

Η αποτύπωση του χιούμορ στις ταινίες κινουμένων σχεδίων: ανάλυση μεταφραστικών τεχνικών

Λουκία Κωστοπούλου
Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης

Abstract: Audiovisual translation and especially film subtitling is a challenging form of translation. When it comes to render humour in films or animated films the task of the translator becomes even more demanding. Humour is both linguistically and culturally-bound. Hence its rendering presupposes a shared cultural and linguistic background between the author (in our case the scriptwriter) and the target language audience. When there is lack of this background knowledge, then problems might arise in its appreciation by a foreign audience. This paper sets out to investigate the functions of humour in animated films and to analyze the translation techniques used to render humour in audiovisual contexts.

Key-words: οπτικοακουστικό χιούμορ, οπτικοακουστικό κείμενο, γλωσσικές λειτουργίες, μεταφραστικές τεχνικές, κατηγορίες κωμικών στοιχείων

1. Εισαγωγή

Το χιούμορ είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με την ανθρώπινη φύση. Αντικατοπτρίζει στοιχεία της προσωπικότητάς μας και συμβάλλει, μέσω του τρόπου έκφρασης, στη διαμόρφωση της πολιτισμικής ταυτότητας μιας χώρας.¹ Υπάρχουν διάφοροι τρόποι έκφρασης του χιούμορ: λεκτικοί και μη λεκτικοί. Η παρούσα μελέτη εστιάζεται στην αποτύπωση του χιούμορ στις ταινίες κινουμένων σχεδίων και στις τεχνικές που χρησιμοποιούν οι μεταφραστές για να το αποδώσουν.

Σκοπός της εργασίας είναι να καταγράψουμε τις διάφορες κατηγορίες οπτικοακουστικού χιούμορ και στη συνέχεια να τις επεξεργαστούμε για να καταλήξουμε σε συμπεράσματα σχετικά με τις μεταφραστικές τεχνικές. Η έρευνα εντάσσεται στο πλαίσιο των Περιγραφικών Μεταφραστικών Σπουδών (Toury 1995) και στοχεύει στην περιγραφή και όχι στην κανονιστική προσέγγιση του μεταφραστικού φαινομένου. Άρα περιοριζόμαστε στην περιγραφή και όχι στην αξιολογική του κατάταξη. Βέβαια θα πρέπει να επισημανθεί ότι η αποτελεσματικότητα του εγχειρήματος είναι ενδεχομένως προβληματική, καθώς τα παραδείγματα παρουσιάζονται 'γραπτώς' και δεν αναπαράγεται η οπτική και ακουστική τους διάσταση.

2. Χαρακτηριστικά των κωμικών στοιχείων

2.1. Το στοιχείο της απόκλισης

Σύμφωνα με την Γαλίτη (1995: 506) το χιούμορ «βασίζεται στην απόκλιση από το κανονικό, το λογικό, το αναμενόμενο». Είναι γεγονός ότι για να θεωρηθεί κάτι αστείο

¹ Ενδεικτικό παράδειγμα είναι η σειρά κόμικς *Αστερίξ*, στην οποία το χιούμορ χρησιμοποιείται στην ανάδειξη της πολιτισμικής ταυτότητας διαφόρων λαών (Γάλλων, Ελβετών, Βέλγων κλπ.). Όπως επισημαίνει η Feuerhahn (2002: 104) η κατανόηση της παραπάνω σειράς προϋποθέτει πολύ καλή γνώση όχι μόνο της γαλλικής γλώσσας αλλά και του γαλλικού πολιτισμού. Με την έκθεση πολιτισμικών στοιχείων, μέσω του χιούμορ, ο ξένος αναγνώστης ευαισθητοποιείται όχι μόνο σε γλωσσικά ζητήματα αλλά και σε πολιτισμικά (ibid: 111).

θα πρέπει να αποκλίνει είτε από τη γλωσσική νόρμα είτε από τη νοηματική. Το γεγονός της απόκλισης ενισχύει το κωμικό αποτέλεσμα. Οι αποκλίσεις μπορεί να ποικίλουν σε μορφή και σε ποιότητα. Όσον αφορά στη μορφή, οι γλωσσικές αποκλίσεις μπορεί να είναι ελλειπτικές προτάσεις, συντομεύσεις ή να παραβαίνουν τους κανόνες της γραμματικής και του συντακτικού. Ο βαθμός της απόκλισης δημιουργεί ή επιτείνει το κωμικό στοιχείο.

2.2. Το στοιχείο της οικονομίας

Ένα άλλο σημαντικό χαρακτηριστικό του αστείου είναι η συνοπτική εμφάνιση που παρουσιάζει στον τρόπο της διατύπωσής του. Το γεγονός αυτό αφορά κυρίως στα ανέκδοτα, όπως επισημαίνει η Γαλίτη (1995: 508) «[τ]α κάθε είδους λογοπαίγνια, οι χιουμοριστικές παρεμβάσεις στη συνομιλία ή στην αφήγηση και τέλος τα ίδια τα ανέκδοτα χαρακτηρίζονται συχνά από σύντομη και περιεκτική διατύπωση». Είναι γεγονός ότι ακόμα και το χιούμορ που πραγματώνεται σε οπτικοακουστικά περιβάλλοντα π.χ. σε μία ταινία, περιλαμβάνει το στοιχείο της οικονομίας. Ωστόσο η απόδοσή του [με δεδομένο ότι ο υποτιτλισμός είναι ένα είδος μετάφρασης που ενέχει περιορισμούς ‘constrained translation’² (Mayoral *et al.* 1988)] είναι ένα αρκετά σύνθετο εγχείρημα, όπως θα δούμε στη συνέχεια.

2.3. Το στοιχείο της έκπληξης

Ένα τρίτο χαρακτηριστικό του αστείου είναι το στοιχείο της έκπληξης ή «το στοιχείο του απρόσμενου» κατά τη Γαλίτη (1995: 507). Κάθε τι το αναμενόμενο δεν μπορεί να δελεάσει τον θεατή ή τον ακροατή και να επιφέρει το προσδοκώμενο ερέθισμα, δηλαδή να τον κάνει να γελάσει ή έστω να χαμογελάσει.

3. Οπτικοακουστικό κείμενο & οπτικοακουστικό χιούμορ

Ο υποτιτλισμός έχει χαρακτηριστεί ως «διαδικασία οπτικής συμπλήρωσης»³ (O’Connell, 1998: 66), γεγονός που σημαίνει ότι συμπληρώνει την εικόνα και ενισχύει την κατανόηση της ταινίας. Η οπτικοακουστική μετάφραση είναι ένα ιδιαίτερο είδος μετάφρασης στο οποίο υπεισέρχονται διάφοροι περιορισμοί που αφορούν στο χώρο και στο χρόνο προβολής των υπότιτλων μιας ταινίας. Σύμφωνα με τον Gottlieb (1997), στις κινηματογραφικές ταινίες αλλά και στις τηλεοπτικές εκπομπές, ο μεταφραστής θα πρέπει να λάβει υπόψη του τα τέσσερα κανάλια που συνυπάρχουν.

- Το λεκτικό ακουστικό που περιλαμβάνει τους διαλόγους και τους στίχους από τα τραγούδια.
- Το μη λεκτικό ακουστικό που περιλαμβάνει τη μουσική, τους φυσικούς ήχους και τα ηχητικά εφέ.
- Το λεκτικό οπτικό που περιλαμβάνει τις γραπτές πινακίδες ή άλλους τίτλους που εμφανίζονται στην οθόνη.
- Το μη λεκτικό οπτικό κανάλι, που περιλαμβάνει τις εικόνες.

² Ο υποτιτλισμός χαρακτηρίζεται ως ‘περιορισμένη’ μετάφραση λόγω των χωροχρονικών περιορισμών που ουσιαστικά επηρεάζουν και πολλές φορές καθορίζουν το τελικό αποτέλεσμα. Η έννοια της ‘περιορισμένης’ μετάφρασης χρησιμοποιείται και σε άλλα κειμενικά είδη τα οποία ενέχουν παρόμοιους περιορισμούς χώρου. Ο Zanettin (2007: 20) υιοθετεί την ορολογία των Mayoral *et al.* (1988) και αναφέρεται στα κόμικς με τον ίδιο όρο, λόγω των παρόμοιων περιορισμών που παρουσιάζουν για τον μεταφραστή.

³ Μετάφραση δική μας.

Η συνύπαρξη των καναλιών αυτών συνθέτει το οπτικοακουστικό κείμενο. Το οπτικοακουστικό κείμενο είναι ένα κείμενο προφορικό όπως εκφωνείται από τους ηθοποιούς. Έχει ωστόσο και μία οπτική παράμετρο. Περιλαμβάνει τις εικόνες, τους εξωτερικούς ήχους, την ηχητική επένδυση της ταινίας, καθώς και τα παραγλωσσικά στοιχεία, τις χειρονομίες, τη γλώσσα του σώματος. Όταν τίθεται το θέμα της περιγραφής του χιούμορ σε οπτικοακουστικά κείμενα, τόσο η οπτική όσο και η ακουστική διάσταση επηρεάζουν το τελικό αποτέλεσμα.

4. Λειτουργίες του χιούμορ

Το χιούμορ στις ταινίες επιτελεί διάφορες λειτουργίες και υπηρετεί διάφορους στόχους όπως είναι: η περιγραφή των χαρακτήρων της ταινίας, η ψυχαγωγία όπως για παράδειγμα στις ταινίες κινουμένων σχεδίων και η διαπαιδαγώγηση. Μπορεί επίσης να είναι καυστικό, ειρωνικό, όπως σε αρκετές από τις ταινίες του Γούντου Άλεν. Η λειτουργία του συνδέεται με το γενικότερο κινηματογραφικό είδος και το ύφος της ταινίας. Στις ταινίες κινουμένων σχεδίων που αναλύθηκαν η κύρια λειτουργία του χιούμορ είναι η ψυχαγωγία. Επομένως ένας από τους κύριους στόχους του μεταφραστή θα πρέπει να είναι η αναπαραγωγή παρόμοιων συναισθημάτων με το πρωτότυπο.

4.1. Το χιούμορ και ο ρόλος του μεταφραστή

Αν και το χιούμορ θεωρούνταν ότι ήταν αμετάφραστο, η μεταφραστική πρακτική αποδεικνύει ότι ακόμα και λογοπαίγνια και πολιτισμικά φορτισμένα κωμικά στοιχεία μπορούν να μεταφραστούν.

Σύμφωνα με τον Zabalbeascoa (1994: 95), θα μπορούσαμε να προτείνουμε την κατηγοριοποίηση των οπτικοακουστικών αστείων με βάση το ρόλο που παίζουν στις ταινίες. Έτσι ο μεταφραστής θα πρέπει να κρίνει το χιούμορ σύμφωνα με τη σημασία του στο κείμενο-πηγή.⁴

- 1) Υψίστης σημασίας: τηλεοπτικές κωμωδίες, ιστορία που βασίζεται σε σειρά αστείων, σύντομα αστεία κλπ.
- 2) Μεσαίας σημασίας: ρομαντικές ιστορίες με αίσιο τέλος, περιπέτειες, τηλεοπτικές εκπομπές ερωτήσεων.
- 3) Περιφερειακής σημασίας: χρησιμοποιείται το χιούμορ ως μέσο διαπαιδαγώγησης, τραγωδίες του Σαίξπηρ.
- 4) Προς αποφυγή: σε δραματικές περιπτώσεις, σε τραγωδίες και σε ταινίες τρόμου.

Το μοντέλο αυτό του Zabalbeascoa περί περιορισμών και προτεραιοτήτων στην απόδοση των κωμικών στοιχείων θα μπορούσε να είναι χρήσιμο για τον μεταφραστή ως ένα βαθμό. Πιστεύουμε ωστόσο ότι ακόμα και κωμικά στοιχεία που κατατάσσονται στην τέταρτη κατηγορία και θεωρούνται ότι πρέπει να αποφεύγονται επιτελούν μία συγκεκριμένη λειτουργία στην ταινία. Άλλες φορές αυτήν του αιφνιδιασμού ή της ανατροπής και άλλες ακόμη και της διακωμώδησης. Ο μεταφραστής κινουμένων σχεδίων θα πρέπει να δίνει έμφαση στην πραγματολογική διάσταση και να επικεντρώνεται στην εκφραστική λειτουργία του κειμένου προκειμένου να προσελκύσει το ενδιαφέρον του θεατή (Repulles Sanchez 2008: 346).

⁴ Καθοριστικής σημασίας είναι η λειτουργία που επιτελεί το χιούμορ στο αρχικό κείμενο. Ο Repulles Sanchez (2008: 340) αναφέρει ότι θα πρέπει να υπάρχει ισορροπία μεταξύ του κειμένου πηγή και του κειμένου στόχος ως προς την απόδοση του χιούμορ. Παρομοιάζει τη διατήρηση της ισορροπίας με την έννοια του *levelling* που χρησιμοποιεί η Baker (1993: 234-245).

5. Μεθοδολογία και σώμα κειμένων

Η μεθοδολογία που επιλέχθηκε συνίσταται στη συγκριτική ανάλυση μεταξύ του κειμένου πηγή και του κειμένου στόχος, δηλαδή της πρωτότυπης ταινίας και της ταινίας με τους ελληνικούς υπότιτλους. Οι ταινίες που επιλέχθηκαν (ταινίες κινουμένων σχεδίων) παρουσιάζουν αρκετά κωμικά στοιχεία, τόσο γλωσσικά όσο και οπτικά και είναι σχετικά σύγχρονες. Για τη συγκεκριμένη μελέτη αντλήσαμε παραδείγματα από το παρακάτω σώμα ταινιών:

1. *Ice Age*, (2002), Chris Wedge & Carlos Saldanha, Twentieth Century Fox.
2. *Shrek*, (2001), Andrew Adamson & Vicky Jenson, DreamWorks LLC.

5.1. Αποδέκτες κινουμένων σχεδίων

Τα κινούμενα σχέδια απευθύνονται κυρίως σε ένα νεανικό κοινό αλλά ορισμένα απευθύνονται και σε ενήλικες, όπως στην περίπτωση του *Shrek* (Repulles Sanchez 2008: 346) ή ορισμένων κινουμένων σχεδίων της Disney. Η γλώσσα⁵ που χρησιμοποιείται στα κινούμενα σχέδια είναι απλή, με εκφράσεις της καθομιλουμένης και με απλό προφορικό λόγο. Το γεγονός αυτό αποδίδεται στο ότι απευθύνονται κυρίως σε άτομα μικρής ηλικίας. Επειδή τα παιδιά έχουν περιορισμένη δυνατότητα συγκέντρωσης και μικρής διάρκειας προσοχή, στα κινούμενα σχέδια υπάρχει πληθώρα λεκτικών και οπτικών αστείων. Κατ' αυτό τον τρόπο βρίσκονται σε εγρήγορση και διατηρείται η προσοχή τους για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα.

Η ταινία κινουμένων σχεδίων *Ice Age* (*Εποχή των Παγετώνων*) απευθύνεται κυρίως σε άτομα μικρής ηλικίας. Το χιούμορ πραγματώνεται μέσα από λογοπαίγνια ή έντονα οπτικά και ηχητικά αστεία. Σε αντίθετη περίπτωση η ταινία *Σρεκ* απευθύνεται και σε ενήλικες, γιατί υπάρχουν σε αυτήν ορισμένα κωμικά στοιχεία τα οποία βασίζονται σε λέξεις ταμπού (αναφορές στις βιολογικές λειτουργίες ή σεξουαλικά υπονοούμενα) που αυτά μπορούν να γίνουν αντιληπτά μόνο από ένα ενήλικο κοινό. Παράλληλα η ταινία *Σρεκ* αποτελεί παρωδία ενός παραμυθιού και βρίθει από αναφορές σε γνωστά παραμύθια.

6. Κατηγοριοποίηση του αστείου

Σύμφωνα με το γλωσσικό μας υλικό και λαμβάνοντας υπόψη τα μοντέλα για την κατηγοριοποίηση του οπτικοακουστικού χιούμορ που προτείνουν ο Zabalbeascoa (1996) και ο Martinez Sierra (2008), προτείνουμε μία τροποποιημένη κατηγοριοποίηση, με τη συγχώνευση ορισμένων κατηγοριών και τη μετονομασία κάποιων άλλων. Πρόκειται για τις ακόλουθες κατηγορίες: μη μαρκαρισμένα κωμικά στοιχεία, έντονα μαρκαρισμένα κωμικά στοιχεία, γλωσσικά κωμικά στοιχεία, οπτικά κωμικά στοιχεία, ηχητικά και παραγλωσσικά κωμικά στοιχεία και τέλος σύνθετα κωμικά στοιχεία.

⁵ Ο Wells (1998: 6) στο βιβλίο του *Understanding Animation* συγκρίνει τη γλώσσα που χρησιμοποιείται στις ταινίες κινουμένων σχεδίων με τη γλώσσα των κινηματογραφικών ταινιών επισημαίνοντας ότι τα κινούμενα σχέδια δίνουν μεγαλύτερη δυνατότητα ελευθερίας στους παραγωγούς ταινιών:

“It is my contention that animation as a film language and film art is a more sophisticated and flexible medium than live-action film, and thus offers a greater opportunity for film-makers to be more imaginative and less conservative.”

6.1. Μη μαρκαρισμένα κωμικά στοιχεία

Στην κατηγορία αυτή μπορεί να έχουμε σύντομα αστεία στα οποία το κωμικό αποτέλεσμα δεν εξαρτάται από λογοπαίγνια που στηρίζονται σε μια συγκεκριμένη γλώσσα ή πολιτισμό. Ο Zabalbeascoa (1996: 251) ονομάζει την κατηγορία αυτή «διεθνή ή διεθνικά αστεία» (international or binational jokes) και αναφέρει ότι το κωμικό αποτέλεσμα δεν βασίζεται στα λογοπαίγνια ή στην εξοικείωση με άγνωστες πτυχές του πολιτισμού αφετηρίας.

- [1] That was scary. If you don't mind me sayin', if that don't work, your breath certainly will get the job done, 'cause you definitely need some Tic-tacs or something, 'cause your breath stinks!

Πολύ τρομακτικό! Κι αν δεν πιάσει, θα τους διώξει η αναπνοή σου!
Χρειάζεσαι επειγόντως μέντες γιατί η αναπνοή σου...βρωμάει! [*Shrek*]

Η κατανόηση του παραπάνω αστείου από τη ταινία κινουμένων σχεδίων *Shrek* δεν προϋποθέτει ιδιαίτερες γνώσεις για τον πολιτισμό της χώρας αφετηρίας. Πρόκειται για ένα αστείο που μπορεί εύκολα να γίνει αντιληπτό από θεατές διαφόρων πολιτισμών. Η μόνη παρέμβαση του μεταφραστή στο αρχικό κείμενο είναι η επεξήγηση της μάρκας *Tic-tacs* καθώς θεώρησε ότι δεν θα γινόταν αντιληπτό το αστείο στο σύνολο του πληθυσμού ή έστω στα παιδιά. Για το λόγο αυτόν επέλεξε τη λέξη μέντες, για να γίνει αντιληπτό το αστείο, που απώτερο στόχο είχε τον τονισμό της δυσσομίας στην αναπνοή.

6.2. Έντονα μαρκαρισμένα κωμικά στοιχεία

Η ονομασία αυτής της κατηγορίας προήλθε από την αντιδιαστολή της με τα μη μαρκαρισμένα κωμικά στοιχεία. Σε αντίθεση λοιπόν με την πρώτη κατηγορία τα έντονα μαρκαρισμένα κωμικά στοιχεία αναφέρονται σε αστεία που πηγάζουν από τον πολιτισμό και τους θεσμούς της γλώσσας πηγής. Σε αυτή την κατηγορία παρατηρούνται αναφορές σε λογοτεχνικά ή κινηματογραφικά έργα, σε έργα τέχνης καθώς και σε πολύ γνωστά λόγια ηθοποιών από ταινίες.

Στο παράδειγμα που ακολουθεί η συνομιλία διεξάγεται μεταξύ του Σρεκ και του Γαϊδάρου, καθώς κατευθύνονται προς το Ντουλάκ για να συναντήσουν τον Λόρδο Φάργουαντ. Ο Σρεκ, εκνευρισμένος από την ακατάσχετη φλυαρία του συνοδοιπόρου του, χρησιμοποιεί μία γνωστή φράση από τη σειρά *Austin Powers* “You’re going the right way for a smacked bottom” η οποία μεταφράζεται στα ελληνικά με την έκφραση της καθομιλουμένης «Θα τις φας». Το αστείο προκύπτει αφενός από τον αστείο τρόπο που εκστομείται η απειλή και αφετέρου από το γεγονός ότι ο ηθοποιός που ενσαρκώνει τον *Austin Powers*, ο *Mike Myers*, είναι αυτός που έδωσε τη φωνή του στο κινούμενο σχέδιο Σρεκ και ταυτόχρονα υποδύεται τον Σρεκ.

- [2] - All right. You’re going the right way for a smacked bottom.
- Sorry about that.

- Θα τις φας.
- Συγγνώμη. [*Shrek*]

Φυσικά κάτι ανάλογο δεν μπορεί να είναι γνωστό και από το κοινό-στόχος. Συνεπώς η μετάφραση της έκφρασης ταυτόχρονα με μία αστεία και οικεία έκφραση της καθομιλουμένης είναι σίγουρα προτιμότερη.

6.3. Γλωσσικά κωμικά στοιχεία

Τα αστεία αυτά στηρίζονται στη γλωσσική δομή της γλώσσας πηγή. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν λεκτικά αστεία, περιπτώσεις ομοφωνίας, πολυσημίας, λογοπαίγνια και άλλα ρητορικά σχήματα.

- [3] Cool, you handle the dragon I'll handle the stairs. I'll find those stairs, I'll whip their butt too. That's right! Those stairs won't know which way they're goin'. I'm gonna take drastic steps. Kick it to the kerb. Don't mess with me. I'm the stair master. I've mastered the stairs. I wish I had a step right here. I'd step all over it.

Ωραία. Ανάλαβε εσύ το δράκο. Εγώ θ' αναλάβω τις σκάλες. Θα βρω τις σκάλες και θα τους αλλάξω τα φώτα. Δε θα ξέρουν από πού τους ήρθε. Θα πάρω δραστικά μέτρα. Είμαι και ο πρώτος! Έχω γίνει ειδικός στις σκάλες! Φέρτε μου κι άλλες σκάλες! [*Shrek*]

Στο παραπάνω παράδειγμα παρατηρούμε ότι στο κείμενο πηγή υπάρχουν λογοπαίγνια που προκύπτουν από το διπλό νόημα των λέξεων *steps* (σκάλες) και *step* (βαδίζω), *stair master* (το αφεντικό των σκαλιών) και *I've mastered the stairs* (έχω γίνει ειδικός στις σκάλες). Στα αγγλικά απ'ότι παρατηρούμε υπάρχει πολυσημία των λέξεων αυτών και η λέξη *step* μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο ως ουσιαστικό όσο και ως ρήμα.

- [4] - I thought you were going to eat me.
- I don't eat junk food.

- Νόμιζα ότι θα με φας.
- Δεν τρώω ανοστιές. [*Ice Age*]

Στο παράδειγμα 4 έχουμε λογοπαίγνιο με τις λέξεις *eat* και *junk food*. Στους υπότιτλους ο μεταφραστής διατηρεί το λογοπαίγνιο χρησιμοποιώντας τις λέξεις *τρώω* και *ανοστιές* αντίστοιχα. Είναι γεγονός ότι από μεταφραστικής άποψης αυτή η κατηγορία κωμικών στοιχείων αποτελεί τη μεγαλύτερη μεταφραστική πρόκληση, ιδιαίτερα στις περιπτώσεις εκείνες στις οποίες δεν είναι εφικτή η απόδοση του λογοπαίγνιου με αντίστοιχο λογοπαίγνιο στη γλώσσα στόχο.

6.4. Οπτικά κωμικά στοιχεία

Τα στοιχεία αυτά περιλαμβάνουν αστεία τα οποία στηρίζονται αποκλειστικά στην οπτική εικόνα που βλέπουμε στην οθόνη ή «στην οπτικά κωδικοποιημένη εκδοχή ενός γλωσσικού αστείου» Zabalbeascoa (1996: 253).⁶ Στην τελευταία αυτή περίπτωση το αστείο είναι γλωσσικό αλλά και η οπτικοποίησή του ενισχύει το κωμικό αποτέλεσμα

⁶ Μετάφραση δική μας.

για τον θεατή. Ειδικότερα τα κινούμενα σχέδια στηρίζονται σε μεγάλο βαθμό σε οπτικά αστεία ή στην οπτικοποίηση ενός γλωσσικού αστείου.

[5] You're standing on my trunk.
Πατάς την προβοσκίδα μου. [*Ice Age*]

Στην προκειμένη περίπτωση η πρόταση δεν περιέχει κάποιο λεκτικό αστείο. Είναι η οπτικοποίηση της πρότασης που οδηγεί σε κωμικό αποτέλεσμα.

6.5. Ηχητικά και παραγλωσσικά κωμικά στοιχεία

Ο Diaz Cintas (2001) αναφερόμενος στα ηχητικά αστεία τα εντοπίζει κυρίως σε αμιγώς ηχητικά, όπως κραυγές, φωνές κλπ., τα οποία δεν σχετίζονται με γλωσσικά στοιχεία ή με παιχνίδια ήχων (π.χ. παρήχηση). Σε αυτή την κατηγορία προσθέτουμε και τα παραγλωσσικά στοιχεία που συμβάλλουν έντονα στη δημιουργία κωμικού αποτελέσματος.

6.6. Σύνθετα κωμικά στοιχεία

Σε αυτή την κατηγορία κατατάσσονται κωμικά στοιχεία τα οποία συνδυάζουν δύο ή περισσότερες από τις παραπάνω κατηγορίες. Μπορεί να περιλαμβάνει τόσο γλωσσικά όσο και ηχητικά στοιχεία ή να είναι συνδυασμός οπτικών και λεκτικών/ πολιτισμικών στοιχείων.

Στο παράδειγμα που ακολουθεί συνδυάζεται το λογοπαίγνιο με το οπτικό αστείο. Στο κείμενο πηγή έχουμε το λογοπαίγνιο μεταξύ της έκφρασης *Lord of the Flame* και της έκφρασης *your tail's on fire*. Στα ελληνικά είναι δυνατόν να αποδοθεί κατά τον ίδιο τρόπο το λογοπαίγνιο και να διατηρηθεί το κωμικό αποτέλεσμα. Βέβαια η οπτική αναπαράσταση είναι αυτή που ενισχύει την κωμικότητα της σκηνής.

[6] - From now on you'll have to refer to me as Sid, Lord of the Flame.
- Lord of the Flame, your tail's on fire!

- Από δω και μπρος θα λέγομαι Σιντ Άρχοντας της Φλόγας.
- Άρχοντα της Φλόγας, η ουρά σου πήρε φωτιά! [*Ice Age*]

7. Η απόπτωση του αστείου στις ταινίες κινουμένων σχεδίων: μεταφραστικές τεχνικές

Στις ταινίες κινουμένων σχεδίων καθώς και στις κωμωδίες, η έμφαση δίδεται στους διαλόγους και για το λόγο αυτόν η έκταση των υπότιτλων είναι συνήθως μεγαλύτερη. Όσον αφορά δε στην απόδοση των κωμικών στοιχείων, η διατήρησή τους είναι πολύ σημαντική καθώς αποτελούν αναπόσπαστο υφολογικό στοιχείο της ταινίας. Έτσι πολύ συχνά ο μεταφραστής επιλέγει να αναδημιουργήσει το κωμικό στοιχείο, προκειμένου να μη χαθεί η κωμική αίσθηση που υπήρχε στους αρχικούς διαλόγους.

Από την ανάλυση του γλωσσικού υλικού, εντοπίστηκαν οι ακόλουθες μέθοδοι και τεχνικές που αφορούν στην απόδοση των κωμικών στοιχείων. Η πρώτη μέθοδος είναι αυτή της διατήρησης του κωμικού στοιχείου. Μπορεί να περιλαμβάνει τις τεχνικές της χρήσης του ίδιου κωμικού στοιχείου στο κείμενο πηγή (ΚΠ) και στο κείμενο στόχος

(ΚΣ), της αναδημιουργίας του κωμικού στοιχείου⁷ και τέλος της μερικής μεταφοράς του κωμικού στοιχείου.

[7] Man, you almost burned the hair
outta of my nose.

Παραλίγο να καούν οι τρίχες
στη μύτη μου απ'τη βρώμα. [*Shrek*]

[8] - Ok. Let me get this straight. You've gonna go fight a dragon and rescue
a princess just so Farquaad
will give you back a swamp, which you only don't have because he
filled it full of freaks in the first
place? Is that right?
-You know what? Maybe there's a good reason that donkeys shouldn't
talk.

- Θα πολεμήσεις ένα δράκο και θα σώσεις μια πριγκίπισσα για να πάρεις
πίσω το βάλτο που ο Φάρκουαντ γέμισε με τέρατα;
- Ίσως τελικά να υπάρχει λόγος
που οι γάϊδαροι δε μιλάνε. [*Shrek*]

Στο παράδειγμα 7 παρατηρούμε ότι το κωμικό στοιχείο προκύπτει από το αστείο για την αναπνοή του Σρεκ και από την αναφορά στο ότι κήκαν οι τρίχες στη μύτη του Donkey. Έχουμε λοιπόν διατήρηση του ίδιου κωμικού στοιχείου στο ΚΠ και στο ΚΣ. Στο παράδειγμα 8 το χιούμορ προκύπτει από τη φλυαρία του Donkey και η κορύφωση είναι η απάντηση του Σρεκ ότι «ίσως τελικά να υπάρχει λόγος που οι γάϊδαροι δε μιλάνε». Παρατηρούμε συνεπώς ότι διατηρείται το ίδιο κωμικό στοιχείο στο ΚΠ και στο ΚΣ. Θα πρέπει επίσης να επισημάνουμε ότι το κωμικό στοιχείο προκύπτει από τη χρήση ενός παιχιδιού ήχων. Η παρήχηση προκύπτει από τη χρήση του συμφώνου *f* σε μια σειρά λέξεων “he *filled* it *full* of *freaks* in the *first* place”. Ο μεταφραστής επέλεξε να διατηρήσει τη φλυαρία του Donkey αλλά δεν διατήρησε, ενδεχομένως λόγω της έλλειψης χώρου, το λογοπαίγνιο με τη χρήση της παρήχησης. Παρατηρούμε λοιπόν ότι στο πρώτο μέρος του παραδείγματος, μεταφέρεται μερικώς το κωμικό στοιχείο.

[9] You might have seen a house fly,
maybe even a super fly,
but I bet you ain't never seen a donkey fly.

Μπορεί να 'χετε δει ιπτάμενα σπίτια κι ελέφαντες...
Αλλά πάω στοίχημα ότι πρώτη φορά
βλέπετε ιπτάμενο γάϊδαρο! [*Shrek*]

Στο παράδειγμα 9 παρατηρούμε ότι ο μεταφραστής αναδημιουργεί το κωμικό στοιχείο. Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρήση άλλων λέξεων απ'ότι στο πρωτότυπο για τη διατήρηση του λογοπαίγνιου. Το λογοπαίγνιο με τις λέξεις *house fly*, *super fly* και

⁷ Σύμφωνα με την Standowicz (2009) η τεχνική της αναδημιουργίας χρησιμοποιείται και στη μετάφραση του βιβλίου *Ο Χάρι Πότερ και η Φιλοσοφική Λίθος* για την αναδημιουργία του κωμικού στοιχείου στα ονόματα των πρωταγωνιστών.

donkey fly, πραγματώνεται στη μετάφραση με τη χρήση των λέξεων *ιπτάμενα σπίτια*, [*ιπτάμενοι*] *ελέφαντες* και *ιπτάμενο γαΐδαρο*.

Παράλληλα ο μεταφραστής ενδέχεται να επιλέξει την τεχνική της μεταφοράς του νοήματος, χωρίς παράλληλη διατήρηση του κωμικού στοιχείου. Αυτή είναι η μέθοδος της ουδετεροποίησης.

[10] -You know, you're just jealous you can never measure up to a great ruler like Lord Farquaad.

- Yeah, well, maybe you're right, Princess. But I'll let you do the 'measuring' when you see him tomorrow.

- Απλά ζηλεύετε που δεν μπορείτε να τον φτάσετε.

- Ίσως να 'χεις δίκιο, Πριγκίπισσα. Αλλά θα κρίνεις καλύτερα όταν τον δεις αύριο. [*Shrek*]

Στο παράδειγμα 10 το κωμικό στοιχείο προέρχεται από ένα λογοπαίγνιο που στηρίζεται στην κυριολεκτική και μεταφορική σημασία της λέξεως *measure* στην αγγλική. Η λέξη στο πρώτο μέρος της πρότασης 'measure up to Lord Farquaad' σημαίνει συγκρίνομαι με κάποιον, φτάνω κάποιον σε αξία. Στην απάντηση του Σρεκ η λέξη κρύβει δύο σημασίες. Σε νοηματικό επίπεδο μπορεί να σημαίνει κρύνω, αλλά σε ένα δεύτερο επίπεδο παραπέμπει στη λέξη *measure* (μετράω). Η δεύτερη σημασία της λέξης είναι αυτή που εμπεριέχει το αστείο, καθώς ο Σρεκ υπονοεί ότι ο Λόρδος Φάργουαντ είναι κοντός και θα αφήσει την Πριγκίπισσα να τον 'μετρήσει,' όταν τον δει. Παρατηρούμε ότι στους υπότιτλους διατηρείται το νόημα αλλά δεν αποδίδεται η δεύτερη σημασία της λέξης από την οποία πηγάζει και το κωμικό στοιχείο.

Πολλές φορές παρατηρούμε ότι η μεταφορά του νοήματος μπορεί να συνοδεύεται και από επεξήγηση. Τέλος, ο μεταφραστής μπορεί να επιλέξει να παραλείψει το κωμικό στοιχείο.

[11] Man, you gotta warn somebody before you just crack one off. My mouth was open and everything.

Άλλη φορά να προειδοποιείς πριν «την αφήσεις»! [*Shrek*]

Όπως παρατηρούμε στο παραπάνω παράδειγμα το κωμικό στοιχείο εντοπίζεται στο δεύτερο μέρος της πρότασης *my mouth was open and everything*. Στους υπότιτλους παραλείπεται το κωμικό στοιχείο, ενδεχομένως για λόγους συντομίας. Ακολουθεί ένας συνοπτικός πίνακας στον οποίο καταγράφονται οι μεταφραστικές μέθοδοι και τεχνικές που χρησιμοποιούνται για την αποτύπωση του χιούμορ στις ταινίες κινουμένων σχεδίων. Πιστεύουμε ότι οι ίδιες τεχνικές θα μπορούσαν να έχουν εφαρμογή και στις κινηματογραφικές ταινίες.

Μέθοδοι	Διατήρηση κωμικών στοιχείων	Ουδετεροποίηση	Παράλειψη κωμικών στοιχείων
Τεχνικές	Χρήση ίδιου κωμικού στοιχείου στο ΚΠ και στο ΚΣ	Μεταφορά του νοήματος με ή χωρίς επεξήγηση	Παράλειψη κωμικών στοιχείων
	Αναδημιουργία του κωμικού στοιχείου		
	Μερική μεταφορά του κωμικού στοιχείου		

Πίνακας 1- Παρουσίαση μεθόδων και τεχνικών απόδοσης κωμικών στοιχείων

8. Συμπεράσματα

Από την ανάλυση του γλωσσικού υλικού προκύπτει ότι στις ταινίες κινουμένων σχεδίων το κωμικό αποτέλεσμα ενισχύεται σε μεγάλο βαθμό από τη συνύπαρξη οπτικών και ακουστικών ερεθισμάτων, καθώς και παραγλωσσικών στοιχείων.

Η τάση στην απόδοση των κωμικών στοιχείων είναι αυτή της διατήρησής τους. Γι' αυτό οι μεταφραστές, προκειμένου να διατηρηθεί το κωμικό αποτέλεσμα, δεν διστάζουν ακόμα και να το αναδημιουργήσουν. Τέλος, θα λέγαμε, ότι η κατηγοριοποίηση των κωμικών στοιχείων και των αντίστοιχων μεταφραστικών τεχνικών θα μπορούσε να είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για διδακτικούς σκοπούς και ειδικότερα στην εκπαίδευση των νέων μεταφραστών. Παράλληλα, πιστεύουμε ότι η καταγραφή των κωμικών στοιχείων στις ταινίες θα μπορούσε να έχει εφαρμογές και στη διδακτική ξένων γλωσσών συνδυάζοντας, κατ' αυτόν τον τρόπο την ψυχαγωγία με την εκμάθηση των πολιτισμικών στοιχείων και του τρόπου σκέψης ενός άλλου λαού. Θεωρούμε λοιπόν ότι μέσω της έκθεσης σε κωμικά στοιχεία επιτυγχάνεται τόσο η γλωσσική όσο και η πολιτισμική αφύπνιση των εκπαιδευόμενων.⁸

⁸ Για την έννοια της γλωσσικής και πολιτισμικής αφύπνισης μέσω της έκθεσης σε κωμικά στοιχεία βλέπε τα άρθρα του Robert (2002) και της Feuerhahn (2002) στο ειδικό τεύχος του *Français dans le monde*, με τίτλο *Humour et enseignement des langues*.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Γαλίτη, Λ. (1995). «Η γλώσσα του αστείου: χαρακτηριστικά του χιουμοριστικού λόγου». Στα Πρακτικά της 16^{ης} Ετήσιας Συνάντησης *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα* του Τομέα Γλωσσολογίας, 4-6 Μαΐου, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, 505-516.
- Diaz Cintas, J. (2001). *La traducción audiovisual: el subtitulado*. Salamanca: Almar.
- Gottlieb, H. (1997). “You Got the Picture? On the Polysemiotics of Subtitling Wordplay”. In D. Delabastita (ed.), *Traductio. Essays on Punning and Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing, Namur: Presses Universitaires de Namur, 207-232.
- Martinez Sierra, J. (2008). *Humor y traducción: los Simpson cruzan la frontera*. Castello de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I.
- Mayoral et al. (1988). “Concept of Constrained Translation. Non-linguistic Perspectives of Translation”. In *Meta* 33:3, 356-367.
- O’Connell, E. (1998). “Choices and Constraints in Screen Translation”. In M. Cronin, D. Kenny, J. Pearson (eds), *Unity in Diversity? Current Trends in Translation Studies*. Manchester: St. Jerome Publishing, 65-71.
- Repulles Sanchez, F. (2008). “*Shrek*: When Audiovisual Humour Becomes A Lingua Franca”. In M. Munoz-Calvo, C. Buesa-Gomez, M. A. Ruiz-Moneva (eds), *New Trends in Translation and Cultural Identity*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 337-356.
- Toury, G. (1995). *Descriptive Translation Studies and beyond*. Amsterdam-Philadelphia: John Benjamins.
- Zabalbeascoa, P. (1994). “Factors in dubbing television comedy”. In *Perspectives: Studies in Translatology* 2:1, 89-99.
- Zabalbeascoa, P. (1996). “Translating jokes for dubbed television situation comedies”. In *The Translator* 2:2, 235-257.