

УДК 81'25

О.А. КРУПКИНА, Е.Е. МАТЮШЕНКО
(Волгоград)

ЛИНГВОСТИЛИСТИЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ УТРАТЫ КОМИЧЕСКОГО ЭФФЕКТА ПРИ ПЕРЕВОДЕ КОМИКСА “GARFIELD”

Анализируются случаи, когда при переводе комикса “Garfield” сохраняется смысл реплики, но ослабевает смешное. Потери, как правило, связаны с нарушением сценарного переключения, ослаблением импликатуры, разрушением языковой игры или нарушением связи текста с изображением.

Ключевые слова: перевод комического, креолизованный текст, мультимодальность, лингвостилистика, комикс.

OLESYA KRUPKINA, EKATERINA MATYUSHENKO
(Volgograd)

THE LINGUOSTYLISTIC MECHANISMS OF THE LOSS OF THE COMIC EFFECT IN THE PROCESS OF TRANSLATING THE COMICS “GARFIELD”

The cases, when the meaning of the remark is kept in the process of translating the comic “Garfield” but the funny elements become weaker, are analyzed. The losses traditionally are associated with the violation of the scenary change, the weakening of implicature, the destruction of the language game and the violation of text’s connection with the image.

Keywords: translation of the comic, creolized text, multimodality, linguostylistics, comics.

Введение. Цель настоящей работы – установить, по каким причинам при переводе комикса реплика может утрачивать комический эффект, и определить, на каком уровне подобные потери возникают наиболее регулярно. Предметом анализа выступают конкретные случаи речевых сбоев: ослабление культурной коннотации, разрушение языковой игры, сглаживание ритма реплики. Материалом исследования послужил комикс “Garfield” [1, 5]*, однако предложенный подход применим и к другим мультимодальным текстам – карикатурам, мемам, комиксам иных авторов.

Теоретическую базу исследования составляют скриптовая семантическая теория юмора В. Раскина и общая теория вербального юмора С. Аттардо [2, 8], в рамках которых комическое трактуется как результат столкновения несовместимых сценариев интерпретации. Задача переводчика в этом случае состоит в сохранении самой точки переключения между сценариями.

Материал исследования составили 500 стрипов, в которых зафиксировано 546 реализаций комических приёмов. Как показывает анализ материала, утрата шутки при переводе связана с изменением механизма, обеспечивающего комический эффект.

Постановка проблемы исследования. Показателен случай, когда реплика переведена точно, ситуация читателю понятна, однако комический эффект утрачивается. Читатель воспринимает тот же эпизод и понимает действия персонажей, но прежнего эффекта не возникает. Подобные примеры демонстрируют, в какой момент текста удерживается шутка и почему при переводе на другой язык она перестаёт действовать.

Комическое в комиксе редко исчерпывается одним каламбуром или удачной фразой – как правило, оно складывается из нескольких уровней. На когнитивном уровне сталкиваются несовместимые сценарии: человеческое и животное, дословное и идиоматическое, бытовое и абсурдное. На прагматическом уровне нарушается ожидание адресата, сдвигается импликатура, а финальная реплика вынуж-

* Русские переводы стрипов здесь и далее приводятся по материалам сообщества «Гарфилд на русском» [1] и официальным русскоязычным версиям комикса.

дает читателя заново интерпретировать всю сцену. Собственно языковой уровень, обычно наиболее заметный, включает языковую игру, фразеологическую трансформацию, графон, стилистический контраст, антитезу, повтор, градацию [3, 7, 10].

Методы и методологические основания исследования. Материал исследования – отдельные выпуски комикса “Garfield” разных лет. Комическое здесь возникает из привычек персонажа, лаконичного синтаксиса, визуальной паузы, повторяющихся бытовых сценариев и неожиданного сдвига в финальной панели. Переводчик имеет дело не только с репликой, но и со способом организации комического – с тем, как словесный и изобразительный ряды подводят читателя к развязке.

Наше исследование выполнено на пересечении лингвостилистического, когнитивно-семантического и переводоведческого подходов [2, 8].

Лингвостилистический анализ здесь нужен, чтобы понять, чем конкретно выражено смешное – тропом, синтаксической фигурой, языковой игрой, графической деформацией, регистровым сдвигом или визуально-вербальным контрапунктом [2, 3, 7, 10]. Здесь важно не путать средство выражения с тем более глубоким принципом, на котором строится сама шутка.

Когнитивно-семантический анализ позволяет установить, какие сценарии сталкиваются в эпизоде и где расположен «переключатель» между ними.

Переводоведческий анализ, в свою очередь, устанавливает, сохраняется ли этот «переключатель» в русском тексте – или он заменён другим приёмом, или вовсе утрачен. При нейтрализации переключателя шутка может остаться понятной как ситуация, но перестаёт действовать как комическое высказывание [4, 6, 9].

При описании материала учитываются культурно маркированный сценарий, прецедентная формула, интертекстуальная маркированность, синтаксическая переинтерпретация идиомы, визуально-вербальный контрапункт, графон, антитеза, параллелизм, градация и *delayed punchline* (отсроченная комическая развязка).

Лингвокогнитивные механизмы комического

Один из устойчивых источников смешного в “Garfield” – столкновение семантических сценариев. В таких случаях шутка рождается не из отдельного слова: она появляется в момент, когда читатель вынужден резко поменять рамку интерпретации.

Показателен стрип от 24 февраля 2022 г., в котором Джон спрашивает Гарфилда: “*What time is it, Garfield?*”. Гарфилд подходит к часам, а затем внезапно одёргивает сам себя: “*What am I doing? I can't tell time!*”. На короткое время читатель воспринимает антропоморфный сценарий: кот словно способен посмотреть на часы и дать ответ. Финальная реплика возвращает сцену в зооморфную рамку. Комический эффект возникает именно за счёт этого краткого переключения между двумя семантическими сценариями. Важно передать не только содержание реплики – то, что кот не умеет определять время, – но и сам момент разрушения антропоморфной иллюзии, т. е. того, что кот лишь имитирует человеческое поведение.

К тому же типу относится стрип от 1 февраля 1982 г. с мыслью Гарфилда “*I hate Monday*”. Внешне фраза очень проста, но её комический потенциал держится на культурно узнаваемом контексте комикса – Гарфилд как раз известен своей ненавистью к понедельникам. Monday, или понедельник – не день недели в этом случае, а знак возвращения к работе, дисциплине, расписанию и однообразию. Гарфилд, будучи беззаботным котом, присваивает себе человеческую модель усталости от начала недели, что заставляет читателя улыбнуться.

Собственно лингвистические механизмы комического

На языковом уровне потери особенно заметны. Комическое здесь чаще создаётся формой самой реплики: её членимостью, ритмом, узнаваемой моделью, фразеологической трансформацией. При переводе смысл, как правило, сохраняется, тогда как способ его выражения меняется.

Показательный случай – стрип от 8 февраля 1988 г., где Джон говорит: “*Eat that or else, Garfield*”, после чего Гарфилд думает: “*I think I'll... else*”. Комическое строится на синтаксической переинтер-

претации идиомы. Устойчивое выражение *'or else'* перестаёт восприниматься как цельный угрожающий комплекс. Оно как будто распадается на части, и одна из них получает самостоятельное значение. Гарфилд выбирает не действие, которого требует Джон, а слово, которое в нормальной речи не должно отделяться.

В русском языке такой эффект трудно передать напрямую. Конструкция *«а не то»* не имеет той же степени формальной расчленённости. Дословный перевод сохранит угрозу, но не сохранит языковую игру. Переводчик оказывается перед выбором: подобрать функциональный аналог в русском языке, либо компенсировать шутку на другом уровне – синтаксическом, интонационном, за счёт неожиданной реплики персонажа [4, 6]. Потеря в данном случае обусловлена несовпадением языковых средств двух языков.

Мультимодальные механизмы комического

В комиксе, как креолизованном тексте, есть эпизоды, которые не поддаются пониманию без изображения: реплика и рисунок работают здесь только в единстве. Словесный ряд задаёт ожидание, изображение подтверждает его, нарушает или доводит до абсурда. При переводе такой реплики как автономной фразы часть шутки, как правило, теряется [3, 7, 10].

Аналогичным образом организован стрип от 4 февраля 1982 г.: Гарфилд говорит: *“A banana has two uses”*, затем уточняет: *“Food...”*, а в финале добавляет: *“and entertainment”*. Текст готовит читателя к рациональному перечислению функций банана, однако изображение меняет направление интерпретации: второе «назначение» связано не с едой, а с банановой кожурой и падением. Комическая развязка возникает именно на стыке нейтральной реплики и визуальной ситуации.

Подобный эпизод легко ослабить при переводе, не допустив при этом явной ошибки: достаточно сделать реплику излишне подробной или не учесть место визуальной паузы. Формально точный вариант не гарантирует комического результата, поскольку смысл распределён между кадрами. Переводчику необходимо учитывать текст и композицию панели.

Относятся к той же группе: графон, вариативное написание, звукоподражание. Графон передаёт произносительную, эмоциональную или социальную деформацию речи, а также растянутость гласных (*soooo, pooo*), редукцию глагольных форм (*gonna, wanna*) и реплики с удлинёнными звуками (*I'm huuuungry*) – интонацию, темп и уровень разговорного стиля.

Компенсировать можно на разных уровнях – например, лексическом, или синтаксическом, смотря какой параметр в оригинале отклоняется от нормы:

- лексика: *“I'm huuuungry”* – «Я умираю как хочу есть!» / «Есть хочу - сил нет!»;
- синтактика: *“What cha do in?”* – «Ты чё делаешь-то?»;
- визуал: *“Noooo!”* – «Нееееет!» или выделение шрифтом/разрядкой для передачи крика.

Таким образом, мультимодальный юмор требует четко понимать, где начинается платформа шутки, и где ее визуальная завершенность.

Лингвопрагматические механизмы

Существенная часть юмора в *“Garfield”* основана на эффекте обманутого ожидания. Речь идет о том, что первая часть реплики раскрывается постепенно, даже скучно, а финал меняет прагматическую перспективу. Ритм, пауза, повтор и точное расположение ударной фразы тут играют основополагающую роль.

Например, стрип от 21 февраля 2019 г. построен на параллелизме и градации. Сначала Гарфилд говорит: *«What a dismal day»*, затем – *“I hate rain”*, затем – *“I hate spiders”*, а в конце, увидев паука, резюмирует: *“I hate spiders more than I hate rain”*. Комический эффект обеспечивают сам переход и градация недовольства.

Однако еще более показательным в этом плане является стрип от 25 февраля 1982 г., где используется отсроченная комическая развязка – *delayed punchline*. Гарфилд читает письмо о конфликте, затем говорит: *“There's only one sure way to improve their relationship”*, а в финале приговаривает: *“Shoot the dog”*. Начальный фрагмент говорил о разумном, чуть ли не примирительном совете, однако финал немедленно разрушает ожидание.

Для шуток подобного типа принципиально важна финальная реплика. Упреждение мысли, сглаживание глагола, пояснение ослабляют прагматическую силу.

Результаты исследования. В ходе количественной разметки 500 стрипов зафиксировано 546 случаев осуществления комических механизмов. Частичное ослабление комического эффекта имело место в 171 случае, или 31,3% от общего числа наблюдений.

Количество случаев ослабления комического эффекта по каждому типу представлено в таблице (табл. 1), где в последнем столбце сопоставлены исходная реплика и ослабленный переводческий вариант.

Таблица 1

Типы ослабления комического эффекта при переводе

Тип ослабления	Количество случаев	Доля, %	Оригинал и ослабленный перевод
Нейтрализация языковой игры	46	26,9	Ориг.: "Eat that or else... I think I'll... else" Пер.: «Съешь это, а не то... Я выберу нето»
Смещение панчлайна или ритма реплики	34	19,9	Ориг.: "There's only one sure way... Shoot the dog" Пер.: «Есть один способ улучшить отношения: избавиться от собаки»
Ослабление культурно-маркированного сценария	31	18,1	Ориг.: "I hate Monday" Пер.: «Не люблю понедельник»
Нарушение визуально-вербальной связи	27	15,8	Ориг.: "Food... and entertainment" Пер.: «Еда... и способ поскользнуться»
Потеря графической или звуковой экспрессии	18	10,5	Ориг.: "Noooo!" / "I'm huuuungry" Пер.: «Нее!» / «Я голоден»
Избыточное пояснение финальной реплики	15	8,8	Ориг.: "What am I doing? I can't tell time!" Пер.: «Что я делаю? Я же кот и не умею определять время»
Итого	171	100,0	—

Чаще всего комический эффект ослабляется из-за нейтрализации языковой игры – 46 случаев (26,9%); следом идут смещение панчлайна или ритма реплики – 34 (19,9%), ослабление культурно маркированного сценария – 31 (18,1%) и нарушение визуально-вербальной связи – 27 (15,8%).

Риск потери определяется не столько частотностью приёма, сколько его связью с формой, культурной узнаваемостью: дословный перевод может сохранять предметный смысл, но при этом разрушать языковую игру или связь текста с изображением.

Менее многочисленны, но показательны потери графической или звуковой экспрессии – 18 случаев (10,5%), и избыточное пояснение – 15 (8,8%).

Основные механизмы, зоны риска и стратегии передачи представлены в таблице (см. табл. 2).

Таблица 2

Лингвостилистические механизмы утраты комического эффекта

Дата	Реплика	Механизм	Риск	Стратегия
01.02. 1982	"I hate Monday"	Культурный бытовой сценарий; социальная коннотация	Ослабление культурного фона <i>Monday</i>	Форма + прагматическая компенсация

Дата	Реплика	Механизм	Риск	Стратегия
04.02. 1982	<i>"A banana has two uses... Food... and entertainment"</i>	Визуально-вербальный контрапункт; кульминация в рисунке	Редукция эффекта при переводе вне кадра	Учитывать композицию и визуальную развязку
08.02. 1988	<i>"Eat that or else... I think I'll... else"</i>	Разбор идиомы; лексико-синтаксический сдвиг	Нет прямого структурного соответствия	Аналогил и компенсация
12.02. 1990	<i>"Faster than the speed of dark"</i>	Деформация прецедентной формулы; интертекстуальная игра	Исчезает узнаваемость исходной модели	Калька
21.02. 2019	<i>"I hate spiders more than I hate rain"</i>	Градация; повтор; переоценка шкалы неприязни	Сглаживание ритма и параллелизма	Сохранить повтор, темп и финальный акцент
24.02. 2022	<i>"What am I doing? I can't tell time!"</i>	Столкновение антропоморфного и зооморфного сценариев	Избыточное объяснение финала	Краткая формула саморазоблачения

Каждый тип утраты связан с определенной зоной риска: в одних случаях затрагивается культурный фон, в других – идиоматика, ритм или связь слова с изображением. Наблюдается устойчивая закономерность: неудача в передаче шутки при переводе обусловлена не абстрактной «непереводимостью» юмора, а деформацией конкретного носителя комического эффекта. К таковым относятся культурные коннотации, синтаксические модели, интертекстуальные матрицы, визуально-вербальные связи или ритмическая структура реплики. Из этого следует практический вывод: анализ перевода следует начинать с определения уровня, на котором функционирует шутка. Формальная близость к оригиналу не гарантирует сохранения комического эффекта; реплика может быть близка к дословному переводу, но при этом иметь меньшую прагматическую силу [9].

Обсуждение и выводы. При переводе нередко утрачивается часть количественного эффекта. Как правило, это происходит из-за того, что меняется порядок введения реалий. Свой вклад вносят и другие факторы: несовпадение когнитивных сценариев, перестройка диалога, а также исчезновение культурных отсылок, на которых основан коалиционный подход.

Особенно важно учитывать случаи, когда исходный текст устроен сразу на нескольких уровнях. В комиксах реплики неразрывно связаны с рисунком, развитием действия и компоновкой кадра. Если переводить без опоры на визуальный ряд, часть смысла легко теряется. Таким образом, переводчику приходится воспринимать такое произведение как единое целое: распределять смысл между словом и изображением, а также держать в поле зрения сюжет и его развязку.

Заключение. Анализ показывает, что при неудачном переводе комикса пропадает не сам юмор, а та конкретная деталь, которая и запускала комический эффект.

На примере "Garfield" хорошо видно, что комизм в креолизованном тексте строится на пересечении когнитивного конфликта, прагматического ожидания, языковой формы и изображения. Значит, к переводу здесь нужен подход сразу на нескольких уровнях. Особенно эффективной выглядит функционально-компенсаторная стратегия: отступление от внешней формы допустимо тогда, когда оно помогает вернуть шутке ее прагматический эффект.

Полученные результаты могут быть использованы при анализе других юмористических креолизованных текстов, а также при разработке практических рекомендаций для переводчиков, работающих с комическим в мультимодальном дискурсе.

Литература

1. Гарфилд на русском: архив переводов комикса Дж. Дэвиса [Электронный ресурс]. URL: <https://garfield-archive.ru/> (дата обращения: 12.10.2026).
2. Attardo S. Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis. Berlin – New York: Mouton de Gruyter, 2001.
3. Bateman J.A. Multimodality and Genre: A Foundation for the Systematic Analysis of Multimodal Documents. London: Palgrave Macmillan, 2008.
4. Chiaro D. Translation and Humour, Humour and Translation // Translation, Humour and Literature: Translation and Humour. Vol. 1 / ed. by D. Chiaro. London: Continuum, 2010. P. 1–32.
5. Davis J. Garfield [Электронный ресурс] // GoComics. URL: <https://www.gocomics.com/garfield> (дата обращения: 12.10.2026).
6. Delabastita D. There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay. Amsterdam – Atlanta: Rodopi, 1993.
7. Forceville C. Visual and Multimodal Communication: Applying the Relevance Principle. N.Y.: Oxford University Press, 2020.
8. Raskin V. Semantic Mechanisms of Humor. Dordrecht: Reidel, 1985.
9. Tong M.Y., Abdul Halim H., Ng B. S. Verbally Expressed Humor Translation Strategy in Audiovisual Products: A Systematic Literature Review // World Journal of English Language. 2024. Vol. 14. No. 6. P. 325. URL: <https://www.sciedupress.com/journal/index.php/wjel/article/view/25819> (дата обращения: 07.09.2026).
10. Zanettin F. Comics in Translation. London: Routledge, 2014.