

### **Адекватность передачи игры слов в переводах мультсериала «Rick and Morty»**

В мультсериале «Rick and Morty» высказываются скрытые мысли людей, неприятные в обществе. Комическое в игре слов можно проанализировать по шести источникам знания, предложенным С. Аттардо. Анализ игры слов приведенного отрывка мультсериала и двух его переводов показал, что наиболее адекватным является перевод СЫЕНДУКА.

Ключевые слова: игра слов; адекватность перевода; аудиовизуальное произведение; общая теория вербального юмора; источники знания.

В данной статье представлен следующий этап исследования комических аудиовизуальных произведений. На первом этапе была проанализирована игра слов в мультсериале «*Rick and Morty*» (выявлено 25 случаев употребления) в рамках методологии, предложенной С. Аттардо и В. Раскиным в контексте общей теории вербального юмора. На данном этапе обратимся к анализу переводов игры слов в мультсериале, заручившись надежной методологической базой.

Мультсериал «*Rick and Morty*» (выходит с 2013 г.) вырос из хулиганской анимационной пародии на франшизу «Назад в будущее». Сериал посвящен злоключениям циничного безумного ученого Рика Санчеса и его наивного, капризного и неуверенного в себе внука Морти. Режиссерами мультсериала являются Джастин Ройланд и Дэн Хармон. В мультсериале высмеиваются человеческие пороки, высказываются скрытые мысли и желания, которые не принято обсуждать в обществе. В связи с этим, присутствуют большое количество ненормативной лексики и шуток, связанных с экскрементами и половыми органами.

Было рассмотрено два перевода мультсериала: 1) перевод СЫЕНДУКА (профессиональный одnogолосый перевод, переводчик и актер-озвучки Дмитрий Карпов) и 2) перевод *HDrezka Studio* (профессиональный дубляж, перевод и озвучка мультсериала выполняется командой *HDrezka Studio*).

Целью настоящей работы является определение адекватности передачи игры слов в переводном аудиовизуальном тексте. В качестве методологической базы используется общая теория вербального юмора (*the general theory of verbal humor*), предложенная С. Аттардо с опорой на семантическую теорию юмора на основе сценариев (*the script-based semantic theory of humor*) В. Раскина [5].

С. Аттардо предлагает понимать комическое как явление, которое возникает благодаря совокупности шести иерархически организованных источников знания (*knowledge resources*): 1) оппозиция скриптов (сюжетов), 2) логический механизм, 3) ситуация, 4) объект насмешки, 5) нарративная стратегия и 6) язык.

Оппозиция скриптов – это столкновение и наложение противоположных сценариев, которые и создают комический эффект. Логический механизм – это когнитивный механизм, которым оперирует реципиент, чтобы разрешить оппозицию в пользу одного из двух сценариев. Ситуация – это фон, обстановка, жизненная ситуация, которая происходит внутри шутки или анекдота. Объект насмешки – это то лицо, над которым создается комический эффект с целью осмеяния его характера, действий и т.д., этот источник является факультативным. Нарративная стратегия – это способ передачи шутки, анекдота (вопрос–ответ, диалог, рассказ и т.д.). Наконец, язык – это те языковые единицы, которые непосредственно вербализуют комическое [4].

Рассмотрим пример применения методологии С. Аттардо для выявления адекватности перевода в рамках сопоставительных переводоведческих исследований.

Рик неохотно купил Морти дракона, а затем критиковал последнего за глупую покупку, отчего Морти разозлился (*Rick and Morty*, 4 сезон, 4 серия, 04:24).

Рик: *Admit it, Morty. Dragons suck.*

Морти: *Why don't you admit you don't let anyone else to be happy because you're a sad old fart?*

Рик: *How do you saddle a fart?* [1]

Оппозиция скриптов: оскорбление старого человека / пользование упряжью

Логический механизм: «садовая дорожка»

Ситуация: покупка дракона

Объект насмешки: отсутствует

Нарративная стратегия: риторический вопрос

Язык: игра строится на омофонии между *sad old fart* и *saddle a fart*.

Рассмотрим перевод СЫЕНДУКа.

Рик: *Признай, Морти, драконы – отстой.*

Морти: *Это ты признай, что тебя бесит чужое счастье, потому что ты жалкий старпер.*

Рик: *Жалко у пчелки.* [2]

Как видно из примера, в переводе изменена только оппозиция скриптов, остальные источники знания остались неизменными. Второй скрипт

– пользование упряжью – был заменен на скрипт «орган насекомого». Вместо английских *sad old fart* и *saddle a fart* Сыендук использовал слова *жалко* и *жалкий*.

Оппозиция скриптов: оскорбление старого человека / орган насекомого.

Логический механизм: «садовая дорожка»

Ситуация: покупка дракона

Объект насмешки: отсутствует

Нарративная стратегия: риторический вопрос

Язык: игра морфологического характера строится на омонимичных *жалкий* и *жалко*.

Рассмотрим перевод *HDrezka Studio*.

Рик: *Признай, Морти, драконы – это отстой.*

Морти: *Сам признайся, что не желаешь другим счастья, потому что ты унылый старый пердун.*

Рик: *Как можно уныло пердеть?* [3]

Оппозиция скриптов: оскорбление старого человека / метеоризм.

Логический механизм: смена фигуры и фона.

Ситуация: покупка дракона

Объект насмешки: отсутствует

Нарративная стратегия: риторический вопрос

Язык: однокоренные слова *унылый* и *уныло*, *пердеть* и *пердун*.

Как видно из примера, в переводе поменялись оппозиция скриптов и логический механизм, остальные источники знания остались неизменными, т.к. визуальная составляющая при переводе никак не изменяется.

Обратим внимание на смену логического механизма с феномена «садовой дорожки» на смену фигуры и фона, создаваемую за счет изначально ложной фокусировки реципиента на фигуре, которая на самом деле является фоном. Первоначальная фокусировка внимания была на слове *пердун*, однако она сместилась на слово *унылый*, которое стало ключевым в игре слов.

Таким образом, в приведенных примерах перевода видна разница в передаче игры слов. В первом переводе был изменен источник знания – оппозиция скриптов. Во втором переводе изменены оппозиция скриптов и логический механизм. Язык в любом случае будет иным при переводе, поэтому изменение данного источника знания, в целом, не является значимым. Важно отметить смену формы / вида игры слов. В первом переводе игра слов сохраняется, однако, она приобретает иной вид. Во втором переводе игра слов полностью теряется по причине смены логического механизма, при этом, переводчики не предлагают альтернативной игры слов.

Дальнейшая перспектива исследования лежит в области накопления эмпирического материала для верификации методологии в контексте сопоставительных переводоведческих исследований. Отдельного внимания потребует рассмотрение визуальной составляющей мультсериала как способа предъявления скриптов.

### Литература

1. Мультсериал Rick and Morty. – URL: <https://rick-i-morty.online/> (дата обращения 25.06.2022).
2. Мультсериал Rick and Morty в переводе и озвучке СЫЕНДУКА. – URL: <https://rickandmortyru.ru/home/> (дата обращения 05.11.2022).
3. Мультсериал Rick and Morty в переводе и озвучке HDrezka Studio. – URL: <https://hdrezka.ga/cartoons/3-comedy/6667-rik-i-morti-2013.html> (дата обращения 05.11.2022).
4. Attardo, S. Humorous texts: a semantic and pragmatic analysis / S. Attardo. – Berlin and New York : Mouton de Gruyter, 2001. – 238 p.
5. Attardo, S., Raskin, V. Script theory revis(it)ed: joke similarity and joke representation model / S. Attardo, V. Raskin // Humor: International Journal of Humor Research. – 1991. – № 4 (3/4). – P. 293–347.

Науч. рук.: Юрченкова Е.Ю., к-т филол. н.

*Т.И. Васильева, С.А. Хоменко*

Белорусский национальный технический университет

### **Роль командной работы в формировании переводческих компетенций студентов технического университета**

Представлены базовые положения методики организации процесса формирования переводческих компетенций студентов Белорусского национального технического университета. Определяется значение командной работы для становления поликультурной личности. Рассматривается роль иностранных языков в профессиональном росте будущих инженеров.

Ключевые слова: научно-технический перевод; творчество; командная работа; индивидуальный подход; профессиональный рост.

В образовательных стандартах Республики Беларусь среди базовых профессиональных компетенций выпускников технического университета фигурирует обладание умениями переводить на родной язык иноязычные научно-технические тексты и навыками участия в межкультур-