

Евразийский гуманитарный журнал. 2023. № 2. С. 69–81.

Eurasian Humanitarian Journal. 2023. No. 2. P. 69-81.

Научная статья

УДК 81'26

### **РОЛЬ ПОЛИКОДОВОСТИ ПРИ ПЕРЕВОДЕ КАЛАМБУРОВ В АУДИОВИЗУАЛЬНОМ ПРОИЗВЕДЕНИИ (НА МАТЕРИАЛЕ МУЛЬТСЕРИАЛА «THE EPIC TALES OF CAPTAIN UNDERPANTS»)**

**Александра Геннадьевна Неклюдова**

Пермский государственный национальный исследовательский университет, Пермь, Россия,  
neklyudova95@mail.ru

**Аннотация.** Повышение производства аудиовизуальной продукции, появление новых способов её трансляции и, соответственно, развитие новых типов аудиовизуального перевода приводит к расширению рынка сферы этого вида перевода и росту его влияния. Однако при всём размахе практики аудиовизуального перевода работ по данной тематике в отечественной науке пока не так много. Одним из самых значительных и многообещающих векторов исследований является поликодовая природа аудиовизуального произведения, в рамках которого оно перестаёт рассматриваться с точки зрения исключительно лингвистики. В данной статье эта характеристика изучается в контексте формирования, интерпретации и, главное, перевода каламбуров в детском мультсериале – контенте, одним из ключевых особенностей которого является насыщенность игрой слов и шутками. Автор показывает, что как все кодовые системы, все вербальные и невербальные составляющие, сливаются в неразрывное смысловое единство, а вытекающие из них ограничения на перевод действуют одновременно и в совокупности – хоть и с разной долей участия каждый раз. Чтобы верно «передать в другой язык и культуру» каламбур, переводчику необходимо проанализировать каждый компонент смыслового целого во взаимодействии с остальными компонентами. Если проигнорировать хоть один из них, распадётся весь смысловой конструкт. Неполно переведённый каламбур теряет комический эффект, разрывает логическое повествование и может даже исказить восприятие всего произведения. Все ограничения на перевод объединяет личность переводчика – внешние и внутренние факторы его рабочего состояния. Необходимо понимать, что успех перевода зависит не от количества наложенных рамок, а от умения переводчика в этих рамках действовать.

**Ключевые слова:** аудиовизуальный перевод, поликодовость, перевод каламбуров, перевод под дубляж, личность переводчика.

**Для цитирования:** Неклюдова А.Г. Роль поликодовости при переводе каламбуров в аудиовизуальном произведении (на материале мультсериала «The epic tales of captain underpants») // Евразийский гуманитарный журнал. 2023. № 2. С. 69–81.

Original article

### **THE ROLE OF POLYCODING IN TRANSLATION OF PUNS IN AUDIOVISUAL PRODUCT ON THE BASIS OF THE CARTOON SERIES «THE EPIC TALES OF CAPTAIN UNDERPANTS»**

**Alexandra G. Nekludova**

Perm State University, Perm, Russia, neklyudova95@mail.ru

**Abstract.** The increase of audiovisual content production, appearing of new ways of its broadcast, and, logically, development of new types of audiovisual translation cause this translation sphere expansion and its stronger influence. However, for all this impressive scope of audiovisual translation practice, in Russia the number of research dedicated to it could be higher. One of the most significant and perspective directions is a polycoding nature of an audiovisual product which is not already analyzed exclusively from the point of view of linguistics. In this article the characteristic is studied in the context of forming, interpretation, and, particularly, translation of puns from a cartoon series, because one of the key features of this type of content is abundance of puns and jokes. The author shows that all code systems, all verbal and nonverbal components, merge into a dissoluble semiotic unit as well as all translation restrictions resulted from them act simultaneously and in aggregate. Although the extent of each one participation is different every time. In order to render a pun into other language and culture, translator must analyze every semiotic component not individually and one by one, but as a result of their interaction. If he/she ignores even one component, the whole semiotic construction will be destroyed. Incompletely translated pun will lose its comic effect, break the narration logic, and even can distort the understanding of a whole story. All translation restrictions are united by the individuality of translator, that is, both external and internal factors of their working state. It is necessary to understand that the success of translation does not depend on the number of restrictions, it depends on the skill of translator to work under and in spite of these restrictions.

**Keywords:** audiovisual translation, polycoding, pun translation, dubbing, translator individuality.

**For citation:** Nekludova A.G. The role of polycoding in translation of puns in audiovisual product on the basis of the cartoon series «The Epic Tales of Captain Underpants». Eurasian Humanitarian Journal. 2023;2:69-81. (In Russ.).

## **Введение**

Общемировые затраты на производство развлекательного контента растут из года в год, причём размах развития этой сферы уже измеряется даже не в миллиардах, а триллионах долларов. По прогнозам ежегодного обзора всемирной индустрии развлечений и медиа (Global Entertainment and Media Outlook), которое проводит международная аудиторская компания Pricewaterhouse Coopers (PwC), несмотря на ощутимый спад в 2020 г. из-за пандемии, положение дел за пару лет выровнялось, и к 2026 г. оборот средств должен составить около трех триллионов долларов [Perspectives from the Global Entertainment, Media Outlook 2022–2026... эл. р.].

Объёмы аудиовизуальной продукции, которая занимает более половины исследуемых в этом обзоре медийных секторов, уже давно превысили спрос потребителей и до сих пор продолжают расти, а соответственно, расширяется и рынок аудиовизуального перевода. Несмотря на уход большей части западных компаний из-за санкций, российский рынок перевода быстро восстанавливается за счёт незападного контента (Китай, Турция, Корея, Бразилия, Индия и т. д.).

В плане определения терминологии мы в нашем исследовании отдаём предпочтение термину «аудиовизуальный перевод» (далее АВП) и согласны с предложением Р.А. Матасова считать этот термин гиперонимом по отношению к термину «кино/видео перевод» [Матасов 2009: 7]. Наш выбор можно аргументировать развитием в последние годы новых видов контента с трансляцией на самых разных площадках (социальные сети, стриминговые платформы и т. д.) и, соответственно, новых типов АВП, который к настоящему моменту уже включают перевод не только кино- и видеопродукции, но и перевод манипулятивных аудиовизуальных сообщений (новости, реклама), аудиовизуальную локализацию видеоигр,

аудиодескрипцию (лаконичное описание происходящего на экране для слабовидящих), создание субтитров для слабослышащих, локализацию виртуальной, дополненной реальности и т. д. Всё вышесказанное обуславливает актуальность нашего исследования.

С увеличением объёма продукции и развитием новых типов аудиовизуального перевода данная сфера заявляет о себе всё громче и увереннее, и научный интерес к её теоретическому базису и потенциалу начал укрепляться в академической среде и проявляться во всё возрастающем числе исследований. Однако, как отмечает А.В. Козуляев, «основной проблемой большинства современных российских работ по тематике АВП является именно отход от анализа практической стороны работы аудиовизуальных переводчиков и стремление к теоретическому моделированию ситуации на основании частных допущений, вырванных из контекста целостной профессиональной деятельности» [Козуляев 2019: 29]. Наше исследование посвящено анализу перевода каламбуров в детском мультсериале, выполненном ранее самим автором статьи, и изучению роли поликодовости в их формировании, интерпретации и возможности передачи в принимающую культуру.

### Основная часть

Несмотря на то, что количество исследований по тематике АВП продолжает неуклонно расти, на внушительную их часть, как предупреждает Е.Д. Малёнова [Малёнова 2017: 34], до сих пор влияет *текстоцентрический* подход, в рамках которого аудиовизуальное произведение изучается с точки зрения исключительно лингвистики. Однако в последние годы всё же наблюдается постепенный возврат к взглядам Московско-Тартуской семиотической школы, которая рассматривала кинотекст, не как лингвистическое, а как семиотическое понятие.

Авторы современных исследований [Матасов 2009; Корячкина 2015; Кустова 2015; Козуляев 2019 и другие] уже не пытаются отнести язык аудиовизуального произведения только к устной или только к письменной речи, а выводят их в *отдельный* тип речи, который обладает свойствами и устной, и письменной речи, но не сводится ни к одной из них. Обратившись к работам зарубежных учёных, у которых, стоит признать, разработанность теоретического базиса АВП сейчас намного глубже, чем в отечественной науке, мы видим, что эту особенную характеристику обозначают термином «искусственная устность» или «псевдоустность» (*prefabricatedorality*): «мы имеем дело с необычным устным типом речи, чья спонтанность и естественность на самом деле достигается путём тщательного планирования» [Baños-Piñero, Chaume 2009... эл. р.]. Данная характеристика логично присуща и сценарию аудиовизуального произведения. Получается, что при переводе «псевдоустность» языка оригинала передаётся средствами «псевдоустности» языка перевода, а переводчика в таком случае можно назвать «вторым сценаристом», который не переводит, а, скорее, *воссоздает* диалоги аудиовизуального произведения в псевдоустном речевом регистре языка перевода таким образом, чтобы реципиент воспринимал их как реалистичные и естественные [Сергеенков 2015; Baños-Piñero, Chaume 2009; Zabaldebeascoa 2008;]. Как можно более точная имитация этого устного разговорного стиля является «ведущей тенденцией» в современном аудиовизуальном переводе [Корячкина 2015: 95].

Аудиовизуальный перевод в псевдоустном речевом регистре выполняется в *письменной* форме, но предназначен для *устного* воспроизведения. Он не может считаться законченным, пока его не озвучат актеры, и не наложат на видеоряд в устном формате (перевод под закадровое озвучивание, дубляж), в графическом формате (субтитры) или особом устно-графическом формате (виртуальная, дополненная реальность). Информация поступает к реципиенту через множество сенсорных каналов и в виде различных кодовых систем, то есть

аудиовизуальное произведение по своей сути обладает поликодовостью (мультимодальностью). Этой отличительной характеристике уделяется основное внимание в работах западноевропейской переводческой школы: аудиовизуальное произведение по своей природе мультимодально, поскольку и для его создания, и интерпретации необходимо обращение к целому ряду семиотических кодов – и вербальных, и невербальных, как пишет Л.П. Гонзалес [Pérez-González 2011: 13]. Информация передаётся реципиенту по четырем каналам: вербальному аудиальному (звучащая речь), невербальному аудиальному (шумомузыкальный ряд), вербальному визуальному (надписи), невербальному визуальному (видеоряд, кинесика). Комплексному пониманию всего множества кодов способствует их «единая смысловая направленность» и «единая коммуникативная цель» [Кустова 2015: 281].

На основе взаимодействия различных кодовых систем и синтезируемых ими смыслов и должна строиться стратегия перевода аудиовизуального произведения. К. Райс ещё в 1971 г., тоже назвав аудиовизуальное произведение мультимодальным, поставила вопрос о создании отдельного подхода к переводу подобного контента [Reiss 1971]. Любое аудиовизуальное произведение, вне зависимости от жанра, призвано оказать на реципиента конкретное воздействие, которое создаётся только через весь комплекс информационных потоков [Chaume 2012]. Переводчик не может «выполнить коммуникативную цель» и вызвать планируемый отклик у зрителей из принимающей культуры, концентрируясь на каком-то одном компоненте произведения, например, вербальном, как полагали авторы ранних отечественных исследований по АВП.

Невербальная составляющая, в частности, видеоряд, напротив, занимает главенствующее положение по отношению к произносимой вербальной. Это положение доказали в ходе исследования представители барселонской школы аудиовизуального перевода. Результаты эксперимента показали, что при просмотре художественного аудиовизуального произведения около двух третей внимания и перцептивной деятельности уходит на дешифровку визуального потока, и лишь треть – вербально-текстового [Remael, Orero, Carroll 2012]. При этом нужно понимать, что визуальный контекст, равно как и шумомузыкальный, неизменен как в исходнике, так и в переводе, переводчик не в силах его изменить и обязан учитывать, а часто даже *подчиняться*. Шумомузыкальная и визуальная составляющая могут диктовать переводчику, как строить свой перевод, противоречить им или игнорировать транслируемые ими смыслы он не имеет права.

В данной статье мы хотели исследовать поликодовость аудиовизуального произведения на примере каламбуров, определить какую роль она играет при формировании, интерпретации и переводе оных под дубляж.

В науке до сих пор нет единого и однозначного понимания термина «каламбур». Одни учёные приравнивают его к «игре слов» [Влахов, Флорин 1980; Галь 2016], другие разводят эти понятия [Сазонова 2004]. В этом исследовании мы придерживаемся мнения о том, что эти термины – синонимичны. Согласно «Большой советской энциклопедии», каламбур – это «стилистический оборот речи или миниатюра определённого автора, основанные на комическом использовании одинакового звучания слов, имеющих разное значение, или сходно звучащих слов или групп слов, либо разных значений одного и того же слова или словосочетания» [БСЭ... эл. р.]. Передача этого стилистического приёма на язык перевода является, пожалуй, одной из самых сложных задач для переводчиков. Этот насущный вопрос не могла обойти, например, легендарная переводчица и редактор Н.И. Галь в своей книге «Слово живое и мертвое». Она писала, что каламбур необходимо выдерживать в «духе» произведения, которое переводится в данный момент. Каламбур должен быть естественным продолжением речи персонажа и передан элементами, присущими конкретно ему/ей [Галь

2016]. Главной целью использования каламбура является создание комического эффекта, который он вызывает, будучи одной из форм лудической языковой деятельности. А фактором, обеспечивающим каламбуру успех, оказывается «непредсказуемость того или иного звена в цепи речи» [Иванова 2016: 122]. Данный эффект неожиданности в каламбуре аудиовизуального произведения может основываться и на лингвистических, и экстралингвистических особенностях произведения, которые накладывают ограничения на перевод.

Г. Готтлиб выделил три группы ограничений, с которыми можно столкнуться в процессе перевода каламбура в аудиовизуальном произведении: 1) языковые, проистекающие из специфики исходного и переводящего языков; 2) медийные, связанные с аудиальным и визуальным информационными потоками; 3) человеческие, идущие от самого переводчика, его опыта, творческого потенциала и навыков [Gottlieb 1997: 219]. Г. Готтлиб рассматривал данные ограничения на примере каламбуров в субтитрах, однако, мы считаем, что все они присущи в том числе каламбурам в переводе, который накладывается на видеоряд в устном формате. Однако к ним необходимо добавить четвёртую группу ограничений, связанных с процессом укладки: в дубляже, в частности, реплики в переводе должны звучать ровно столько, сколько они звучат в оригинале, и совпадать с видеорядом и артикуляцией персонажей. То есть текст создаётся таким образом, чтобы актер при озвучивании успевал произнести реплики вместе с персонажем, чтобы он был уложен по артикуляции (в липсинге) или совпадать по слоговым смыкам («упрощённая» дубляжная укладка, практикуемая для анимационного контента), и чтобы он соответствовал невербальным составляющим (видеоряду, шумомузыкальному ряду).

В силу одновременности развертывания разных информационных потоков, задействования и слухового, и зрительного рецептивного канала, игнорировать ту или иную составляющую смыслового единства – значит, разорвать логическое повествование произведения и нарушить целостность его восприятия. Исследуем все группы ограничений перевода каламбуров в аудиовизуальном произведении на примере перевода под дубляж детского мультсериала. Огромное значение при переводе мультсериалов имеет «искусственная вселенная», в которой происходит действие произведения, и знание её свойств и законов её существования, а также фигурирующих и упоминаемых из сезона в сезон персонажей: их внешние характеристики, личностные характеристики, прошлое, убеждения, надежды и т. д. – от чего зависит их язык и особенности языкотворчества. Непонимание «вселенной», тенденций развития ее персонажей и истории, в целом, может привести к искажению произведения в языке перевода. Поэтому переводчику нужно быть готовым к тому, что информации придётся обрабатывать и анализировать очень много, в том числе в силу того, что создатели детских мультсериалов, как правило, стараются сделать свою игровую вселенную как можно более разнообразной, необычной и детальной, поскольку игра является основным средством познания мира у их целевой аудитории – детей.

Одной из ключевых характеристик такого контента оказывается его насыщенность разнообразными аллюзиями, неологизмами, каламбурами, шутками и т. д. И мало какой мультсериал может сравниться по количеству шуток, основанных на игре слов, с американским мультсериалом «The Epic Tales of Captain Underpants» (Эпические истории капитана Подштанника). На русский язык его переводила студия локализации «Кириллица» по заказу телеканала СТС Kids. Первоисточник мультсериала – серия иллюстрированных детских романов, написанных американским писателем и иллюстратором Дэвидом Пилки. В серии 12 книг, которые были переведены более чем на 20 языков и проданы по всему миру тиражом более 80 миллионов экземпляров. В 2017 г. кинокомпания «Dream Works

Animation» сняла по мотивам книг полнометражный мультфильм «Капитан Подштанник: Первый эпический фильм», который заслужил позитивные отзывы критиков и зрителей. А в 2018–2020 гг. компания выпустила 4 сезона сериала, которые транслировались на стриминговой платформе Netflix.

В центре сюжета два закадычных друга, Джордж Бирд и Харольд Хатчинс, возрастом примерно десяти лет, и злобный и глупый директор их школы мистер Крупп, которого пара шалопаев однажды случайно научилась гипнотизировать в супергероя капитана Подштанника – центрального и любимого персонажа комиксов их собственного сочинения. Каждую серию друзья из-за своего неуёмного любопытства, жажды приключений, тяги к экспериментам и абсолютного отсутствия страха и дальновидности попадают в неприятности, сражаются с чудными монстрами и спасают свою родную школу, город и даже мир, поскольку очень часто их приключения грозят закончиться концом света.

Каждую серию Джордж и Харольд придумывают новый комикс, злодеи из которых по самым разным причинам всё время появляются в реальной жизни и создают водоворот событий, затягивающий в себя всех персонажей. Вселенная мультсериала построена по абсурдным законам, каждая история развивается по абсурдной логике, и каждый персонаж (особенно злодеи) абсурден до нелепости: директор принимает ванны с гуакамоле и смывает в унитазе негодных ему сотрудников; у одноклассника Джорджа и Харольда в подмышках растут овощи, а одноклассница – «очеловеченная» обезьяна; дети делают вручную подкопы на километр глубиной для секретных встреч, наделяют речью животных и играют в волейбол пчелиными гнездами; здесь есть ручной вай-фай, завуч, умеющий превращаться в звезду, и мускулистая белка, которая просто от скуки спасла человечество от гибели. В общем, это *детская* вселенная, которая могла родиться в недрах только детской фантазии – ведь источником и причиной всех историй является воображение и комиксы Джорджа и Харольда. Всё начинается с них. Это вселенная, где все возможно, где нет физики, логики и прочих «докучливых», «занудных» законов и правил. Каждое новое явление, каждый персонаж, предмет – а их несчётное количество – облачается в уникальную и красочную словесную и визуальную форму. Поэтому, чтобы верно передать дух этого мира в принимающую русскую культуру, переводчику в первую очередь необходимо осознать весь накал его нелепости, окунуться с головой в абсурд историй, граничащий с безумием, расширить границы собственной фантазии до неожиданных пределов, можно сказать, вернуться ментально в своё прошлое детское «я», воображение которого не знало пределов.

Кроме того, необходимо понять, что абсурд, парадокс, ирония – это первооснова юмора, фундамент шуток в этом мультсериале, и чтобы их перевести, нужно обладать чувством юмора и, кстати говоря, недюжинными познаниями в американской истории и культуре, к которым делаются бесчисленные отсылки. Причём в большинстве случаев имя, название или формулировка упоминаемых личностей, локаций, предметов, выражений и т. д. намеренно искажается с целью создания комического эффекта, из-за чего узнать ту или иную отсылку было бы невозможно без фоновых знаний (впрочем, небольшую помощь потенциальным переводчикам мультсериала оказали составители скриптов серий: некоторые аллюзии снабжались комментариями-подсказками). Всё вышесказанное можно назвать человеческими ограничениями третьей группы по классификации Г. Готлиба. Если бы переводчик не разбирался в исходной культуре, не понимал юмора, не был готов работать более воображением, чем разумом, и, разумеется, не обладал достаточным опытом в АВП (подобный контент был бы не под силу начинающему переводчику), то не только каламбуры и шутки мультсериала, но всё произведение, в целом, оказалось бы потерянным для принимающей русской культуры, несмотря на фактическое наличие перевода.

Перейдём с общих на более частные наблюдения и обратимся к каламбурам, на примере которых изучим, как взаимодействуют кодовые системы, и какие ограничения они накладывают на перевод (сезон 3, серии 2, 3; сезон 4, серия 3).

В 3 сезоне действие происходит в лагере, где класс Джорджа и Харольда проводит летние каникулы. Во 2 серии 3 сезона мальчики пытаются всеми силами выпроводить злобного директора Круппа и его глупых помощников Минеров, которые отравляют им весь отдых. С Минерами им предлагает помочь одноклассница Эрика, не по годам умная девочка, которая любит вести себя, как шпионка. В частности, в начале исследуемой сцены она неожиданно посреди разговора мальчиков спускается откуда-то с потолка на веревке. Далее мы наблюдаем следующий диалог.

Таблица 1. Оригинальный диалог из 2 серии 3 сезона «Эпических историй капитана Подштанника»

Персонаж	Текст реплик
ERICA	I've been pretending to be a foreign company all day to mess with Krupp. What else can you do around here? As for the Meaners, I've got their number.
GEORGE	Seven?
HAROLD	Twelve?
ERICA	It's a figure of speech.
HAROLD	Is the figure fifty-four?
GEORGE	Is the figure thirty-two?
ERICA	It's a figure of speech.
HAROLD	Is the figure twenty-eight?
GEORGE	Is the figure thirty-nine?
ERICA	It's a figure of speech.
HAROLD	Six hundred and five?
GEORGE	Is it ninety-two?
ERICA	It's a figure of speech.
GEORGE	Seven?
HAROLD	Twelve?

В диалоге находятся даже два каламбура. В первом случае обыгрывается прямое и переносное значение фразеологизма «to get someone's number» (досл. заполучить чей-то номер; перен. разобраться в характере человека, обнаружить его слабости). Каламбур подкрепляется видеорядом (медийное ограничение): Эрика держит в руке телефон, с которого названивала директору Круппу, чтобы его разыграть. Мальчики понимают фразеологизм буквально и поэтому начинают перечислять числа, им интересно, что за номер (number) у Минеров. Эрика отвечает, что её слова – это «фигура речи». Однако слово «figure» в английском языке обладает несколькими значениями, включая значение «число» – это синоним слова «number». Поэтому Джордж и Харольд продолжают угадывать числа. С каждым новым предположением снова заявляет о себе невербальная составляющая диалога: выражение лица у Эрики становится всё более раздражённым, а у мальчиков – недоумённым. Перед нами пример каламбуров, чья актуализация происходит, по большей части, вербально. Визуальная составляющая играет в них второстепенную роль, «поддерживает» игру слов. Однако в рамках быстрого диалога на перевод оказывает давление ограничение по укладке текста под дубляж.

Числительные в английском языке звучат на порядок короче, чем в русском. Перевод двузначных и трехзначных чисел не влезает во время произнесения реплик в оригинале. Сокращение числа до более простых или однозначных на протяжении всего диалога сделало бы его алогичным в контексте угадывания номера телефона. К тому же, диалог построен по кольцевой композиции, которая несёт на себе определённую долю юмора сцены: начинается с чисел «Seven? Twelve?» и через продолжительное перечисление ими же и завершается – мальчики остаются в крайнем недоумении.

В игру вступают и языковые ограничения: в русском языке выражению «to get someone's number» нет эквивалента-фразеологизма, включающего бы смысловую единицу «чисел». Добавление пояснений, как это часто практикуется в письменном переводе, невозможно в переводе аудиовизуальном, поскольку мы ограничены временем произнесения реплики, её артикулированием и видеорядом. Так что и приём описания, который делает текст перевода более пространным, не подходит: пока актёр зачитывал бы длинную, включающую в себя все смыслы оригинала, реплику, уже началась бы новая сцена. А если оформить примечание графически, в виде субтитра, например, то его чтение снизило бы необходимое воздействие на зрителя, которое должно быть *немедленным*. В случае с «figure of speech» мы имеем полное совпадение, у нас существует точно такое же выражение «фигура речи», однако у слова «фигура» нет значения «числа».

Итак, мы не можем использовать числительные из-за языкового ограничения и ограничения по укладке, но должны в силу видеоряда оправдать наличие телефона у Эрики и яркие реакции всех троих персонажей на протяжении диалога и особенно в его конце. Поэтому переводчик обращается к принципу свободы творчества в заданных рамках. Как писали С. Влахов и С. Флорин, «в очень многих случаях, когда нет возможности путём «пословного» перевода достаточно чётко передать «каламбурность» сочетания, переводчик не переводит тот оборот, который даётся ему автором подлинника, а создаёт свою игру слов, близкую, напоминающую по тем или иным показателям авторский каламбур, но свою, создаваемую иногда на совсем иной основе и проводимую совсем другими средствами» [Влахов 1986: 166]. Принято решение сохранить выражение «фигура речи» – в целом, оно не характерно для речи десятилетних детей, но присуще речи конкретно Эрики, развитой не по годам девочки. Но первый каламбур и актуализацию второго необходимо изменить.

Фразеологизму «to get someone's number» существует эквивалент «раскусить человека», который в буквальном значении вызывает комический эффект. От числительных в последующем диалоге мы отказываемся, однако, обыгрываем несколько значений слова «фигура». Во-первых, добавляем значение «телосложения», а во-вторых, сохраняем «математичность»: заменяем числа на геометрические фигуры. В результате получаем следующий перевод.

Таблица 2. Перевод диалога из 2 серии 3 сезона  
«Эпических историй капитана Подштанника»

Персонаж	Текст реплик
ЭРИКА	Я весь день притворялась иностранным продавцом, чтобы взбесить Круппа. Что ещё тут делать? Что до Минеров, я их <i>раскусила</i> .
ДЖОРДЖ	<i>Насквозь?</i>
ХАРОЛЬД	<i>Зубами?</i>
ЭРИКА	Это <i>фигура</i> речи.
ХАРОЛЬД	А какая у них <i>фигура</i> ?
ДЖОРДЖ	Они очень <i>упитанные</i> .
ЭРИКА	Фигура речи.
ХАРОЛЬД	Типа как круглая?
ДЖОРДЖ	Или квадратная?
ЭРИКА	Фигура <u>речи</u> .
ХАРОЛЬД	Ну так круглая?
ДЖОРДЖ	Или квадратная?
ЭРИКА	Фигура речи.
ДЖОРДЖ	Овал?
ХАРОЛЬД	Треугольник?



Мы даже сохраняем кольцевую композицию оригинального диалога. В переведённом диалоге нет обоснования наличия телефона, однако, мы считаем, что его упоминания в первой реплике Эрики, в которой она говорит, что названивала Круппу, вполне достаточно для логики повествования. Хотя стоит признать, что эта небольшая часть смысла всё же теряется при переводе.

Переходим к следующим примерам. Любопытно, что каламбуры из 3 серии 3 сезона и 3 серии 4 сезона можно объединить на основании того, что в них обыгрывается один и тот же фразеологизм «run/drive something/someone into the ground» (досл.: заездить что-либо в землю, довести кого-либо до земли; перенос.: использовать что-либо до последнего, пока не сломается/износится), и он изменяется по одной и той же схеме: в силу сюжета в обоих выбранных сценах фигурирует лошадь / конь, и поскольку в английском языке выражение «ездить на лошади» («ride a horse») неизменяемая коллокация, глагол во фразеологизме заменяется под эту деталь. Однако перевод у этих каламбуров – разный. Вербальная составляющая – одинакова в обоих случаях, тем не менее, и там, и там доминирующее положение занимают уже *невербальные* компоненты, и разная информация, транслируемая кодами, делает разными итоговый смысл. Разберём каждый каламбур по-отдельности.

В 3 серии 3 сезона мистер Крупп устраивает для детей соревнование, а призом в нём объявляет некую коробку с секретом, которая первая попалась ему под руку, пока он пытался найти, чем замотивировать участников. Что находится внутри этой коробки, он и сам не знает, и когда приходит время вручить приз победителю, Крупп в силу своей жадной природы передумывает её отдавать. Рассказчик – важный персонаж в мультсериале, чей голос за кадром комментирует происходящее в сериях – произносит следующую реплику.

Таблица 3. Оригинальная реплика из 3 серии 3 сезона  
«Эпических историй капитана Подштанника»

Персонаж	Текст реплик
NARRATOR	That's when Krupp realized the mystery box was a winning horse. And when you've got a winning horse, you <i>ride it into the ground</i> .

В первой реплике мы видим устойчивое выражение «a winning horse» (животное, вещь или человек, которые одержали победу в чём-либо и сулят великие свершения в будущем, и в то же время являются призом), которое и вводит смысловую единицу «коня / лошади» и задаёт преобразование фразеологизма в следующем предложении. На экране мы наблюдаем, как от крупного плана призового кубка камера переходит на общий план, на котором мистер Крупп, держа кубок в руке, гордо восседает на коне, стоящем в выкопанной яме. Причём картинка – статична, единственное, что на ней двигается, это глаза моргающего коня. Обыгрывается прямое и переносное значение, и актуализацию данный фразеологический каламбур получает за счёт *визуальной* составляющей. На перевод накладывается медийное ограничение: необходимо передать не только смысл «приза», «чего-либо выигрышного», но и обосновать появление коня на экране и того факта, что конь стоит в яме – причём в идеале каламбуром, тоже играющим прямым и переносным значением. В русском языке нет эквивалента-фразеологизма выражению «run/drive some thing in to the ground», а стратегия «пословного» перевода («заездить победившую лошадку до земли», «въехать на победившей лошади в землю») привела бы к потере «каламбурности» и, в целом, к бессмысленности реплики. Перевести обще, например, «держаться за приз до последнего», означало бы снова потерю игры слов и, что ещё важнее, несоответствие видеоряду. У зрителей невольно возник бы вопрос, а причём тут конь и яма. К медийному ограничению добавляется языковое. В результате выбран следующий перевод.

Таблица 4. Перевод реплики из 3 серии 3 сезона  
«Эпических историй капитана Подштанника»

Персонаж	Текст реплик
РАССКАЗЧИК	Тогда до Круппа вдруг дошло, что коробка была <i>ценным трофеем</i> . И <i>чтоб ему провалиться</i> , если он с ней расстанется.

Разговорное выражение «чтоб мне провалиться» эмоционально насыщено и передаёт крайнюю степень как положительных реакций, вроде удивления, так и негативных, например, досада или раздражение. Добавив это словосочетание к кадру, где конь с седоком стоит в яме, куда они теоретически могли «провалиться», выходит его буквальное значение, за счёт чего и создаётся «каламбурность». А передаче смысловой единицы «конь» помогает, как ни удивительно, снова видеоряд: мы видим гордо восседающего на коне персонажа с призом в руках. Переводчик делает расчёт на то, что зрителям, глядя на экран, придёт в голову слэнговое выражение «быть на коне» (быть крутым, быть победителем), которое популярно среди молодежи. Требование совпадения при укладке слоговых смыслов в данном случае облегчается тем фактом, что голос звучит за кадром, и зритель не видит рта рассказчика. Таким образом, переданы все смыслы оригинала: конь, яма, приз, за который нужно держаться и ни за что не упустить, и подобран перевод, укладывающийся по времени произнесения оригинала.

А теперь изучим третий каламбур из 3 серии 4 сезона. Класс Джорджа и Харольда отправили в космос в рамках научного эксперимента. В выбранной серии корабль летит на поиски базы инопланетян, которые похитили одноклассника мальчиков, путь к ней должен занять целых три месяца, поэтому всю команду корабля, детей и школьный персонал погрузили в анабиоз. Джордж и Харольд просыпаются раньше времени и расценивают такое стечение обстоятельств, как отличную возможность повеселиться – поскольку все взрослые спят. В какой-то момент они решают разрисовать стекла криокапсул, в которых видно лицо спавшего внутри. Капсул – несколько десятков, и мальчики изукрасили все. Сидя у последней, они довольно хихикают, отдуваются от усталости, и Джордж произносит следующую фразу.

Таблица 5. Оригинальная реплика из 3 серии 4 сезона  
«Эпических историй капитана Подштанника»

Персонаж	Текст реплик
GEORGE	Whew, we rode that horse into the ground.

После реплики следует мини-сценка, в которой оба мальчика верхом на лошади въезжают на бешеной скорости в землю. Важное отличие от предыдущего случая в том, что в этот раз мы видим не статику, а динамику: оба мальчика скачут галопом, конь громко ржёт, вокруг них клубы пыли, и мы наблюдаем не результат фразеологизма (конь уже в земле), а процесс (въезжают в землю). Поэтому вариант с глаголом «проваливаться» отпадает. Кроме того, подобные повторы при переводе, если только это не литературный приём, крайне нежелательны, это выдаёт скудость языкового запаса переводчика.

Оба случая использования фразеологизма разнятся ещё и тем, что во второй раз его действие направлено на одушевлённое лицо (мальчиков), в отличие от неодушевленного приза. В русском языке существует фразеологизм «довести до ручки», который в определённом контексте может стать эквивалентом оригинального выражения. Но несмотря на то, что русский фразеологизм имеет в том числе значение «довести кого-либо / себя до состояния крайней усталости», эта усталость является, скорее, душевной, то есть падает жизненный дух человека, а подобная негативная коннотация совершенно не подходит по

смыслу для исследуемой сцены мультсериала, где мальчиков окутывает приятная усталость, а грудь распирает от чувства глубокого удовлетворения. К тому же, данное выражение абсолютно не согласуется с видеорядом (ручек в каком бы то ни было виде не показано).

Укладка в данном случае усложняется, поскольку теперь персонаж находится в кадре. Кроме того, реплика начинается с реакции – усталого вздоха, который чётко обозначен на видео. Несмотря на то, что оригинальная аудиодорожка полностью заглушается, и теоретически можно бы «удлиннить» текстовую часть реплики за счёт междометия, в дубляже подобное не практикуется. Одной из ключевых особенностей записи под дубляж является то, что все реакции (смех, вздох, крик и т. д.) должны отыгрываться, а значит, нужно вписываться в заданные оригиналом для текста временные рамки. Приёмы пояснения и описания сразу отпадают.

Мы снова сталкиваемся сразу с несколькими видами ограничений с доминирующим положением медийного, и снова решение подсказывает видеоряд. Получаем следующий результат.

Таблица 6. Перевод реплики из 3 серии 4 сезона «Эпических историй капитана Подштанника»

Персонаж	Текст реплик
ДЖОРДЖ	<i>(Выдыхает)</i> По проказам мы всех обскакали».

Глагол «обскакать» имеет переносное значение «обыграть», «опередить», «превзойти», он создаёт необходимую «каламбурность» в совокупности с видеорядом и несёт в себе обоснование появившегося коня. А то обстоятельство, что персонажи въезжают на скакуне в землю, не вызывает недоумения благодаря общему духу абсурда и извечной гиперболизации, к которым постоянно обращаются создатели мультсериала.

### Заключение

В ходе нашего исследования мы выяснили, что язык аудиовизуального произведения, безусловно, является отдельным типом речи, обладающим свойствами устной и письменной речи, не сводимым однако ни к одной из них. Главными причинами такого выделения этого типа становятся две основные характеристики АВП: псевдоустность и поликодовость. Чтобы верно интерпретировать аудиовизуальное произведение, вызвать впоследствии планируемую авторами реакцию целевой аудитории и найти средства передачи заложенного смысла в псевдоустном регистре речи, аудиовизуальный переводчик должен анализировать информацию, поступающую от всех действующих в произведении кодовых систем, от всех вербальных и невербальных компонентов, составляющих неразрывное целое. Переводчик не переводит, а воссоздаёт аудиовизуальное произведение на языке перевода, из-за чего его часто и называют «вторым сценаристом».

Эксперименты западноевропейской переводческой школы доказали примат видеоряда над вербальной составляющей в ходе восприятия контента зрителями, но аудиовизуальный переводчик – зритель особенный (не зритель даже, а член команды создателей – «второй сценарист») и в силу своей профессиональной задачи – передачи произведения в другой язык и культуру – анализирует *все* информационные потоки, уделяя каждому компоненту одинаковый объём внимания. В ходе этого анализа мы видим, что несмотря на то, что в образовании смысла участвуют все кодовые системы, степень участия каждого кода разнится.

Мы провели исследование на примере каламбуров, однако, считаем, что сделанные выводы по процессу перевода относятся и к аудиовизуальному произведению, в целом. Ряд кодовых систем, а также сама личность переводчика, накладывает на перевод ряд ограничений: языкового, медийного, человеческого характера, а также «из требований укладки». Медийные ограничения занимают важное, а порой главенствующее положение, в силу неизменности

видеоряда и шумомзыкального ряда. Это данность, с которой приходится считаться. Ярким примером такого доминирования можно назвать каламбуры, чья актуализация происходит за счёт визуальной составляющей. Но при этом визуальный ряд может выполнять и поддерживающую роль. Укладка необходима для всех аудиовизуальных произведений, чей перевод накладывается в устном формате, различается только степень её строгости в зависимости от типа АВП. В дубляже она усложняется за счёт необходимости совпадения артикуляции и отыгрывания реакций. Языковые ограничения встречаются наиболее часто, но актуализация каламбуров также не может осуществляться только через вербальную составляющую. Все компоненты связаны между собой. Если убрать один, рассыплется весь конструкт. Кодовые системы и вытекающие из них ограничения всегда действуют в совокупности. Вербальное едино с невербальным, и вместе они создают требования для укладки. А все ограничения объединяет переводчик, который обладает навыком творить в налагаемых рамках. Однако мы не согласны с мыслью, что подобная уникальная ограниченность приводит к значительным потерям и неполноте результата такого вида перевода и даже часто – невозможности его осуществления. Следует рассматривать данные рамки не как препятствие, а как *вызов* творческому потенциалу переводчика. При таком количестве ограничений найти решение намного сложнее, но найти его – возможно. Главное ограничение производит не вербальная или невербальная составляющая, а личность переводчика: его опыт, готовность обрабатывать огромные объёмы информации, его умение анализировать материал всесторонне и его нацеленность идти до конца.

#### Список литературы

1. Корячкина А.В. Художественный (постановочный) кинофильм как дискурс // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2015. № 3 (45): в 3 ч. Ч. III. С. 91–97.
2. Кустова О.Ю. Поликодовость текста как фактор стратегии перевода кинофильма // Актуальные направления научных исследований: от теории к практике: материалы III Междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 29 янв. 2015 г.) / редкол. О.Н. Широков [и др.]. Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2015. С. 279–282.
3. Малёнова Е.Д. Теория и практика аудиовизуального перевода: отечественный и зарубежный опыт // Коммуникативные исследования. 2017. № 2 (12). С. 32–46.
4. Сергеевков С.А. Киноперевод – взгляд за кулисы // Мосты. 2015. № 2 (46). С. 58–63.
5. Baños-Piñero R., Chaume F. Prefabricated Orality: A Challenge in Audiovisual Translation [Электронный ресурс] // inTRALinea Special Issue: The Translation of Dialects in Multimedia. URL: <http://www.intralinea.org/specials/article/1714> (дата обращения: 20.04.2023).
6. Zabalbeascoa P. The nature of the audiovisual text and its parameters / P. Zabalbeascoa // The Didactics of Audiovisual Translation / ed. by J. Díaz-Cintas. 2008. P. 21–37.
7. Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads: Media for All 3 / ed. by Aline Remail, Pilar Orero, Mary Carroll. Hague: Rodopi, 2012.
8. Chaume F. Audiovisual Translation: Dubbing // Translation Practices Explained series. Routledge: London, 2012. 235 p.
9. Gonzalez L.P. Audiovisual Translation // Routledge Encyclopedia of Translation Studies. London: Routledge, 2011. P. 13–20.
10. Gottlieb H. You got the picture? On the polysemiotics of subtitling wordplay // Traductio: essays on punning and translation / ed. D. Delabastita. Manchester, 1997. P. 207–232.
11. Reiss K., Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik: Kategorien und Kriterien für eine sachgerechte Beurteilung von Übersetzungen. - Munich: Hueber, 1971. 124 p.
12. Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2022-2026. URL: <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/outlook-perspectives.html> (дата обращения: 20.04.2023).

## References

1. Koryachkina A.V. Khudozhestvennyi (postanovochnyi) kinofil'm kak diskurs [Artistic (staged) film as a discourse]. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*. Tambov, Gramota, 2015, no. 3 (45), part. III, pp. 91-97. (In Russ.).
2. Kustova O.Yu. Polikodovost' teksta kak faktor strategii perevoda kinofil'ma [Polycode Text as a Factor of Film Translation Strategy]. *Aktual'nye napravleniya nauchnykh issledovaniy: ot teorii k praktike*. Cheboksary, TsNS «Interaktiv plus», 2015, pp. 279-282. (In Russ.).
3. Malenova E.D. Teoriya i praktika audiovizual'nogo perevoda: otechestvennyi i zarubezhnyi opyt [Theory and practice of audiovisual translation: domestic and foreign experience]. *Kommunikativnye issledovaniya*. 2017, no. 2 (12), pp. 32-46. (In Russ.).
4. Sergeenkov S.A. Kinoperevod - vzgljad za kulisy [Film translation - a look behind the scenes]. *Mosty*. 2015, no. 2 (46), pp. 58-63. (In Russ.).
5. Baños-Piñero R., Chaume F. Prefabricated Orality: A Challenge in Audiovisual Translation [Электронный ресурс] // inTRAlinea Special Issue: The Translation of Dialects in Multimedia. URL: <http://www.intralinea.org/specials/article/1714> (дата обращения: 20.04.2023).
6. Zabalbeascoa P. The nature of the audiovisual text and its parameters / P. Zabalbeascoa // *The Didactics of Audiovisual Translation* / ed. by J. Díaz-Cintas. 2008. P. 21–37.
7. *Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads: Media for All 3* / ed. by Aline Rемаel, Pilar Orero, Mary Carroll. Hague: Rodopi, 2012.
8. Chaume F. *Audiovisual Translation: Dubbing* // Translation Practices Explained series. Routledge: London, 2012. 235 p.
9. Gonzalez L.P. *Audiovisual Translation* // Routledge Encyclopedia of Translation Studies. London: Routledge, 2011. P. 13–20.
10. Gottlieb H. You got the picture? On the polysemiotics of subtitling wordplay // *Traductio: essays on punning and translation* / ed. D. Delabastita. Mancheste, 1997. P. 207–232.
11. Reiss K., *Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik: Kategorien und Kriterien für eine sachgerechte Beurteilung von Übersetzungen*. - Munich: Hueber, 1971. 124 p.
12. *Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2022-2026*. URL: <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/outlook-perspectives.html> (дата обращения: 20.04.2023).

**Информация об авторе**

**А.Г. Неклюдова** – преподаватель,  
кафедра лингвистики и перевода,

*Пермский государственный национальный исследовательский университет.*

**Information about the author**

**A.G. Nekludova** – Senior Lecturer,  
*Department of Linguistics and Translation,*  
*Perm State University.*

Статья поступила в редакцию 10.04.2023; одобрена после рецензирования 20.04.2023; принята к публикации 10.05.2023.

The article was submitted 10.04.2023; approved after reviewing 20.04.2023; accepted for publication 10.05.2023.