т. п., а также экранного текста, который, как в сериале *Sherlock*, может стать одним из важнейших элементов кинотекста), однако нередко данный компонент оригинала игнорируется и оказывается за рамками перевода. Еще одной разновидностью полимодальных текстов являются комиксы, комбинирующие визуальную и вербальную составляющие. Материалом же данного исследования является кинотекст, «выросший» из комикса – телесериал *iZombie*, миксующий жанры хоррора и полицейской комедийной драмы и повествующий о девушке по имени Оливия, которая подхватила зомби-вирус и вынуждена работать патологоанатомом, чтобы иметь доступ к источнику пищи, позволяющей ей продолжать существовать. Сюжет большинства эпизодов сериала связан с ее способностью принимать черты характера и особенности поведения человека, мозг которого в данный момент поддерживает в ней

жизнь, а также с ее способностью разделять его воспоминания, что помогает ей участвовать в расследовании его убийства.

Так же, как Оливия перенимает характер и поведение своих «доноров», кинотекст *iZombie* сохраняет некоторые черты комикса, на основе которого он создан; во-первых, это заголовки панелей исходного текста-комикса, которые по своим свойствам сходны с фильмонимами, а во-вторых, некоторые антропонимы (имена главных и второстепенных персонажей комикса). Большинство таких имен являются «говорящими» (либо созвучными с самостоятельными лексемами), что позволяет использовать их для создания различных эффектов, включая комический.

Среди таких антропонимов, например, сокращенная версия имени главной героини – Лив; ассоциирующаяся с ней семантика (*to live* – «жить») противопоставляется тому образу существования, который вынуждена вести ставшая зомби девушка. Бывший жених Лив является воплощением всевозможных добродетелей, что отражается в его фамилии – Лилиуайт (*Liliwhite*); его имя Мэйджор (*Major*) является омонимом для лексических единиц, означающих «майор», «главный, серьезный, важный, мажорный», что подчёркивает некоторые черты его характера. Детектив, партнером которого становится Лив, носит имя Клайв (*Clive*), созвучное с прилагательными *live/alive* и таким образом вновь акцентирующее внимание на не-жизни Лив. Антагонисты кинотекста – Блэйн ДеБирс и Джулиан Девид (*Blaine DeBeers, Julien Deweed*); происхождение их фамилий связано с их образом жизни: *Julien's got the weed, Blaine's got the beers*. Среди второстепенных персонажей встречаются подруга Лив *Holly* (соответствующее нарицательное существительное – «остролист»), местный криминальный авторитет по фамилии *Boss* и др.

Что касается собственно панельных заголовков (далее – ПЗ), которые и находятся в фокусе данного исследования, то они представляют собой названия отдельных сцен эпизодов или некоторой последовательности сцен, объединенных одним микросюжетом (так же, как панель комикса объединяет несколько отдельных рисунков); данные ПЗ появляются перед началом соответствующей сцены на фоне ее первого кадра, который изначально имеет вид рисунка, постепенно превращаясь в кадр кинотекста. Отметим, что ПЗ кинотекста *iZombie* обладают набором значимых черт, которые мы перечислим ниже.

Прежде всего, речь идет об общей для большинства фильмонимов (и, как следствие, для большинства ПЗ) черте – лаконичности. Количественная составляющая ПЗ – в силу особенностей кинотекста как текста полимодального – не должна препятствовать восприятию визуального ряда, поэтому представляет собой всего несколько слов (*Major reversal*). Далее, ПЗ, как и любой фильмоним, выполняет смыслообразующую и прогностическую функции: так, ПЗ *Who's the*

Boss? помогает реципиенту определить, что в данном эпизоде герои наконец разгадают тайну личности мистера Босса.

К формальным характеристикам ПЗ *iZombie* можно отнести наличие аллитерации (*Major malfunction; Lillywhite lie*); однако более значимой чертой будет являться использование в них антропонимов, называющих главных (и реже – второстепенных) героев кинотекста (*One life to Liv*). Как мы уже отметили выше, многие антропонимы представляют собой говорящие имена, что способствует появлению большого количества случаев языковой игры, связанной с одновременным восприятием собственно антропонима и соответствующего ему нарицательного существительного (*Frost, he the dough man*). В случае, если антропоним не является говорящим, в ПЗ используется фонетически изоморфная ему лексема, способствующая созданию языковой игры (*A Carey home companion*).

Частотны и случаи языковой игры, основанной на прецедентных текстах, активирующих интертекстуальные связи между исследуемым кинотекстом и значимыми текстами лингвокультуры оригинала: ПЗ *For Eva and Evan, Amen* основан на завершающем фрагменте молитвы *for ever and ever, amen*; ПЗ *Ground control to Major* – на названии музыкального произведения Дэвида Боуи *Ground Control to Major Tom*; ПЗ *Eat, Pray, Liv* отсылает реципиента к кинотексту *Eat, Pray, Love* и т. д. Подобные случаи настолько частотны, а описываемые в них явления так тесно связаны, что выявить первичность одного из них по отношению к другому не представляется возможным.

Тем не менее, очевидно, что языковая игра, основанная на говорящих антропонимах, присутствует во всех ПЗ *iZombie*, и ее доминирование над остальными чертами ПЗ позволяет вести речь о том, что ее использование превращается для авторов кинотекста в самоцель. Очевидно также, что по мере ознакомления с оригинальным кинотекстом экспектации реципиента будут связаны с наличием различного рода языковой игры в заголовке каждой панели; вероятность же появления подобных ожиданий у реципиента кинотекста перевода будет довольно низкой. Общеизвестно, что с точки зрения перевода языковая игра представляет собой одно из самых энергозатратных явлений [2], и, учитывая присущие аудиовизуальному переводу пространственно-временные ограничения, а также различия как особенностей языков оригинала и перевода, так и принимающей и передающей культур, вполне естественно, что привычная и экономичная стратегия перевода языковой игры заключается в необходимости дешифровать и эксплицировать ее глубинный уровень – в ущерб ее оформлению.

В качестве лирического отступления отметим, что единственный способ полноценно передать любую разновидность языковой игры в тексте перевода – это переводческий комментарий, детализирующий для реципиента принимающей культуры все нюансы словотворчества

авторов оригинала, однако применительно к нашему материалу исследования это не представляется возможным. Формат источника анализируемого кинотекста – комикс – не предполагает использование комментария внутри панелей, и единственным выходом является затекстовый комментарий, что противоречит традициям создания текстов данного жанра. Что касается кинотекстов, то затекстовая информация подобного рода для них в принципе невозможна... да и для кого, кроме ученых-лингвистов, она будет представлять интерес?

Итак, применительно к переводу ПЗ стратегия наименьшего сопротивления связана с реализацией их смыслообразующей и прогностической функций, т. е. перевод ПЗ выполняется с ориентацией на дешифровку сюжетной линии. Так, один из вариантов перевода названия сцены *Major cold spell*, когда антагонист запирает одного из главных героев в холодильной камере, чтобы выведать у него важную информацию, звучит как «Мэйджор в холодильнике»; при этом языковая игра, основанная на одновременном восприятии двух значений слова *major*, не передается, однако семантика названия соответствует сюжету.

Тем не менее, во многих случаях перевод ПЗ вводит реципиента в заблуждение, не только не передавая тонкости языковой игры оригинала, но и искажая смысл ПЗ, в результате чего возникают несоответствия и противоречия. Так происходит с названием сцены *The Buddy Holly story*, во время которой подруги погибшей в процессе прыжка с парашютом девушки по имени Холли делятся подробностями ее жизни; название содержит прецедентное имя, отсылающее к псевдониму музыканта Бадди Холли (*buddy* – «друг, приятель»), погибшего в результате крушения самолета. В переводе же варианты «Бадди Холли нашей Холли» и «История Бадди Холли» затрудняют восприятие ПЗ и поиск смысловых связей между ним и сюжетной линией. В некоторых же случаях стратегия наименьшего сопротивления приводит к элиминации не только языковой игры, но и собственно названия панели в тексте перевода; при этом полимодальная природа кинотекста приводит к противоречию, которое не может остаться незамеченным: реципиент кинотекста перевода воспринимает его визуально-вербальную составляющую (на экране возникает стоп-кадр с названием панели), но звуковой ряд, содержащий перевод названия, отсутствует.

Тем не менее, даже при условии, что ПЗ переводится без серьезных искажений, «смысловой» подход к передаче языковой игры в ПЗ представляется не вполне корректным, поскольку, если принять во внимание ее доминирование в качестве характерной черты ПЗ *iZombie*, то становится очевидным, что форма подачи информации в данном случае не менее (если не более) важна, чем ее семантическая сторона. При этом вопрос о выборе стратегии перевода игры остается открытым.

Отметим, что существуют попытки передать языковую игру в ПЗ посредством копирования структуры единицы оригинала, однако по

причине различий между языковыми и речевыми нормами языков оригинала и перевода результаты подобного переводческого процесса не всегда представляются удачными. Например, для английского языка характерно использование телескопии при создании модифицированных компонентов устойчивых выражений: в ПЗ *A walk down the memory Blaine* компонент *lane* заменяется на бленд, сгенерированный при помощи использования имени антагониста *Blaine*; при этом спаянность элементов деривационной базы слова-слитка подчеркивается за счет общности фонетического комплекса [leɪn], а неожиданность нарушения устойчивой сочетаемости единиц создает комический эффект и эффект новизны. Копирование алгоритма действий, типичных для английской языковой игры, не приводит к такому же результату при работе со средствами русского языка: телескопия в нем не является частотной, а поиск деривационной базы, компоненты которой обладали бы общими фонетическими элементами, вызывает серьезные проблемы; следовательно, перевод названия панели «Прогулка по волнам блэйнамайти» создает не эффект новизны, а эффект абсурда.

Несмотря на бесспорные сложности перевода языковой игры, одним из возможных ответов на вопрос о стратегиях ее передачи в кинотекстах принимающей культуры может являться компенсация (см., например, [3]), основанная на принципах прагматического подхода. Если исходить из того, что перлокутивный эффект языковой игры в ПЗ состоит в удовольствии от дешифровки ее базы и ее механизмов в сочетании со смехом как естественным следствием восприятия ее комической стороны, то, вероятно, следует добиваться подобного эффекта в переводе при помощи иных способов, используя, например, прецедентные феномены, создавая рифмованные высказывания с особой ритмической организацией и т. п., а также при помощи транскреации (подробнее о термине см. [1]) языковой игры, если поиск «игровых» средств, соответствующих семантике оригинала, увенчается успехом. Ниже мы приводим анализ некоторых любопытных ПЗ и их переводов от студий озвучивания ViruseProject, NewStudio, ТНТ, ВаibaKo.

Заголовок панели *Boughs of Holly*, послуживший толчком к проведению данного исследования, содержит уже упомянутый нами антропоним «Холли», уточняет обстоятельства гибели девушки (неудачный прыжок с парашютом) и одновременно отсылает реципиента к песенному тексту *Deck The Halls...*, создающему праздничное рождественское настроение, контрастирующее с киноконтекстом. Один из вариантов перевода ПЗ («Холли на палочке»), хотя и не подключается к прецедентным текстам, содержит модифицированный прецедентный феномен (название блюда), полностью соотносится с сюжетом и черным юмором кинотекста и вызывает необходимый перлокутивный эффект. В данном случае также представляется возможным использование цитаты из «Евгения Онегина» «Повисла на суках дубов»: несмотря на ее

культурную маркированность, она не характеризуется национально-колорированной коннотацией, узнаваема реципиентами принимающей культуры и так же контрастирует с мрачным киноконтекстом, как и прецедентный песенный текст оригинального ПЗ – хотя исходный антропоним в ней, разумеется, отсутствует.

Как мы уже отметили, частотным вариантом ПЗ являются фразы, содержащие антропоним *Major*, который затрудняет создание языковой игры в переводе по оригинальным алгоритмам, поэтому переводчики прибегают к использованию упрощенной стратегии передачи ПЗ на русский язык (*Major reversal* – «Преображение Мэйджора», *Major development* – «Достижения Мэйджора» и т. д.). Однако представляется, что в некоторых случаях возможен поиск соотносящихся с элементами киноконтекста прецедентных текстов принимающей культуры, создающих неожиданные интертекстуальные связи и необходимый перлокутивный эффект. Например, название панели *Major head wound* (упрощенные варианты перевода: «Мэйджор серьезно ранен», «Рана на голове Мэйджора») связано с ситуацией, когда вопреки предостережениям друзей герой отправляется в опасный район на поиски пропавшего подростка, ввязывается в драку, получает рану головы и переживает не только физические, но и душевные страдания, поскольку его опасения за жизнь подростка, как и опасения друзей за его собственную жизнь, подтверждаются. Предлагаемый нами вариант перевода, содержащий отсылку к песенному тексту / прецедентному высказыванию «Не сыпь мне соль на рану», представляется достаточно удачным, поскольку именно друзья героя неумело накладывают швы на рану, параллельно выражая негативную оценку его действий.

Название панели *Major cold spell*, о котором мы говорили выше, в другом переводе передано при помощи компенсации как «Серьезное похолодание», что создает комический эффект за счет наложения двух сценариев – метеорологического, типичного для данного речевого клише, а также собственно сюжета кинотекста. Вероятно, для усиления эффекта следует обратиться к фольклорным текстам, выбрав цитату из сказки «Морозко» («Тепло ли тебе, девица?»), которая создает комический эффект не только в результате сопоставления контекстов (в эпизоде антагонист использует сарказм, комментируя климатические условия содержания героя), но и благодаря внешности героя, которого постоянно высмеивают за излишнюю привлекательность. Возможно также использование цитаты из новогоднего прецедентного песенного текста при условии замены его компонента «мороз», обозначающего субъекта действия, на имя антагониста: «А Блэйн снежком укутывал».

В вариантах перевода языковой игры в ПЗ также встречается транскреация, что говорит о высоком профессионализме переводчиков. Так, борьба за сферы влияния между антагонистом (Блэйном) и «антагонистом антагониста» (его отцом Ангусом) достигает пика, что

отражается и в ПЗ *Angus beef*; в данном случае совмещенные сценарии, в результате восприятия которых возникает комический эффект, связаны с сюжетом кинотекста (переносное значение *beef* – «обида, зуб») и с зоо-гастрономическим сценарием (*Angus* – название абердин-ангусской породы крупного рогатого скота, мясо которого считается деликатесом). В переводе «Закусившись с Ангусом» однокоренные русские лексемы «закусить» и «закуситься» создают для реципиента те же самые сценарии, что и в оригинале. Отметим, что здесь возможен и иной перевод – при помощи компенсации за счет обращения к названию прецедентного текста «Папа может»: данная цитата соотносится с сюжетом кинотекста, поскольку Ангус силой отбирает у сына бизнес, считая, что имеет на это полное право.

Применение компенсации и транскреации возможно и при переводе ПЗ, содержащих иные говорящие имена, которые, в отличие от предыдущего случая, не имеют аналогов в русском языке. Название *Maternity Liv* во всех вариантах перевода передается при помощи стратегии, ориентированной на сохранение смыслообразующей и прогностической функций заголовка как «Материнство Лив»; при этом языковая игра, основанная на созвучии существительного *leave* и антропонима *Liv*, не осознается реципиентом перевода. Сюжет данного эпизода связан с расследованием гибели девушки, которая ожидала ребенка, и в результате «тесного знакомства» с ее мозгом Лив кардинально меняет свое поведение, что создает проблемы в ее отношениях с героями, которые не в курсе причин этих изменений. Именно необходимость принятия последствий нынешнего образа жизни Лив заставляет нас выбрать созданный транскреацией вариант перевода «Материнская расплата», который объединяет и необычное поведение Лив в данном эпизоде, и ее трудности в отношениях с друзьями.

Еще одним антропонимом, который используется в ПЗ сериала, является фамилия *Graves* (*grave* «серьезный, опасный», «могила»), которую носит героиня, выступающая за мирное сосуществование людей и зомби; противники данной позиции организуют ее убийство, взорвав в воздухе ее вертолет. Вариант перевода «Проблема Грэйвс», хотя и содержит нужный антропоним, обладает слабой объяснительной силой и не содержит языковую игру; заголовок «Могила Филлмор Грэйвс», способствующий прогнозированию сюжета за счет расшифровки значения говорящего имени, является более удачным. Представляется, однако, что в данном случае перевод следует осуществлять не с позиций сохранения антропонима в названии, а с точки зрения создания условий для поиска связи между названием и сюжетом кинотекста через расшифровку механизмов языковой игры; в таком случае использование названия прецедентного кинотекста / прецедентного термина «Теория большого взрыва» – а взрыв вертолета в визуальной составляющей кинотекста выглядит довольно внушительно – с заменой его первого

компонента на лексему «история» будет являться адекватным вариантом перевода.

Таким образом, рассмотренные компенсационные стратегии перевода основанной на антропонимах языковой игры в ПЗ кинотекста представляют собой достаточно надежные способы передачи непереводаемого в переводе – при условии, что субъект перевода не имеет темпоральных и мотивационных ограничений.

Список литературы

1. Малёнова Е. Д. Стратегия транскреации в переводе субтитров: проблемы и решения // Сборник докладов. Спб.: Санкт-Петербургский государственный университет аэрокосмического приборостроения, 2016. С. 231–236.
2. Attardo S. Translation and Humour // *The Translator*, vol. 8. 2002. № 2. P. 173–194.
3. Delabastita D. There's a double tongue: an investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet // *Approaches to Translation Studies*, vol. 11. Amsterdam; Atlanta, GA: Rodopi, 1993. 552 p.

Об авторе:

ВОЛКОВА Наталия Александровна – канд. филол. наук, доцент, доцент кафедры английского языка, Калужский государственный университет им. К. Э. Циолковского (248023, Калуга, ул. С. Разина, 26); e-mail: piper-2006@yandex.ru

COMPENSATION, IF YOU PLEASE: TRANSLATING PUNS IN COMIC PANEL TITLES OF THE MULTIMODAL TEXT

N.A. Volkova

Kaluga State University named after K. E. Tsiolkovski, Kaluga

The article dwells on the comic panel titles in the multimodal text *iZombie* and the compensation translation strategies allowing to render anthroponym-based puns in said titles in Russian to the best perlocutionary effect.

Keywords: *compensation translation strategy, multimodal text, pun.*

About the author:

VOLKOVA Natalia Alexandrovna – Candidate of Philology, Associate Professor, English Language Department at Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovski (248023, Kaluga, S. Razina str., 26); e-mail: piper-2006@yandex.ru

Статья поступила в редакцию 12.03.26
Подписана в печать 10.04.26

© Волкова Н. А., 2026