

УДК 81'25

DOI: 10.21779/2542-0313-2023-38-3-74-79

**Е.А. Бармина**

**Творческая адаптация каламбура при аудиовизуальном переводе  
(на материале ситуационной комедии «The Big Bang Theory»)**

*ФГАОУ ВО «Севастопольский государственный университет»; Россия, 299053,  
г. Севастополь, ул. Университетская, 33; mar.indigo@mail.ru*

В статье проводится анализ некоторых трудностей при аудиовизуальном переводе ситуационной комедии. Рассматриваются особенности реализации языковой игры с целью сохранения комического эффекта при аудиовизуальном переводе. На материале ситуационной комедии «The Big Bang Theory» и ее перевода на русский язык исследуются приемы воссоздания комического эффекта при переводе каламбуров. Основным методом исследования служит сопоставительный анализ оригинала и перевода, благодаря которому выделены приемы, используемые переводчиком для реализации коммуникативного эффекта оригинала. Анализ показал, что при работе с каламбурами переводчик часто прибегает к творческой адаптации, так как данная стратегия лучше удовлетворяет основную коммуникативную задачу такого сериала, как ситком. Сохранение коммуникативного воздействия в виде комического эффекта – главенствующий принцип в работе переводчика, взаимодействующего с явлением комического.

Ключевые слова: *комическое, каламбур, аудиовизуальный перевод, ситуационная комедия, творческая адаптация.*

**Постановка проблемы**

Более 2000 лет ученые обсуждали такие многогранные и сложные явления, как комическое и юмор. Комическое является значимой составляющей истории развития человечества и объектом исследования многих ученых, которые по-разному определяли и классифицировали феномен смешного. Однако детальное изучение языка юмора началось только в XX веке. С тех пор не утихает интерес исследователей к рассмотрению различных форм и видов комического: от формулировки наиболее общих положений теории вербального юмора [1] до изучения особенностей реализации комического эффекта в различных типах дискурса (например, медиадискурсе [2]), а также индивидуально-авторских приемов и способов создания комического эффекта, используемых для реализации намерений автора [3].

Особый интерес представляют работы, посвященные проблемам воссоздания комического эффекта в переводе [4; 5], т. к. это считается одной из наиболее сложных задач для переводчика. Хотя комическое («категория, обозначающая культурно оформленное, социально и эстетически значимое смешное» [6, с. 66]) как явление присуще в той или иной степени каждой культуре, а потому служит ее базовой единицей, оно может носить культурно-специфические формы или строиться на языковой игре.

Цель статьи – рассмотреть особенности реализации языковой игры при аудиовизуальном переводе ситуационной комедии «The Big Bang Theory». Ситуационная комедия (=ситком) представляет собой ценность с социологической и культурологической

точек зрения. Этот фактор, сопровождаемый увеличивающейся с каждым годом значимостью для общества визуального контента, стимулирует потребность в качественном переводе, что определяет актуальность данного исследования.

Выбор данного сериала в качестве материала для исследования обусловлен его высокой популярностью, что делает его подходящим источником для анализа способов и форм создания комического эффекта в оригинале (в частности, каламбуров) и особенностей их реализации в рамках аудиовизуального перевода. Кроме того, комическое является сюжетобразующим элементом ситкома, что требует его адекватной передачи при переводе. Таким образом, результаты исследования имеют практическую значимость при решении частных переводческих проблем.

### **Результаты исследования**

Перевод комического характеризуется особой сложностью, потому как требует творческого индивидуального подхода со стороны переводчика. При переводе комического на первый план выходит выполнение соответствующей оригиналу коммуникативной функции. Передача комического элемента подразумевает его детальное декодирование в рамках аутентичного текста и переформулирование в новое высказывание, которое должно успешно отразить намерение оригинального сообщения и вызвать равносильную реакцию у получателя.

Существует множество средств передачи комического, а тексты, содержащие в себе эти элементы, представляют собой значительную переводческую проблему. Сложность решения проблемы зависит от различных факторов, в том числе от лингвистического уровня, на котором строится комический элемент. Универсального способа эффективного перевода комического не существует, и возможности перевода зависят от конкретной ситуации.

Одной из наиболее сложных задач для переводчика является передача языковой игры, так как она относится к лингвистическому юмору, опирающемуся на особенности конкретного языка. В свою очередь, среди видов языковой игры к разряду «непереводимых» элементов обычно относят каламбур, так как в силу структурных и типологических различий между языками каламбуры практически никогда не подлежат дословному переводу, т. е. они зачастую непереводимы с формальной точки зрения.

Однако, учет контекстуального фактора помогает решить эту проблему через переформулирование формы оригинала. Среди стратегий перевода каламбура выделяют опущение, буквальный перевод, буквальный перевод с комментарием, перевод-изложение, вольный перевод, а также адекватный «квазиэквивалентный» перевод (или просто «квазиперевод»), при котором переводчик создает новый каламбур, используя совершенно иные средства для передачи ключевых компонентов оригинала [7].

В аудиовизуальных произведениях работа с каламбурами осложняется наличием проблем не только лингвистического, но и экстралингвистического характера. В случае с ситкомом наличие закадрового смеха не позволяет опустить каламбур в одном месте и компенсировать в другом.

В рамках аудиовизуального перевода переводчику приходится опираться не только на лингвистический материал, но и на аудиовизуальную составляющую, так как в ней содержится экстралингвистическая информация (мимика, жесты), которая оказывает влияние на перевод [8]. Получаемый переводчиком текст должен соответствовать размеру текста в оригинале и, что самое главное, не должен противоречить визуальному ряду. Особенностью перевода комического в текстах с вербальной и визуальной составляющей становится взаимосвязь этих двух элементов.

Перевод комического является довольно сложной задачей, и на лингвистическом уровне эта задача более специфична и трудна. Переводчик должен обладать так называемой лингвистической креативностью [9], чтобы не только правильно интерпретировать языковую игру в оригинале, но и генерировать нестандартные решения в языке перевода для реализации прагматического потенциала оригинала (сохранения комического эффекта).

Таким образом, в рамках производства и потребления мультимедийного и мультимодального контента переводчику зачастую необходимо прибегать к творческой адаптации, т. е. предлагать культурно адаптированные и релевантные для получателя версии [10].

Каламбуры являются неотъемлемой частью создания комического эффекта в сериале «The Big Bang Theory» в целом и в 12 сезоне в частности. В качестве примеров рассмотрим наиболее интересные, на наш взгляд, случаи языковой игры, при работе с которыми переводчику пришлось прибегать к творческой адаптации:

«– I find you guilty of murder, because you are killing it» [11].

«– Я выношу тебе приговор – виновен в убийстве. Потому что я сейчас помру со смеху» [12].

Комический потенциал каламбура раскрывается за счёт двойной актуализации слова *kill*: в значении «убить» и в значении «сделать что-либо чрезвычайно хорошо» (*to kill it*) [13]. В русской версии переводчик успешно компенсировал образность и подобрал подходящую по значению и стилистическому оттенку замену: *помру со смеху*. Оригинальная образность исходного текста сохранилась в русском переводе:

«– You seem testy this morning.

– I'm not testy.

– I'll have to take your word for it. There's no test for testy» [11].

«– Ты будто не с той ноги встала.

– Я встала с той.

– Придётся поверить тебе на слово, потому что я не видел, какая это была нога» [12].

Данная шутка построена на фонетическом уровне – созвучии слов *test* и *testy*, и на морфологическом уровне – слово *testy* по форме выглядит как прилагательное от слова *test*. *Testy* имеет значение «раздражительный» [13], и переводчик сохраняет основной смысл разговора, применяя трансформацию на уровне целых предложений. Русский фразеологизм «встать не с той ноги» по значению может быть приравнен к английскому слову «*testy*», которое тоже подразумевает нахождение человека в плохом настроении. Комичность в русском переводе заключается в понимании героями фразеологизма в буквальной форме. Об этом свидетельствуют фразы *встала с той* и *не видел, какая это была нога*. Представленный перевод является адекватным, потому что коммуникативная задача выполнена.

«– First thing on my list is a golden umbrella, cause Leonard's gonna make it rain!» [11].

«– Для начала мне нужен золотой пылесос, которым я буду убирать за Леонардом, сорящим деньгами» [12].

В английской версии происходит двойная актуализация глагола *rain*. Первое значение «идёт дождь». В этот образ для полноты картины добавляется *umbrella* («зонт»). Второе значение актуализируется в словосочетании *make it rain* – «бросать долларовые купюры, демонстрируя своё богатство» [14]. В русской версии языковая игра создается на основе другого образа с помощью слов «пылесос» и «убирать».

В следующем анализируемом фрагменте Радж (индеец) забрал кольцо у своей невесты, и по поводу этого Говард говорит:

«– So you're an Indian giver» [11].

«– Пряма-таки индей-иудей» [12].

Человека называют «*an Indian giver*», если он забирает подарки у тех, кому их давал [14]. Переводческое решение состоит в создании собственной шутки с похожим смыслом. В русском языке еврей (понятия *еврей* и *иудей* в разговорной речи русского языка часто становятся синонимами) ассоциируются с бережливостью, что подтверждается наличием большого числа анекдотов на эту тему. Поэтому кажется комичным приписать это свойство человеку другой культуры – индийцу. Таким образом, комический эффект в переводе реализован в полном объеме.

В следующем примере языковая игра строится на актуализации прямого и переносного значения словосочетания *mix it up*:

«– Mix it up? Who are you, Betty Crocker?» [11].

«– Оживить? Ты что, доктор Франкенштейн?» [12].

Эми говорит Шелдону о желании, чтобы их отношения были разнообразными: *mix it up* – «делать что-то не в правильном порядке, разнообразить» [14]. Ответ Шелдона построен на использовании этой фразы в прямом значении – «смешивать». Доказательством служит следующее предложение, где упоминается вымышленный персонаж Бетти Крокер, который использовался в рекламных кампаниях продуктов питания корпорации «Дженерал Миллс». Под именем персонажа издавали кулинарные книги и печатали рецепты. Поэтому ассоциация с Бетти Крокер при использовании глагола *to mix up* («смешивать», часто используемая фраза в рецептах) понятна в американской культуре. Однако основанная на реалиях другой страны шутка не будет понятна среднестатистическому русскому получателю, особенно с учетом того, что данная марка не была широко представлена на российском рынке. Переводчик полностью меняет образность, проводя ассоциативный ряд между словом «оживить» (в сфере отношений) и Франкенштейном – книжным героем, который «оживил» свое творение.

Следующий пример включает в себя приемы создания комического эффекта на основе фонетического сходства:

«– Ooh! That is PhD-licious» [11].

«– Ох! То, что доктор защитил» [12].

Данная игра слов учитывает созвучие окончания аббревиатуры *PhD* (сокращение, обозначающее учёную степень – доктора философии) и начала слова *delicious* – звук [di:]. В русском переводе игра строится на том, что соискатель степени защищает докторскую диссертацию, а сам комический эффект возникает благодаря трансформации фразеологизма «то, что доктор прописал», который означает «то, что нужно» («прописал» из фразеологизма переводчик меняет на «защитил»).

Комический эффект в следующем фрагменте основан на том, что Шелдон неправильно прочитал послание для него, решив, что его благодарят:

«– Oh, he arranged the cookies to spell out “thank you”.

– Sheldon, that word isn't “thank”» [11].

«– Он выложил из печенек слово “выкусно”.

– Шелдон, это “выкуси”» [12].

Шутка отсылает к юмористической замене фразы *thank you* на *spank you*, что не вербализировано, однако англоговорящий получатель шутки понимает смысл отсылки. В русском переводе приходится отказаться от фразы благодарности и найти другое ре-

шение переводческой проблемы. Переводчик обыгрывает слова *выкуси* и *вкусно*, используя для последнего окказиональную форму *выкусно*, чтобы схожесть слов была более явной для реципиента перевода.

### Заключение

Ситуационная комедия является разновидностью комедийных телепрограмм и остается в XXI веке одним из самых популярных комедийных жанров. Ситком представляет собой ценность с социологической и культурологической точек зрения. Этот фактор, сопровождаемый увеличивающейся с каждым годом значимостью для общества визуального контента, стимулирует потребность в качественном переводе.

При переводе ситкома на другие языки переводчик обязан учитывать тесно связанные друг с другом каналы передачи информации – вербальный и невербальный. Анализ коммуникативной ситуации является обязательным элементом при аудиовизуальном переводе.

Перевод каламбуров, создаваемых на лингвистическом уровне, представляет определенную трудность. Переводчик вынужден прибегать к творческой адаптации, применять трансформации на уровне целых предложений и другие лексико-грамматические приемы для успешного выполнения коммуникативной задачи – сохранения комического эффекта.

Таким образом, адекватная передача языковой игры при аудиовизуальном переводе требует применения набора различных средств, направленных на сохранение прагматических характеристик высказывания.

Тенденция к адаптивности для русского получателя именно в области комического, а не в области, где важную роль играет информативность, кажется нам целесообразной, так как лучше способствует решению основной коммуникативной задачи ситкома. Сохранение коммуникативного воздействия в виде комического эффекта – главенствующий принцип в работе переводчика, взаимодействующего с явлением комического.

### Литература

1. Attardo S. Humor in Language // Oxford Research Encyclopedia of Linguistics. 2017. URL: <https://oxfordre.com/linguistics/display/10.1093/acrefore/9780199384655.001.0001/acrefore-9780199384655-e-342;jsessionid=AF8554D828DB978F6ED43E3982D32E23> (дата обращения: 18.01.2023).
2. Chernyshova T.V. Language mechanisms of building the ironic texts and ways of their linguistic research (linguistic pragmatic aspect) // The European Journal of Humour Research. 2021. Vol. 9, no. 1. – Pp. 57–73. – URL: <https://europeanjournalofhumour.org/ejhr/article/view/547> (дата обращения: 18.01.2023).
3. Османова Т.А. Лексические средства создания языковой игры в произведениях М. Жванецкого // Вестник Дагестанского государственного университета. Сер. 2: Гуманитарные науки. 2020. Т. 35, вып. 4. – С. 98–102.
4. Абаева Е.С. Параметры передачи юмористического эффекта при переводе // Вестник МГОУ. Сер.: Лингвистика. 2019. № 1. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/parametry-peredachi-yumoristicheskogo-effekta-pri-perevode> (дата обращения: 15.01.2023).
5. Kovács G. Translating Humour // A Didactic Perspective. Acta Universitatis Sapientiae, Philologica. 2020. Vol. 12. – Pp. 68–83.
6. Сычев А.А. Природа смеха, или Философия комического. – Саранск: Изд-во Мордов. ун-та, 2003. – 176 с.

7. Александрова Е.М. «Квазиперевод каламбура»: стратегии, методы и большие данные // Вестник Воронежского государственного университета. Сер.: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2018. № 3. – С. 126–131.

8. Veiga M. The Translation of Audiovisual Humour in Just a Few Words // New Trends in audiovisual translation. – Bristol: Multilingual Matters, 2009. – Pp. 158–176.

9. Aleksandrova E. Pun-based jokes and linguistic creativity: designing 3R-module // The European Journal of Humour Research. 2022. Vol. 10, no 1. – Pp. 88–107. – URL: <https://doi.org/10.7592/EJHR.2022.10.1.622>.

10. Гамбие И. Перевод и переводоведение на перекрестке цифровых технологий // Вестник СПбГУ. Язык и литература. – 2016. Вып. 4. – С. 56–74. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/perevod-i-perevodovedenie-na-perekrestke-tsifrovyyh-tehnologiy> (дата обращения: 15.01.2023).

11. The Big Bang Theory, Season 12. – URL: <https://www.tvfanatic.com/shows/the-big-bang-theory/full-episodes/season-12/> (дата обращения 10.11.2022).

12. Теория большого взрыва (сериал 2007 – 2019), 12 сезон // Кинопоиск: сайт. – URL: <https://www.kinopoisk.ru/series/306084/> (дата обращения 10.11.2022). – Режим доступа: по подписке.

13. Cambridge Dictionary: сайт. – URL: <https://dictionary.cambridge.org/ru/> (дата обращения 21.11.2022).

14. The Free Dictionary by Farlex: сайт. – URL: <https://www.thefreedictionary.com/> (дата обращения 21.11.2022).

*Поступила в редакцию 2 февраля 2023 г.*

UDC 81'25

DOI: 10.21779/2542-0313-2023-38-3-74–79

### **Creative Adaptation of Puns in Audiovisual Translation (Based on the Situation Comedy «The Big Bang Theory»)**

*E.A. Barmina*

*Sevastopol State University; Russia, 299053, Sevastopol, University st., 33; mar.indigo@mail.ru*

The given research is devoted to some peculiarities of audiovisual translation of situation comedies. The article based on the American situation comedy «The Big Bang Theory» and its translation into Russian deals with the study of the wordplay and techniques used to render the comic effect while adapting the series for another linguacultural target audience. In this article, the analysis of some difficulties in translating puns is carried out. The main method of research is a comparative analysis of the original work and its translation, which highlighted translation techniques used to render pragmatic potential of the original. The analysis shows that when working with puns, the translator often resorts to the creative adaptation as this strategy better satisfies the main communicative task of a sitcom. Preserving communicative effect is the main principle in the work of a translator interacting with the phenomenon of the comic.

Keywords: *comic effect, pun, audiovisual translation, situation comedy, creative adaptation.*

*Received 2 February 2023*