

## **Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности и особенности обучения данному виду перевода**

Относительно недавно исследователи теории перевода были вынуждены признать, что так называемый «аудиовизуальный перевод» представляет собой не просто частную разновидность переводоведения, но самостоятельную область исследований. Образно говоря, переводя аудиовизуальные тексты, переводчик делает нечто, идущее кардинально вразрез с его привычным опытом ограниченного только рамками языка семантического перекодирования смыслов.

Опыт показывает, что больше всего переводчиков классической школы смущает именно присутствие в процессе аудиовизуального перевода неких ограничений, выходящих за пределы языка, и относящихся к построению, структуре и синтаксису визуального ряда произведений.

Исследователи разных стран, в частности Невес (2005), отмечали, что «аудиовизуальные тексты полисемантичны. Реципиенты аудиовизуальных материалов одновременно являются и зрителями и слушателями, и читателями. Они обрабатывают информацию сразу на нескольких уровнях декодирования. Деятельность по восприятию аудиовизуального произведения чаще всего осуществляется в полуавтоматическом холистическом режиме непрерывного семантического синтеза».

Более того, реципиенты аудиовизуальных произведений практически никак не могут повлиять на скорость поступления к ним сенсорной информации по разным каналам и вынуждены обрабатывать ее в навязанном им извне темпе, подстраивая под это стратегию семантического синтеза.

В ряде случаев это дополняется еще и необходимостью знакомства с целостным «референсным миром» сериальных аудиовизуальных произведений. Иными словами, аудиовизуальный переводчик обязан учитывать не только линейный и последовательно обрабатываемый семантический контекст речи, но и некие надречевые целостные визуальные и смысловые конструкты.

Кстати, те, кто хотя бы раз видел попытки перевести аудиовизуальные тексты с помощью компьютерных программ-переводчиков, согласятся, что именно из-за того, что программа-переводчик не учитывает холистических внеречевых контекстов, машинный перевод для фильмов зачастую вообще никак не соотносится с происходящим на экране.

Соответственно, выделение аудиовизуального перевода в

отдельную дисциплину, требующую собственного понятийного аппарата и требующую разработки отдельных курсов по обучению связано с тем, что:

- аудиовизуальный перевод – это «ограниченный» (constrained) перевод из-за присутствия внешних по отношению к языку и «коммуникативной ситуации» ограничений;

- аудиовизуальное произведение полисеманлично по своей сути;

- аудиовизуальный перевод требует знания различных стратегий семантического анализа, и (что более важно) семантического синтеза, учитывающих суть и объемы информации, поступающей по параллельным каналам восприятия.

Какую градацию здесь можно выделить, и что является основанием для ее формирования?

Опыт нашей работы, подтвержденный как нашими, так и зарубежными исследованиями, показывает, что в качестве основы для классификации можно принять уровень взаимодействия параллельных потоков информации и нарастающую для переводчика при движении от одного вида аудиовизуального перевода к другому необходимость учитывать холистические, целостные факторы (визуальные, референтные) при переводе аудиовизуальных произведений. При этом очевидно, что переводчик на высших стадиях аудиовизуального перевода осуществляет именно семантический синтез смысловых потоков, а не перевод.

Вот краткий обзор видов аудиовизуального перевода, классифицированных по нарастающей сложности и целостности процесса семантического синтеза

***Перевод для закадрового озвучивания (войсовера)***, при котором исходная звуковая дорожка не заменяется, а приглушается, но остается слышной. Именно временное засилье этой формы аудиовизуального перевода на наших экранах притормозило развитие исследований аудиовизуального перевода как отдельной дисциплины. В рамках простого войсовера переводчик практически не связан с визуальным синтаксисом аудиовизуального произведения, актер, читающий его перевод, имеет в большинстве случаев пространство для ускорения темпа речи.

Иными словами, количество ограничений минимально, и войсовер с точки зрения теории перевода можно анализировать как одну из разновидностей «синхронного перевода». Впрочем, визуальный синтаксис прокрался в последние годы и сюда, существенно усложнив работу большому числу традиционных переводчиков, пытающихся браться за внешне несложный вид аудиовизуального перевода.

Нынешние переводы под закадровое озвучивание становятся все более эллиптическими, и как отмечает Твейт (2009) и это же подтверждается и нашими практиками режиссуры (Митта, Соловьев): «Двадцать лет назад художественные и телевизионные фильмы

монтировались с менее быстрой скоростью смены планов, чем сегодня. Сегодня для переводчика закадрового озвучивания визуальный ряд становится куда более важным, поскольку он вынужден учитывать все достижения последних лет с точки зрения смены планов, построения монтажа и ускорения темпа подачи информации зрителям».

**Перевод для двухмерного субтитрования** – осуществляющих его переводчиков ждет неприятное открытие в виде стремительного роста числа внешних ограничений:

а) необходимости уместить перевод в ограниченное количество строк и знаков, обусловленных международными стандартами скорости чтения и отображения субтитров на экранах;

в) привязке смены субтитров к смене планов в кадре, что технологически укорачивает и без того ограниченное время и пространство перевода.

Невес (2009) отмечает в этой связи что, «как показывает практика работы по переводу для субтитрования в самых разных странах мира, субтитры "зажаты" во времени и пространстве до такой степени, что переводчик вынужден подчинять формирование итогового текста целому ряду довлеющих внешних параметров».

Их суть различается. Одни имеют отношение к самой программе, другие – к сути субтитров как формы подачи материала, а некоторые – к текстовым и паратекстовым особенностям аудиовизуальных произведений (мимика, интонация, жесты персонажей).

Сегодня к числу таких факторов можно добавить и вид устройства показа, поскольку субтитрование фильмов для гаджетов с относительно малыми экранами (инфлайт-плееры, планшеты, смартфоны) требует подгонять перевод и под возможности чтения малого экрана.

**Перевод для дублирования сериальных детских художественных и анимационных произведений и игр.** На этот тип аудиовизуального перевода оказывает очень серьезное воздействие существование искусственных «миров» сериалов и игр. Собственно, создатели данных произведений делают все, чтобы максимально наполнить и разнообразить игровую, имитационную, отдельную от реальности составляющую, поскольку для целевой аудитории игра является основным средством познания мира (к сожалению, в сегодняшней ситуации зачастую вообще подменяющую этот мир).

Переводчик должен учитывать особенности языка и языкотворчества героев на протяжении множества серий и сезонов, взаимоотношений героев, предысторий персонажей и их «личных досье». Более того, никуда не исчезают и ограничения, накладываемые визуальным рядом. Любая попытка осуществить перевод под дубляж сериальных детских произведений без

целостного понимания внешней референциальной базы «мира сериала», используемой, помимо всего прочего, для различных аллюзий, шуток и игр слов, как показывает опыт, приводит к оглушительному провалу.

**Перевод под полный дубляж-липсинк.** Как отмечает Шом (2004), «В мире профессионального дубляжа-липсинга высший приоритет в ходе процесса перевода отдается синхронизации движений губ и фонетического образа переведенного текста. Качество перевода оценивается, исходя из того, насколько переводчик "уложил текст в губы"». На самом деле, осуществляя перевод для дубляжа, переводчик синтезирует текст заново на основании параллельных смысловых потоков, осуществляет пересоздание целостного семантического целого текста и изображения в ситуации другого языка и другой культуры.

**Перевод для трехмерного субтитрирования.** Наши исследования показали, что при осуществлении перевода для трехмерных субтитров, переводчик сталкивается с тем, что семантические составляющие речи и образа оказываются слиты неразделимо, поскольку все элементы киноязыка (включая трехмерные субтитры) в равной степени отвечают за создание иллюзии трехмерной реалистичности аудиовизуального произведения или игры. Перевод для трехмерного субтитрирования можно назвать высшей формой семантического синтеза в рамках аудиовизуального перевода.

Виды аудиовизуального перевода можно классифицировать следующим образом: в рамках дихотомии семантический анализ однопоточкового смысла – семантический синтез множества смысловых потоков.



Исходя из данной классификации мы разработали курс обучения аудиовизуальному переводу для профессионалов, помогающий нашим коллегам преодолеть барьер «семантического многопоточкового синтеза» при переводе. Это дало нам возможность не только тестировать переводчиков при приеме их на работу в проекте, но и при необходимости доучивать их по ходу работы, т. е. обеспечивать нужное количество адекватно подходящих к работе аудиовизуальных переводчиков практически для любых объемов и типов перевода.

При построении учебного плана мы исходили из предложенной Скаггевиком (2009) иерархии пяти уровней компетенции, требующихся от аудиовизуальных переводчиков.

**Уровень 1 – техническая компетентность**, т. е. способность справляться с практическими требованиями работы (понимание сути компьютерных программ и процессов, используемых при создании конечного продукта, требований к положению текста на экране, скорости чтения и пр.). Здесь обучение относительно простое, поскольку четко задаются параметры правильности-неправильности исполнения.

**Уровень 2 – лингвистическая компетентность** переводчиков, и их понимание особенностей фонетики, грамматики, построения текстов, стилистики исходного языка и языка перевода. Этот уровень мы также называем «общелингвистическим».

**Уровень 3 – культурно-социальная компетентность.** Понимание переводчиками аспектов культуры и ценностей реального или «искусственного» (в случае мультсериалов) социума аудиовизуальных произведений и их места в шкале ценностей исходной культуры, а также стратегий переноса этих аспектов в

готовый перевод (выбор между стратегиями доместикации и намеренной барбаризации аудиовизуальных произведений).

**Уровень 4 – психоэмоциональная компетентность.** Это способность переводчика уловить психоэмоциональную составляющую отдельных эпизодов аудиовизуального произведения и его целостной формы, лежащую за пределами вербальной коммуникации (жесты, взгляды, «невысказанное») и правильно передать ее в готовом произведении.

**Уровень 5 – стратегическая компетентность.** Это способность выбрать необходимые стратегии перевода и семантического синтеза, сводящие воедино все установленные другими компетенциями особенности аудиовизуального произведения и способность их реализовать.



Рис. 1. Пирамида компетенций семантического синтеза для обучения навыкам аудиовизуального перевода

Остановимся подробнее на развитии стратегической компетентности как самого высокого уровня компетенций аудиовизуального переводчика на примере стратегий, необходимых для липсинга и трехмерного субтитрирования.

Переводчик обязан понимать, что требование синхронности движения губ и требование изохронии (одинакового времени звучания исходного и переведенного текстов) является основным. В то же самое время никуда не исчезает и необходимость максимально точного воспроизведения общего и частного смыслов текстов исходного произведения.

Как разрешается данное противоречие? За счет обучения переводчиков навыку анализа визуальной структуры фильма. Требование липсинга важно при крупных и средних планах персонажей, практически невыполнимо на общих планах и не имеет значения на закадровых текстах.

Соответственно, переводчик, проанализировав характер визуальной подачи материала, может для себя определить те

фрагменты, где он будет вынужден подчинять семантический синтез требованиям «попадания в губы» и те, где он может максимально полно и точно воспроизвести смыслы исходных реплик, описаний и диалогов. Речь, конечно, идет о некоторой манипуляции смысловыми блоками фильма, но по крайней мере эта манипуляция не носит произвольного характера (так едко высмеянного на десятках сайтов), ей можно обучать. После «манипулятивной» разметки визуальной составляющей фильма переводчик может сделать выбор между стратегиями доместикации и барбаризации фильма, т. е. его максимального переноса в контекст культуры языка-реципиента или напротив, создания образа фильма как явления, внешнего к языку и культуре страны, где осуществляется перевод. Здесь возможны варианты:

- полный римейк под язык и культуру страны-реципиента (очень часто выполняется в США);

- максимальная адаптация под язык и культуру страны-реципиента;

- манипуляция значениями с целью установить значимые связи с языком и культурой страны-реципиента при первой возможности, выражающаяся, в частности, в полном пересоздании значительного числа юмористических моментов и тщательной работе переводчика над «знаковыми фразами».

- полная барбаризация аудиовизуального произведения.

Трехмерные аудиовизуальные произведения отличает очень глубокая сенсорная и психоэмоциональная погруженность зрителя в их восприятие и в действие на экране. Зритель, по сути, видит некий квазиреальный мир, и его элементы должны быть упорядочены таким образом, чтобы не нарушать иллюзию реальности. Но в нашем мире надписи не могут появляться («вставать») перед объектами. Иными словами, если трехмерные субтитры выполнены без учета особенностей человеческого восприятия, они разрушают трехмерное впечатление и способны, без преувеличения, «угробить» десятки миллионов, потраченные на создание фильма в 3D. Есть два глубинных противоречия, присущие восприятию текстов (и переводов) для трехмерных фильмов и игр.

Первое – при попытке скопировать подачу трехмерных субтитров с двумерных в изображении возникает дополнительный слой восприятия, отвлекающий от основного действия. Соответственно, необходимо стремиться сделать демонстрацию трехмерных титров как можно короче.

Но, с другой стороны, среднему зрителю (как показали исследования медиков и психологов) необходимо дополнительно 1–2 секунды, чтобы перефокусировать взгляд на субтитры и от них. Иначе говоря, демонстрацию трехмерных субтитров надо удлинять. Это перцептивное и лингвистическое противоречие и разрешается оно за счет того, что субтитры становятся значимыми элементами

изображения с момента его первоначального создания. Но в этом случае требуется участие переводчиков всех зон локализации уже на этапе подготовки к производству аудиовизуального произведения.

Второе – существуют культурные различия в сочетаниях изображений и текстовых символов. Для западной цивилизации привычен комиксовый вариант, для российской – знакомое нам как по иконографии, так и по послереволюционным плакатам слияние изображения и титра (современный пример – фильм «Ночной дозор» с его титрами на биллбордах), для японско-китайской традиции – привычна надпись на изображении, для арабской традиции привычен орнаментальный способ).

Поэтому переводчик для трехмерных титров должен быть готов не только дать перевод с учетом указанных ограничений, но и участвовать в создании и локализации произведения с самого его зарождения.

В заключение хотелось бы отметить, что зарождение подхода к аудиовизуальному переводу как к процессу сложного семантического синтеза (особенно в связи с трехмерными фильмами и играми) точно соответствует всесторонней дискуссии, идущей в кинотелеиндустрии и касающейся всего корпуса изменений правил съемки, озвучивания и написания сценариев, который потребуется для формирования стереокино как разновидности масс-медиа. Как отмечает, например, Джеймс Кэмерон, «сегодня телекиноиндустрия находится в состоянии, похожем на первые десятилетия немого кино, и в ближайшее время можно ожидать лавинообразного роста новых решений во всех отношениях». Приятно, что аудиовизуальный перевод тоже является частью этого процесса трансформации.