

УДК 81'33

Ерошин А.П.*Московский государственный областной университет***ПРОБЛЕМА ДОСТИЖЕНИЯ АДЕКВАТНОГО ПЕРЕВОДА
СЛОВЕСНОЙ ИГРЫ В АУДИО-МЕДИАЛЬНЫХ ТЕКСТАХ**

Аннотация. Словесная игра является весьма трудным приёмом для перевода, особенно в условиях аудио-медиального текста. Невозможность применить описательный перевод и сноски, жёсткие временные рамки (реплика персонажа на ПЯ должна длиться столько же, сколько и на ИЯ), непосредственная привязка перевода к происходящему на экране – всё это необходимо учитывать, чтобы получить адекватный перевод словесной игры в фильме или сериале. В нашей статье рассматриваются примеры перевода игры слов с низкой степенью адекватности, а также предлагаются собственные варианты перевода.

Ключевые слова: адекватность, дубляж, игра слов, каламбур, перевод, сериал, фильм, эквивалент.

A. Eroshin*Moscow State Regional University***THE PROBLEM OF REACHING ADEQUATE
WORDPLAY TRANSLATION IN AUDIO-MEDIAL TEXTS**

Abstract. Wordplay appears to be one of the most difficult tropes for translation, especially when it occurs in audio-medial texts. The translator should consider various aspects of wordplay in a film or TV series to give an adequate translation. For example, here it is impossible to use a wide, descriptive translation and footnotes, like in a written text; strict timing and linkage of the translation to what is happening on the screen are very important points. Our article examines examples of wordplay translations that can not be considered adequate and provides our own versions of translation.

Key words: adequacy, dubbing, equivalent, film, pun, translation, TV series, wordplay.

Перевод игры слов – довольно узкий аспект теории перевода, однако своё мнение о нём высказывали такие учёные, как Я.И. Рецкер, Л.С. Бархударов, Н.М. Любимов, А.В. Фёдоров, В.Н. Комиссаров и др. Большинство из них считает, что каламбур ИЯ должен быть обязательно передан каламбуром ПЯ. Лингвисты негативно относятся даже к сноскам и примечаниям при переводе каламбура, поскольку они раз-

рушают целостность авторского текста [2, с. 10–13]. Здесь уместно вспомнить известную фразу Н. Галь о том, что подстрочное примечание «непереводимая игра слов» – это «расписка переводчика в собственном бессилии» [1, с. 17]. Но как же следует переводить данный приём? Многие учёные сходятся во мнении, что в случае отсутствия прямого соответствия (что случается крайне редко и вследствие отсутствия сходства во внутрilingви-

стических отношениях между словами ИЯ и ПЯ) переводчику следует достигать аналогичного коммуникативного эффекта другими единицами [2, с. 14]. Что касается перевода в условиях аудио-медиального текста, особенности такого типа перевода изучала К. Райс: она утверждала, что он должен обеспечить воздействие на слушателя текста перевода, тождественное тому, которое оказывал оригинал на слушателя исходного текста. Более того, она полагала, что при дубляже фильмов учёт этого критерия иногда столь важен, что перевод приобретает лишь вспомогательный характер: в этом крайнем случае он служит лишь канвой для окончательной формулировки синхронного текста [3, с. 228].

Таким образом, перевод исследуемого нами приёма представляется занятием творческим, но при этом с определёнными ограничениями. Невозможность применить описательный перевод и сноски, жёсткие временные рамки (реплика персонажа на ПЯ должна длиться столько же, сколько и на ИЯ), непосредственная привязка перевода к происходящему на экране – всё это необходимо учитывать, чтобы получить адекватный перевод словесной игры в фильме или сериале. Ниже представлен анализ перевода словесной игры с низкой степенью адекватности, а также предложены наши собственные варианты перевода. Рассмотренные нами примеры были взяты из известных сериалов.

«Друзья» – один из самых популярных англоязычных сериалов в мире – представляет ценную находку для нашего исследования, так как изобилует всевозможными шутками, в том числе и такими, в основании которых имеет-

ся игра слов. Рассмотрим некоторые из них, а также их русские соответствия.

Chandler: I can handle it. "Handle" is my middle name. Actually, it's the middle part of my first name [11].

Чендлер заявляет, что он может решить возникшую проблему (герои заблудились на пути к горнолыжному склону, и в их машине кончился бензин), потому что справляться с трудностями ему на роду написано: слово "handle" (одно из значений «справляться, улаживать») содержится в середине его имени Chandler.

Какое же русское соответствие этой игре слов предложил зрителям переводчик?

Чендлер: А я могу. «Могу» – моё второе имя. Если быть точным, это вторая часть моего первого имени [5].

Русскому зрителю остаётся только гадать, почему же «могу» – второе имя Чендлера. Здесь не только утеряна сама игра слов, но и смысл. Переводчик не уделил эпизоду достаточно внимания и решил перевести всё буквально, и результат его работы никак нельзя признать адекватной заменой оригиналу.

В работе переводчика очень важны фоновые знания, поскольку они могут очень выручить в трудный момент. Зная, что фамилия Чендлера – Бинг, можно было добиться аналогичного коммуникативного эффекта, построив игру слов на сходстве в звучании фамилии «Бинг» и восклицания «бинго», выражающего радость по поводу достигнутого успеха:

Чендлер: А я могу. Бинг сказал – Бинг сделал. Вы не успеете и глазом моргнуть, как «бинго!» – и дело сделано. (Перевод наш. – А.Е.)

Перевод следующего примера также представляет собой не совсем удач-

ный с точки зрения эквивалентности вариант. Его необходимо рассмотреть в контексте. Комизм оригинальной ситуации заключается в том, что герои не поняли друг друга: один из них гадал кроссворд, и не мог отгадать слово “ring” («кольцо»), а другой в это время ждал телефонного звонка и обращался к телефону тем же самым словом “ring” («звонить»), чтобы тот, наконец, зазвонил. Таким образом, последний случайно помог первому отгадать слово, сам о том не догадываясь. В сериале это выглядело так:

Ross: (Doing a crossword puzzle) Four-letter word, circle or hoop.

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

Ross: Thank you [12].

В русском переводе пропала вся суть эпизода, многозначность ключевого слова “ring”, на которой строится весь юмор:

Росс: (Гадая кроссворд) Украшение, шесть букв.

Чендлер: (В ожидании звонка, глядя на телефон) Кольцо, чёрт возьми, кольцо!

Росс: Молодец [6].

В итоге, русскому зрителю непонятен ни взрыв закадрового смеха, сопровождающий окончание сцены, ни почему перед этим Чендлер неотрывно смотрит на телефон и кричит на него: «Кольцо, чёрт возьми, кольцо!»

В данном случае, чтобы сохранить комическую сущность ситуации, в основе которой – игра слов, переводчику необходимо придумать новый эквивалент, который органично бы вписался в контекст. К примеру, таковым может послужить слово «давай»:

Росс: (Гадая кроссворд) Призыв к действию, пять букв.

Чендлер: (В ожидании звонка, глядя на телефон) Давай, чёрт возьми, давай же!

Росс: Молодец. (Перевод наш. – А.Е.)

Повествование в другом сериале, «Секс в большом городе», ведётся от лица главной героини, успешной жительницы Нью-Йорка, автора собственной колонки в газете «New York Star» Кэрри Брэдшоу. В силу своей профессии она знакома с разными выразительными средствами языка, которые использует как в своей колонке, так и в повседневном общении.

В одном из эпизодов Кэрри поручили написать статью о новом развлечении жителей Нью-Йорка – полётах на воздушной трапеции, и она решает испробовать это на себе. Между инструктором и Кэрри происходит следующий диалог:

Instructor: Are you ready to grab the bar?

Carrie: I'm ready to go to the bar! Does everyone say that?

Instructor: Pretty much [13].

Слово “bar” весьма полисемично (свыше 10 значений), и в данной ситуации Кэрри играет с двумя из них: «бар» и «перекладина». В русском варианте этот диалог был заменён на совершенно другой:

Инструктор: Вы готовы к полёту?

Кэрри: К полёту готова. Это у вас такое заклинание?

Инструктор: Вроде того [7].

В результате до русского зрителя эта сцена дошла в искажённом варианте. В альтернативном варианте сцена получила иной перевод:

Инструктор: Теперь давайте к бару, к стойке.

Кэрри: Какой стойке бара? Я с удовольствием.

Инструктор: Нет, это так называется здесь [8].

Здесь делается попытка передать игру слов оригинала, для чего было добавлено слово «стойка». Наш вариант перевода также основывается на многозначности этого слова, однако он ближе к оригиналу за счёт более точного перевода всего отрывка:

Инструктор: Отлично, сохраняйте такую стойку.

Кэрри: Сейчас я хотела бы оказать у другой стойки – стойки бара.

Инструктор: Так многие говорят. (Перевод наш. – А.Е.)

В сериале «Симпсоны» есть «фирменный» тип шуток, основанных на игре слов, которые повторяются из серии в серию. Сын главного героя сериала периодически звонит в бар и просит хозяина бара позвать к телефону несуществующего человека с каламбурной фамилией. Бармен каждый раз не замечает подвоха и выполняет просьбу, что вызывает смех у посетителей бара. Рассмотрим одну из таких ситуаций:

Мое: [Answers the phone] Yeah, just a sec; I'll check. [Calls] Amanda Hugginkiss? Hey, I'm lookin' for Amanda Hugginkiss. Why can't I find Amanda Hugginkiss?

[Bar denizens laugh]

Barney: Maybe your standards are too high? [14].

Имя Amanda Hugginkiss было выбрано неспроста – оно звучит как предложение “a man to hug and kiss” («человек для объятий и поцелуев»), что и вызывает смех завсегдатаев бара. Русскому же зрителю он не совсем понятен, потому что перевод был выполнен буквально и игра слов ИЯ потерялась:

Мо: [Отвечает на звонок] Минутку. [Зовёт] Аманда Страстный Поцелуй, где Аманда Страстный Поцелуй? Почему я не могу её найти, а? Аманда!

[Все в баре смеются]

Барни: Может, твои запросы слишком высоки? [9].

Подобные эпизоды представляются трудными для перевода. Как мы уже успели заметить, в таких случаях переводчику приходится работать творчески, т. е. подбирать новый эквивалент. Чтобы обеспечить схожее воздействие на зрителя, перевести сцену можно следующим образом:

Мо: Минутку. Спрашивают Лео, Лео Парда, он здесь? Лео! Почему я не могу тебя найти?

Барни: Может, потому, что это бар, а не зоопарк? (Перевод наш. – А.Е.)

У сериала «C.S.I.: Место преступления Майами» есть характерная черта – в начале каждого эпизода группа криминалистов прибывает на место преступления, и руководитель группы, комментируя какую-то подробность происшествия, произносит реплику со словесной игрой. Рассмотрим подобные сцены и подобранные к ним русские эквиваленты.

В одной из серий на пляжной вечеринке была убита девушка, и между криминалистами происходит следующий диалог:

Frank: Friends say she came to drink mojitos and catch some sun.

Horatio: Well it looks like... something... caught her [10].

Игра слов здесь заключается в намеренном употреблении слова “catch” в двух разных значениях в пределах одной ситуации: в переносном – в выражении “to catch sun” («загорать») – и в прямом – «поймать, застигнуть,

схватить». Однако в русском варианте переводчик не обратил должного внимания на приём словесной игры и перевёл каждое из значений слова “catch” буквально, в результате чего реплика Горацио стала звучать нелепо:

Фрэнк: Подруга сказала, что она спустилась выпить коктейль и поваляться на солнце.

Горацио: И тут что-то её поймало [4]. (Перевод наш. – А.Е.)

В подобных случаях перевод признаётся адекватным, если в нём сохраняется аналогичное воздействие на реципиента. Для этого в переводе должна быть сохранена игра слов. Наш вариант учитывает также и стилистическую составляющую оригинала:

Фрэнк: Подруга сказала, что она спустилась выпить коктейль и поваляться на солнце.

Горацио: В итоге для неё оно зашло навсегда.

Проанализировав представленные выше примеры, мы увидели, что низкая степень адекватности при переводе словесной игры в аудио-медиаальных текстах – довольно распространённое явление, причиной которого является отсутствие должного внимания к приёму со стороны переводчиков. Также мы вывели наиболее типичные способы перевода словесной игры в таких случаях:

1) буквальный перевод, в результате которого искажается смысл оригинала;

2) подбор нового эквивалента с опущением словесной игры;

3) замена целой сцены с опущением словесной игры.

Все они, так или иначе, ведут к неполноценной / искажённой передаче задуманных сценаристами приёмов. В

предложенных нами вариантах были учтены особенности этого вида перевода, они соответствуют рекомендациям лингвистов об адекватной передаче словесной игры в условиях аудио-медиаального текста.

ЛИТЕРАТУРА И ИСТОЧНИКИ:

Литература:

1. Галь Н. Слово живое и мёртвое. – М.: Международные отношения, 2001. – 368 с.
2. Джанумов А.С. Каламбур и его функционирование в двуязычной ситуации: дис. ... канд. филол. наук. – М., 1997. – 136 с.
3. Райс К. Классификация текстов и методов перевода // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. – М., 1978. – С. 202–228.

Источники языкового материала:

4. Сериал «C.S.I.: Место преступления Майами» (“CSI: Miami”). [Электронный ресурс]. – URL: <http://seria-online.ru/39238-mesto-prestuplenija-majami-3-sezon-15-serija.html#s3e15> (дата обращения: 06.04.2014).
5. Сериал «Друзья» (“Friends”). [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.spruto.tv/videos/12576/druzya-3-sezon-17-seriya-epizod-s-lyjnoy-poezdkoy-the-one-without-the-ski-trip/> (дата обращения: 05.04.2014).
6. Сериал «Друзья» (“Friends”). [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.myvi.ru/watch/Vmz485dx2UCAiC1eRHPF6g2> (дата обращения: 05.04.2014).
7. Сериал «Секс в большом городе» (“Sex and the city”). [Электронный ресурс]. – URL: http://moiserialy.net/sex-v-bolshom-gorode-smotret-onlajn/6-sezon/8-seriya#.Uz_R-6hFfY8 (дата обращения: 05.04.2014).
8. Сериал «Секс в большом городе» (“Sex

- and the city”). [Электронный ресурс]. – URL: <http://grandhdcns.com/smotret-video/127204104-10041344/> (дата обращения: 05.04.2014).
9. Сериал «Симпсоны» (“The Simpsons”). [Электронный ресурс]. – URL: <http://video.yandex.ru/users/aleshenko-konstantin13/view/109/> (дата обращения: 06.04.2014).
10. Сценарий сериала «C.S.I.: Место преступления Майами» (“CSI: Miami”). [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.tv.com/shows/csi-miami/identity-385287/> (дата обращения: 06.04.2014).
11. Сценарий сериала «Друзья» (“Friends”). [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.angelfire.com/fl4/script/317towst.htm> (дата обращения: 05.04.2014).
12. Сценарий сериала «Друзья» (“Friends”). [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.tvfanatic.com/quotes/four-letter-word-circle-or-hoop-ring-damn-it-ring-than/> (дата обращения: 05.04.2014).
13. Сценарий сериала «Секс в большом городе» (“Sex and the city”). [Электронный ресурс]. – URL: http://www.sexandthecityscripts.com/S06E08_The_Catch.php (дата обращения: 05.04.2014).
14. Сценарий сериала «Симпсоны» (“The Simpsons”). [Электронный ресурс]. – URL: http://en.wikiquote.org/wiki/List_of_Simpsons_Prank_Calls (дата обращения: 06.04.2014).