

A szinkronizálás terminológiájának újragondolása

Sereg Judit

E-mail: sereg.judit@btk.elte.hu

Kivonat: Az audiovizuális fordítás hazai és nemzetközi szakirodalmában is megfigyelhető, hogy a terminusokat sokféleképpen és nem egységesen használják az egyes kutatók. Ez a terminológiai széttagoltság néha a fogalmak zavarához vagy egymást átfedő, nem világosan definiált terminusok megjelenéséhez vezet. Tanulmányomban kísérletet teszek arra, hogy a nemzetközi és magyarországi audiovizuális fordítási terminusok, azon belül is kiemelten a szinkronizálással kapcsolatos terminusok rendszerét tisztázzam, és javaslatot teszek egy, a jövőbeni kutatások pontos körülhatárolását segítő terminusrendszer bevezetésére.

Kulcsszavak: audiovizuális fordítás, szinkronizálás, szinkronfordítás, terminológia, audiovizuális lokalizáció

1. Bevezetés

Az audiovizuális (AV) fordítás területének terminológiáját a nemzetközi és a magyarországi fordítástudományban egyaránt jellemzi a széttagoltság és a nem egységes terminológiahasználat (Díaz Cintas 2003, Orero 2004). Sokféle megnevezés élt a terület tág értelemben vett megnevezésére, többek között a filmfordítás (Snell-Hornby 1988, Polcz 2012), a multimediális fordítás (Gambier és Gottlieb 2001, Klaudy 2002), a multimédia-fordítás (Polcz 2012, Somodi 2013), a képernyőfordítás (*screen translation*) (Gottlieb 2000, Gambier 2003, O’Connell 2007, Polcz 2012, Somodi 2013).

A magyar terminológiánál figyelemreméltó, milyen távol van egymástól a szakmában dolgozók és az audiovizuális fordítást kutatók által használt terminusok köre.

A szakmai nyelvhasználatban az átszivárgó angol kifejezések jellemzők a meghonosodott, de sokszor egymást átfedő, nem szigorúan definiált fogalmak mellett. Ilyen például a *spotting*, azaz a feliratok időzítése (Sereg 2015, Zolczer

2015a), a VO (a *voice-over* rövidítése), azaz a hangalámondás (Sereg 2015, Juhász-Koch 2019a), vagy a *script*, azaz a fordításhoz használt, rendszerint transzkripcióval készült forrásnyelvi szöveggönyv. (Sereg 2020)

A szinkronizálás befogadói értékeléséről és a nyelvhasználatra gyakorolt hatásáról írt disszertációmban (Sereg 2020) már megkíséreltem felvázolni egy javaslatot az audiovizuális fordítással, és azon belül a szinkronizálással kapcsolatos terminusok rendszerére. Jelen tanulmányban ennek a rendszernek egy módosított, más kutatók megfigyeléseit és a saját új gondolataimat figyelembe vevő változatát közlöm.

2. Szinkronizálás és a szinkronítások

A szinkronizálás fogalmát sok szerző definiálta az audiovizuális fordítás kutatásának kezdetétől. Caillé (1960) rövid definíciója így hangzik: „a szinkronizálás az eredeti dialógus helyettesítése a lefordított dialógusok felvételével” (ibid: 104, saját fordítás).¹

A magyar „szinkronizálás” fogalommal a legfőbb probléma az, hogy egyszerűen jelenti a szinkronizálás teljes folyamatát, valamint azt, ahogy a szöveget összehangoljuk a képen látható információval, a szájmozgással és a forrásnyelvi megszólalás hosszával. A legtöbb országban erre a két folyamatra két külön kifejezést használnak. A teljes folyamatra használt megnevezés „[...]angolul a *dubbing*, *doublage* franciául, *doblaje* spanyolul, *doppiaggio* olaszul. Ezekben a nyelvekben a szöveg összehangolása a képpel és a megszólalások hosszával az, amit szinkronizálásnak (*synchronization* angolul, *synchronisation* franciául, *sincronización* spanyolul és *sincronismo* olaszul) neveznek” (Sereg 2020: 26).

A szinkronizálásra született sokféle, audiovizuális fordítással kapcsolatos definícióban is megjelennek a szinkronizálás folyamatának technikai aspektusai, hol központi, hol perifériális szerepben. Rowe (1960) az első, aki határozott megkülönböztetést tesz a szinkronizálás és a szinkronizálás céljára készült szinkronizációs dialóg, illetve szinkronszöveg között. Szerinte a „szinkron, ez a kétségbeejtő elvárás, hogy amit a fordító *leír*, annak olyan szövegnek kell *tűnnie*, amit mintha valaki *elmondott volna*” (ibid: 116, kiemelés a szerzőtől, saját fordítás).²

Ebből látszik, hogy a szinkron ebben az esetben azt jelenti, hogy a fordítónak egy kifejezetten beszélt nyelvi szöveget kell megírnia, amit aztán majd el fognak mondani (Snell-Hornby 1997). Itt nem a technikai elvárásoknak való megfelelés a szinkron, hanem egy kifejezetten nyelvi, stilisztikai követelmény.

A szinkronizálás (*synchronization*) fogalma a későbbiekben sok szerzőnél már inkább azon technikai követelményeknek a figyelembevételét jelenti, amelyekre minden audiovizuális fordítónak figyelnie kell, amikor szinkront fordít. Ezeket a fordítást befolyásoló technikai követelményeket nevezem *szinkronításoknak*.

„A szinkronizálás folyamatában az a cél, hogy olyan célnyelvi hangsvá szülessen, amely összhangban van a szinkronizált film képi anyagával.” (Sereg 2020:

26) Ahhoz, hogy az összhang megszülessen, a forrásnyelvi szöveg különböző jellemzőihez kell igazítani a célnyelvi szöveget. A szinkronitások fajtáiról is több kategóriarendszer született az elmúlt évtizedekben. Herbst (1997) kétféle szinkronitást definiál, ezek egyike a szájszinkronitás, amelynek két fajtája van, a kvantitatív és a kvalitatív szájszinkronitás. Előbbi azt jelenti, hogy a célnyelvi szövegnek addig kell tartania, amíg a beszélő szája mozog, utóbbi a száj mozgásához, kerekítéséhez való igazításra vonatkozik. A szinkronitások másik fajtája Herbstnél (ibid) a magszinkronitás (*nucleous synchron*), vagyis az a követelmény, hogy a célnyelvi szövegnek igazodnia kell a képen látható gesztusokhoz és az elhangzó forrásnyelvi szöveg hangsúlyaihoz.

A szinkronitásokkal kapcsolatban leggyakrabban idézett szerző Chaume (2004), aki háromféle szinkronitást definiál. Az első a szájszinkronitás, amely a célnyelvi szöveg fonetikai igazítását jelenti a beszélők szájmozgásához, a második a kinetikus szinkronitás, vagyis az, hogy a szöveget igazítani kell a képen megjelenő beszélők gesztusaihoz és mozgásához, a harmadik pedig az izokronia, ami annyit jelent, hogy a célnyelvi hangzó szövegnek ugyanolyan hosszúnak kell lennie, mint az eredeti szövegnek. Ha megnézzük, láthatjuk, hogy határozott átfedésben vannak Chaume kategóriái Herbst szinkronitásaival. A szájszinkronitás tulajdonképpen megfelel a kvalitatív szájszinkronitásnak, az izokronia a kvantitatív, a magszinkronitás pedig a kinetikus szinkronitásnak. Bár a kategóriák hasonlóak, Chaume megnevezéseit szerencsésebbnek érezhetjük, mert jobban elkülöníthetőek és egyértelműbben utalnak a szinkronitások jellegére. Chaume kategóriáinak fordításai Polcznál (2012) és Seregnél (2015) szerepelnek, azonban ott szájszinkronként. Ennek hosszabb formáját azonban érdemes lenne bevezetni a kategóriák egységes megnevezésének érdekében.

Fodor (1976) alapműve tulajdonképpen a szájszinkronitás rendkívül részletes körüljárása. A fordítástudomány akkori fősodrát követi Fodor megnevezése erre, hiszen a tulajdonképpeni szájszinkronitást fonetikai ekvivalenciának nevezi. A Fodornál is megjelenő *dubbing* és *synchronization* nála tulajdonképpen szinonimák, bár a szerző lábjegyzetében szerepel, hogy a szinkronizálásnak más jelentése is van a filmes szakmában. Fodornak nem véletlenül a fonetikai ekvivalencia a vesszőparipája, már a szinkronizálásra adott definíciójából is kiviláglik, hogy az ő értelmezésében a fonetikai ekvivalencia megteremtése a szinkronizálás legfontosabb feladata. Szerinte „az új hangsávnak [...] úgy kell a képeknek megfelelnie, hogy az új szöveg hangjai a lehetőségekhez mérten a legtökéletesebben megfeleljenek a hangképző szervek látható mozgásának” (ibid: 9, saját fordítás).³ A szöveghű fordítás és a művészi értékek visszaadása a célnyelven ugyan megjelennek a megfelelő szinkron jellemzői között, de csak mint másodlagos kitételek a fonetikai ekvivalencia után. Fodor monográfiájának tudományos értéke vitathatatlan, azonban a valóság talaján mozogva hamar arra jutunk, hogy definíciója legalábbis idealisztikus.

Fodor után több szerző is felhívta a figyelmet arra, hogy a tökéletes szájszinkronitás csak a közeli képeknél igazán fontos, és hogy a nézők a szájszinkroni-

tás hibáival szemben elnézőbbek, ha a szöveg egyébként természetesen hangzik, és megfelel az izokronia követelményeinek (Whitman-Linsen 1992, Goris 1993, Herbst 1997, Chaume 2004, Polcz 2012). (Sereg 2020:27)

A nemzetközi terminológiában elérhető kétféle terminust, a *synchronization* és a *dubbing*ot mindenképpen szükséges lenne a magyar nyelvben is két külön terminussal megnevezni. A folyamat egészének leírására, igazodva a szakmai nyelvhasználatához, a **szinkronizálás** terminust javasolhatjuk, míg a technikai kötöttségekre a **szinkronítások**, az ezek megvalósulásának érdekében végzett folyamatokra pedig a **szinkronítások elérése** lehetne a megfelelő terminus.

3. Szinkronizálás és hangalámondás

A helyzetet tovább nehezíti, hogy a szinkronizálás mellett létezik egy másik fontos audiovizuális fordítási mód, a hangalámondás. Juhász-Koch 2022-es disszertációja részletesen körbejárja a hangalámondással kapcsolatos terminológiát, ezért ebben a tanulmányban erre a témára nem térek ki részletesen, csak annyiban, amennyiben szükséges a szinkronizálás tágabb kontextusának felrajzolásához.

4. Hangcsere és szinkronizálás

Baker és Hochel (1998) a *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* szinkronizálásról szóló bejegyzésében először a *dubbing* kategóriájába sorolja a szájszinkronítás követelményeinek megfelelő fordításokat, míg *revoicing*nak, vagy „hangcsere” nevezik azt a kategóriát, amely a szájszinkron követelményét figyelmen kívül hagyó audiovizuális fordítási módokat tartalmazza. Ezek a hangalámondásfordítás, a narrációfordítás, a hangos leírás és a szabad kommentár.

Sajnos ezt a terminológiai összeütközéseket feloldó kategorizálást a bejegyzés utolsó mondata felülírja, mivel a szerzők megjegyzik, hogy „a »hangcsere« gyakran használják általános értelemben. Ilyenkor a »hangcsere« magában foglalja a szóbeli nyelvi transzfer összes módját, beleértve a szájszinkronítás követelményének megfelelő szinkront is” (ibid: 75, saját fordítás).⁴ (Sereg 2020: 28)

A Baker és Hochel bejegyzéséből származó idézet jól példázza a magyar terminológia nehézségeit, ahol a szinkron különböző formáiban egyszerre jelent túl sokat és túl keveset a helyzettől függően. Ha definíciót keresünk a szinkronizálásra, Luyken és szerzőtársainak megfogalmazása kikerülhetetlen a szakirodalomban. Szerintük a szinkronizálás „az eredeti beszéd helyettesítése egy hangsávval, mely a lehetőségekhez mérten a leginkább megpróbálja követni az eredeti dialógus időzítését, megfogalmazását és a színészek szájmozgását” (Luyken et al. 1991: 31, saját fordítás).⁵

Baumgarten (2005) disszertációjában az okoz zavart, hogy amit először szájra írt szinkronizálásként nevez meg, azt a későbbiekben egyszerűen szinkronizálásként emlegeti, bár az első megnevezésből úgy tűnhet, mintha a szinkronizálás maga nem jelentené inherensen, hogy szájra írt. Igaz persze, hogy a szájra írt szinkron is csak akkor igazán szájra írt, amikor a képen megjelenik a beszélő – vagyis van egy száj, amire rá kell illeszteni a szöveget. Ez már talán szórszálhasogatás, de ha terminológiáról beszélünk, minden szónak kell, hogy legyen jelentősége. Ha a szinkronizálás kategóriája a hangcsere alkategóriája (ahogy én személy szerint észszerűnek érzem), és egy szinten szerepel a hangalámondással, akkor semmiképpen sem indokolt a szájra írt szinkronizálás használata. Ebben az esetben a szájszinkronitás az egyik szinkronitási követelmény, amely esetleg jelenetek szintjén egy adott audiovizuális alkotásnál lehet fontosabb (például egy mozifilmnél, arcközeli beállításnál), vagy kevésbé fontos (amikor például a beszélő képen kívül vagy éppen háttal van a kamerának).

Baumgarten szinkronizálás-definíciójával is hasonló a probléma, mint a korábbiakkal, véletlenszerűen szerepelnek benne a fordításra vonatkozó és a teljes folyamatra vonatkozó jellemzők.

A szinkronizálás az eredeti szöveg lecserélése egy hangsávra, amely hű fordítása az eredeti beszélt szövegnek, és amely megpróbálja reprodukálni az eredeti időzítését, megfogalmazását és szájmozgását. Az új hangsávot ezután összekeverik az eredeti zenét és a hanghatásokat tartalmazó hangsávval. A cél olyan illúzió teremtése, amely azt a benyomást kelti, hogy a képernyőn látható szereplők a célnyelven beszélnek, vagyis a közönség nyelvén. A film képi megjelenítése nem változik az eredetihez képest, de gyakran úgy szerkesztik, hogy lehetővé tegyék a lehető legoptimálisabb szájszinkront (Baumgarten 2005: 21, saját fordítás).⁶

Ha megnézzük a definíciót, láthatjuk, hogy egyes elemek (lecserélés egy hangsávra, keverés a zenét és hanghatásokat tartalmazó hangsávval, képi megjelenítés szerkesztése) kifejezetten *nem* a fordító „hatáskörébe” tartozó folyamatok. A hű fordítás, bármilyen megfoghatatlan is, már nyilván a fordításhoz tartozik, és itt megjelenik a három szinkronitásból legalább kettő: az időzítés reprodukálása az izokronia, a szájmozgás reprodukálása a szájszinkronitás követelményének való megfelelést fedi le. Az illúzió megteremtése már megint soktényezős jellemző, amiben talán a célnyelvi szövegnél is nagyobb szerepe van a szöveget képre olvasó színésznek és a felvett hangot keverő hangmérnöknek. A képi megjelenítés szerkesztésére vonatkozó félmondat pedig szinte már profetikus: 2005-ben egy audiovizuális alkotás képi anyagába semmiképpen sem nyúltak bele kizárólag azért, hogy optimálisabb szájszinkront lehessen elérni. Napjainkban azonban már olyan technológiát fejlesztenek, mely lehetővé teszi, hogy a képen szereplő színész szájmozgását igazítsák digitálisan a szinkronszövegre – vagyis lehetővé válhat a Ba-

umgarten által itt megjósolt jelenség, amikor a képet szerkesztik úgy, hogy a szövegére illeszkedjen, és nem fordítva. (respeecher.com)

Bármelyik definíciót is nézzük, egy probléma újra és újra felbukkan: bár sokszor a szerzők valójában csak a szinkronizálás „fordítói hatáskörbe” tartozó részéről beszélnek írásaikban, a definíciók rendszerint kitágítják a fogalmat, és rendezetlenül, de beemelik a szinkronizálási folyamat fordító hatáskörén kívül eső elemeit is, melyeknek adott esetben nem, vagy nagyon csekély hatása van a fordítói munkára vagy éppen a célnyelvi szöveg megformálására. (Például az, hogy az illúzió elérése érdekében a hangmérnök hogyan teremt hangszerkesztő programmal visszhangot, telefonhangot vagy éppen szabadtéri atmoszférát, vajmi kevés hatással van arra, hogyan írja meg a fordító a telefonban vagy éppen a parkban elhangzó célnyelvi szöveget.)

Ha pontosságra akarunk törekedni az audiovizuális fordításról készülő tudományos írásokban, szükséges egy, a nagyobb folyamatot és a fordítás konkrét folyamatát egyértelműen elkülönítő terminus bevezetése. Erre tesztek javaslatot a magyar szakirodalomban eddig megtalálható terminushasználat áttekintése után.

4. Terminológia a magyar szakirodalomban

Polcz (2012) disszertációjában és tanulmányaiban (Polcz 2008, 2009) nem foglalkozik kiemelten a szinkronizálás definíciójával. Tanulmányaiban a filmszövegfordítás, valamint a szinkronszöveg terminusokat használja, disszertációjában pedig a filmfordítás terminust alkalmazza a pragmatikai szempontból vizsgált szinkronizált tévésorozatrészek magyar szövegére, jöllehet ez a terminus tágabb értelmű. Filmfordítás alatt érthetünk bármilyen, filmek fordítására alkalmazott módot, így a filmek feliratainak fordítását, a filmek szinkronfordítását és akár a hangalámondás-fordítást is, amely pl. Lengyelországban máig bevett formája tévéfilmek fordításának is (Juhász-Koch 2019a). A filmfordítás Lakatos-Báldynál (2015) és Laskácsnál (2015) is bármilyen filmes anyag fordítását magába foglalja, legyen az szinkron vagy felirat. (Sereg 2020: 32)

A filmfordítás megnevezés ráadásul még egy réteget rúg a jelentésre, hiszen kizár belőle mindent, ami nem kifejezetten filmnek a fordítása. Ilyen szempontból akár amellett is érvelhetnénk, hogy a sorozatok fordítása nem tartozik bele ebbe a kategóriába, hiszen a sorozatok definíció szerint *nem* filmek.

Lakatos (2007) és Lakatos-Báldy (2015) az audiovizuális fordítás „megszokott” három kategóriája mellé emeli be negyedikként a hangbemondást, amelynek definíciója így hangzik: „egy film vetítése alatt, a tolmács/fordító jelen van a teremben és hangszórókkal vagy fejhallgatókkal összekapcsolt mikrofonba beszélve, a film dialóg listája alapján fordít. [...] A fordítást a teremben látható képhez igazodva végzi, oly módon, hogy hangja a vásznon megjelenő színészek hangjára kerül rá” (Lakatos 2007: 18).

A definíció alapján ez a mód is megfelel a hangalámondás fő jellemzőinek: a felmondott szöveg rákerül az eredeti hangsávra, a fordítás nagyjából igazodik a forrásnyelvi szövegösszokhoz, de nem felel meg a szájszinkronitás követelményének. Ilyen szempontból a hangbemondást észszerűbb a hangalámondás alkategóriájaként, egyfajta egyidejű hangalámondásként értelmezni.

Lakatos a szinkronizálást így definiálja:

A szinkronizálás azt jelenti, hogy az eredeti hangot egy másikkal helyettesítjük. A helyettesítés során meg kell tartani a következőket: 1) A szereplők megfelelését, azaz a szinkronizáló színész hangja és a vásznon megjelenő színész/nő megjelenése és gesztikulációja közötti harmóniát. 2) A tartalmi megfelelést, azaz a szöveg új változatának és a film cselekményének a koherenciáját. 3) A vizuális megfelelést, azaz a hangképző szervek látható mozgása és a hallott hangok harmóniáját (ibid 2007: 17).

Jól látható, hogy a definíció itt is tartalmazza a szinkronítások követelményét újrafogalmazva. Az 1. pont a kinetikus szinkronitás (bár egy új tényező is benne van, vagyis a szinkronizáló színész és a vásznon megjelenő színész megjelenése közti harmónia, ami a szinkronrendező hatásköre, hiszen ő választja ki az adott szerep eljátszására legalkalmasabbnak tartott színészt, és ebbe a fordítónak rendszerint nincsen beleszólása). Vitakozhatnánk még a „vászon” szóval is, hiszen ez a szinkronizálás definícióját kizárólag a mozifilmekhez készülő szinkronokra szűkíti le, és nem számíthatna bele például a televíziós forgalmazásra szánt műsorok szinkronizálása. A 2. pont a Baumgarten-féle „hű fordítás” egyfajta reiterációja, amit akár úgyis megfogalmazhatnánk, hogy a forrásnyelvivel funkcionális ekvivalencia (Nida és Taber 1982) viszonyban levő célnyelvi szöveg alkotása a cél. A 3. pont pedig egyértelműen a szájszinkronitást fogalmazza meg. Érdekes a definícióban az is, hogy preskriptíven fogalmaz, vagyis azt írja le, milyennek kellene lennie a szinkronizálásnak, nem azt, hogy milyen.

Juhász-Koch (2019b) a korábban Bakernél és Hochelnél (1998) is azonosított csapdába esik, és míg egy ponton „hangalámondással szinkronizált adásokról” (ibid: 25) ír, később már a „hangalámondást a szinkronizálással és a feliratozással szembeállítva tárgyalja tovább” (Sereg 2020: 33).

A *revoicing* magyar megnevezésére Juhász-Koch és Sereg (2018) a *hang reprodukálása* magyar terminust javasolja, Somodi (2015) pedig az *újrhangosítás* terminust használja. Mivel a hangosításnak van saját jelentése (koncert- és rendezvénytechnikával kapcsolatban), ez a szokatlan szóalkotás sem tűnik a legszerencsésebb megoldásnak, míg a *hang reprodukálása* magyarázatként megfelel, de terminusnak hosszú. Ehelyett javasolhatjuk a **hangcsere** terminus bevezetését.

Ebben az értelemben a hangcsere esetében „a szöveget (vagy annak tartalmát) a célnyelven is hangzó beszédként rögzítik” (Juhász-Koch 2019: 81), így beletartozik a szinkronizálás, a hangalámondás, a szabad kommentár, a narráció és a hangos leírás is, amelyet itt az angol *audio description* magyar megfelelőjeként használók.

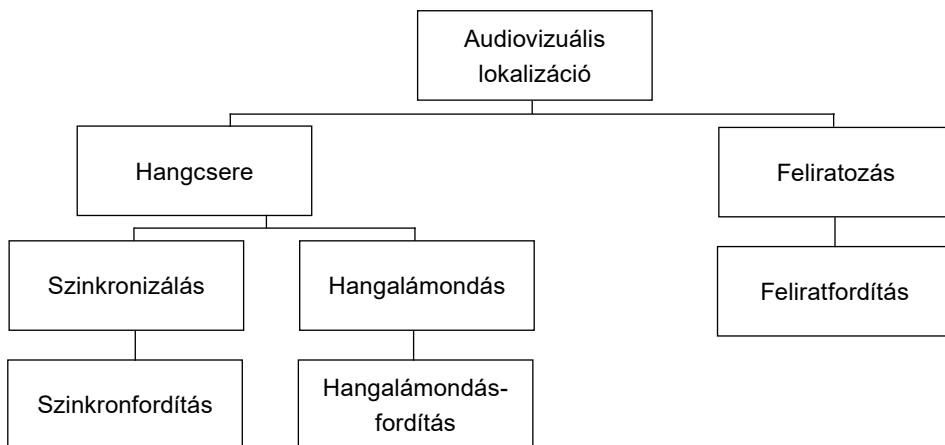
A magyar terminológia-használat rövid áttekintése is megmutatja, hogy még nem alakult ki egy egyezményes, minden jelenséget azonnal beazonosíthatóvá tevő rendszer az audiovizuális fordításhoz köthető fogalmakról. A legfőbb kategóriák megnevezésére és a szinkronizálás további felosztására teszek kísérletet a tanulmány hátralevő részében.

5. Szinkronfordítás, hangalámondás-fordítás, feliratfordítás

Disszertációmban (Sereg 2020) felvázoltam a szinkronizálással kapcsolatos terminusok egy lehetséges rendszerét. Az azóta eltelt időben a további gondolkodás és más AVF-kutatók visszajelzései alapján szükségesnek láttam ennek a rendszernek az átdolgozását. Az új javasolt terminusrendszer továbbra is elsősorban a szinkronizálással kapcsolatos terminusokra tér ki.

A terminusok helyét azonban érdemes tisztázni egy tágabb közegben. A „tágabb közeg” megnevezése már önmagában gondot jelent, ugyanis egy fontos elkülönítésre szükség van: a technikai tényezőket, vagyis azt, hogy ténylegesen megtörténik a hang felvétele színészekkel, hogy ezt a hangot lecserélik/ráhelyezik az eredeti hangsávra, vágják és utómunkát végeznek rajta, valamilyen módon szükséges jeleznünk a terminológiánk rendszerében. Az audiovizuális fordítás kategória azonban tartalmazza a félrevezető „fordítás” szót, amely kifejezetten a célnyelvi szöveg forrásnyelvi megformálását jelenti. A legtágabb kategóriának ezért az audiovizuális lokalizációt javaslom. Ez a megnevezés magába foglalja a szöveg átültetését a célnyelvre és a célkultúra közegébe, de emellett beletartozik a tartalom technikai értelemben vett lokalizációja is – vagyis minden fentebb említett része a folyamatnak is beletartozik. Ebben az értelemben az audiovizuális fordítás egy fontos, a többi folyamattal szoros együttműködésben létező *részfolyamatként* értelmezhető, melyre hatással van az összes többi folyamat. Az 1. ábrán rendszerbe foglaltam a korábbi fejezetekben ismertetett szakirodalmak, a magyar terminológia és a saját javasolt módosításaim alapján létrehozott rendszert, melynek legtágabb kategóriája az **audiovizuális lokalizáció**. Az ábrán szerepel a feliratozás, de ennek alkategóriáira és definíciójára nem térek ki.

1. ábra: Az audiovizuális lokalizáció rendszere



A legtágabb kategóriaként bevezetett audiovizuális lokalizáció nem új terminus, sőt, jó lehetőséget teremt ahhoz, hogy közelítsük egymáshoz a szakma és a kutatók által használt terminológiát. A fordítóirodák és szinkronstúdiók régóta nevezik lokalizációnak az olyan munkákat, melyek során a szöveg célnyelvi verziójának elkészítése mellett a szöveget formai, technikai és kulturális szempontból is igazítani kell a célközönség igényeihez. Az Andovar fordítóiroda nemzetközi honlapján az alábbi definíciót adja az audiovizuális lokalizációra:

Az audiovizuális lokalizáció az audiovizuális tartalom igazításának folyamata egy adott célpiachoz fordítással és a regionális kontextus beépítésével. Az AV lokalizáció célja, hogy kulturális narratívát és kontextust adjon a tartalomhoz egy konkrét piac fogyasztói számára. (Bussey 2019, saját fordítás)⁷

Láthatjuk, hogy ez egy kifejezetten szakmai definíció, mégis jól rávilágít arra, miért van szükségünk erre a tágabb kategóriára, ha el akarjuk kerülni a terminológiai zavart. Bár a technikai lokalizáció követelményét nem tartalmazza, mégis beleérthetjük abba, hogy kiemeli: kontextust is kell adni a tartalomhoz. Ez a kontextus akár a megfelelő audiovizuális fordítási mód kiválasztását, és az ezzel járó technikai követelményeknek való megfelelést is magába foglalhatja.

Bár az audiovizuális fordítást kiváltó (vagy annak tágabb kategóriájaként használható) terminusként még nem jelent meg a szakirodalomban, mégis találhatunk ebbe az irányba mutató szakirodalmi forrásokat. Chaume (2016) a média globalizálódásával járó folyamatok velejárójaként említi, hogy az audiovizuális fordítás fogalma és fajtái is változnak, tágabbak lesznek, egyre több mindent magukba foglalnak. A fordítás maga is több lesz fordításnál, transzkreáció (*transcreation*), mely a szöveg fordításán túl számos tényezőt figyelembe vesz. A lokalizáció fogalma már régen összeforrt a fordítással, a videojátékok esetében soha nem is

beszéltünk fordításról, ezeknél a tartalmaknál valamiért rögtön a videojáték-lokalizáció vált a megszokott terminussá (O'Hagan 2018).

Az audiovizuális lokalizáció fogalmának bevezetése tehát lehetővé teszi, hogy megtartsuk azokat a technikai folyamatokat is magukba foglaló megnevezéseket, amelyekre már kitértem a korábbi fejezetben: ezek a **hangsere** és a **feliratozás** kategóriái. Ez a megközelítés egyébként egybecseng Chaume (2016) felosztásával, aki az audiovizuális fordítás két fő kategóriájaként a *revoicingot* és a *captioninget* sorolja fel. Igaza van, amikor azt írja, hogy az audiovizuális tartalmak lokalizációja kétféle módon történhet tág értelemben: vagy a képen megjelenő írásos szöveggel (ez a **feliratozás**) vagy egy új, célnyelvi szöveget tartalmazó hangsáv beillesztésével, vagyis **hangszerével**.

A pontos definíciók értelmében **szinkronizálásnak** nevezem a teljes folyamatot, amelynek eredménye egy célnyelvi, szinkronizált hangsáv (vagyis egy olyan hangsáv, mely megfelel a szinkronitások követelményeinek). Ennek a folyamatnak részfolyamata a fordítás, de részfolyamatai azok a gyártási szakaszok is, amelyek a szinkronstúdióban zajlanak. Ehhez Lakatos (2007) definícióját veszem alapul, melynek része a forrásnyelvi hangsáv helyettesítése egy célnyelvi hangsávval.

A **hangalámondás** az a folyamat, melynek eredménye egy célnyelvi, hangalámondott hangsáv (vagyis egy olyan hangsáv, amely nem, vagy csak részben felel meg a szinkronitások követelményeinek). Ennek a folyamatnak részfolyamata a fordítás, de részfolyamatai azok a gyártási szakaszok is, amelyek a szinkronstúdióban zajlanak.

A **hangsere** terminust annak tág értelmében használok, ahogy Baumgarten (2005) és Juhász-Koch (2019b). Ezzel az audiovizuális lokalizáció azon alkategóriájába kerül, mely magába foglal minden olyan audiovizuális lokalizációt, melynek során a forrásnyelvi hangsávot felváltja vagy letakarja egy célnyelvi hangsáv.

A **hangsere** párja a legáltalánosabb értelemben vett **feliratozás** lesz, mely minden olyan audiovizuális lokalizációt lefed, amelyben az audiovizuális tartalomra felkerül a fordított szöveget tartalmazó felirat. A feliratozáshoz itt megadott definíció csak az elkülönítést szolgáló munkadefiníció, a tanulmányban a feliratozás pontos definíciójára nem térek ki.

Amikor arról beszélünk, hogy a fenti lokalizációs célokra célnyelvi szövegnek kell készülnie, akkor gondolunk valójában **audiovizuális fordításra**. Annak érdekében, hogy a forrásnyelvi szöveg célnyelvi szöveggé alakítását el tudjuk különíteni a teljes folyamatától (még akkor is, ha annak alapvető hatása van a fordítás folyamatára), a három fő audiovizuális fordítási módot nevezhetjük **szinkronfordításnak**, **hangalámondás-fordításnak** és **feliratfordításnak**.

Ez az elkülönítés már csak azért is indokolt, mert az adott lokalizációs mód technikai követelményei sok szempontból meghatározzák a fordítás folyamatát és kötöttségeit is, ráadásul ezzel a három kategóriával valóban mindent le tudunk fedni. Ebben az értelemben szinkronfordításnak minősül a videojáték-lokalizáció, amennyiben a játékban szereplők célnyelven szólnak meg a lokalizált változatban, de szinkronfordítás a reklámok fordítása is, amennyiben az adott reklámot

szinkronizálják a célnyelvre. A videojáték-lokalizáció lehet viszont feliratfordítás, amennyiben a játékban a célnyelvi szöveg csak írott módon, feliratok formájában jelenik meg, és feliratfordítás lesz a rajongói feliratok készítése, az operafeliratozás stb. is. Hangalámondás-fordításként értelmezhetjük a dokumentumfilmek szövegének fordítását, amelyek a magyar piacra jellemzően hangalámondásos változatban kerülnek ki, de hangalámondás-fordítás lesz a lengyel piacra készülő mozifilmek szövegének elkészítése a hangalámondáshoz.

Az egyes kategóriák innentől kezdve tetszőleges módon tovább bonthatók és differenciálhatók, attól függően, hogy milyen szempontot akarunk kiemelni, esetleg milyen összehasonlításokat akarunk tenni az egyes fordítási módok alkategóriáin belül.

Ha csak a hivatalos, stúdióban készített szinkronizált audiovizuális tartalmakat kívánjuk tovább bontani, a fordított audiovizuális tartalom jellege alapján beszélhetünk **filmszinkronról** és **sorozatszinkronról**. Az audiovizuális tartalom forgalmazási módja alapján beszélhetünk **moziszinkronról** és **téveszinkronról**.

Ez utóbbi két kategória között érdemes lehet egy adott kutatásban különbséget tenni, mivel jelentős eltérés tapasztalható a készítés folyamatában egy adott szinkronstúdióon belül is. A mozifilmek szinkronjaira rendszerint több idő és figyelem jut, a nagy vászon miatt ezeknél kiemelten fontos a közeli képeknél a szájszinkronitás létrehozása is. A televíziós vagy újabban streaming szolgáltatón való bemutatásra szánt filmek és tévésorozatok szinkronjára általában kevesebb idő és erőforrás jut, ezért ezeknek gyorsabb tempóban kell elkészülnie, és mivel a kis képernyőn a szájmozgás is kevésbé látszik, általában kevesebb figyelmet szentelnek a nagyon pontos szájszinkronitásnak is. A fentiek alapján **moziszinkron** lehet minden olyan **szinkronfordítás**, amely kifejezetten moziban bemutatásra szánt filmhez készült, és **téveszinkron** minden olyan, amely kifejezetten televíziós forgalmazásra szánt audiovizuális tartalomhoz készült.

Érdemes lehet még definiálnunk a szinkronfordítás eredményeként létrejött célnyelvi szöveget. Ennek megnevezésére a **szinkronszöveg** terminust javaslom. Fontos elkülöníteni a fordító által elkészített célnyelvi szöveget attól, amely végül elhangzik a szinkronizálás teljes folyamatának végén elkészülő szinkronizált audiovizuális tartalomban, hiszen ebben lehetnek változtatások, melyeket a lektor, a szinkronrendező vagy a szinkronszínész hajtott végre. A fordító által leadott, felvételre szánt szöveget nevezhetjük **fordítói szinkronszövegnek**, míg a végleges, audiovizuális tartalomban elhangzó szöveget **végleges szinkronszövegnek**. Ennek az elkülönítésnek kutatásoknál lehet fontos szerepe.

A fentiek mellett még egy olyan kategória van, amelyet fontosnak tartok definiálni. Ez pedig a **fordítói szinkronszöveget** készítő nyelvi szakember, az audiovizuális fordító megnevezése. Mint azt már fentebb említettem, a szinkronszakmában az audiovizuális fordítás/audiovizuális fordító megnevezés nem használatos.

Audiovizuális fordítónak nevezhetünk minden olyan fordítót, aki audiovizuális tartalmak fordításával foglalkozik (ideértve akár a reklámok, videojátékok stb. fordítását is). Ha tovább akarjuk bontani, akkor érdemes azt az audiovizuális lo-

kalizációnál megfogalmazott kategóriák szerint tenni. Vagyis **feliratfordító**, aki feliratok fordításával foglalkozik (bármilyen tartalomhoz), **szinkronfordító**, aki kifejezetten szinkronizálás céljára készít szöveget, és **hangalámondás-fordító**, aki hangalámondás céljára készít fordítást. Természetesen egy audiovizuális fordító foglalkozhat párhuzamosan mindhárom fordítási móddal – ezért is van szükség a tág kategória megőrzésére. Ahogy disszertációmban (Sereg 2020) megjegyeztem, a szakmában még mindig a **szinkron dramaturg** megnevezés a legerterjedtebb. Ez esetben mégsem érdemes követni a szakmai nyelvhasználatot a tudományos publikációkban, mert nem teszi lehetővé azt a megkülönböztetést, amit az itt javasolt hármas rendszer igen.

Az 1. táblázatban összefoglalom a fent kifejtett terminusokat és definícióikat. A definíciók ezekben az esetekben mind saját definícióim, melyeket a fentiekben ismertetett külföldi és magyar szakirodalom alapján alkottam meg. A táblázatban külön nem jelzem a definíciók alapjául szolgáló forrásokat, mivel egyik esetben sem vettem át teljes szövegével más szerző definícióját, azért, mert a rendszer teljességéhez minden esetben szükséges volt a meglévő definíciók pontosítása.

1. táblázat: *A disszertációban használt terminusok*

Terminus	Definíció
audiovizuális lokalizáció	Az audiovizuális tartalom átültetése a célnyelvi kultúrába és a megfelelő audiovizuális médiumba, figyelembe véve a nyelvi, a kulturális és a technikai követelményeket.
hangcsere	Az audiovizuális lokalizáció azon alkategóriája, mely magába foglal minden olyan lokalizációs eseményt, melynek során a forrásnyelvi hangsávot felváltja vagy letakarja egy célnyelvi hangsáv. Ebbe beletartozik a szinkronizálás és a hangalámondás , melyeknek alkategóriái lehetnek többek között a hangos leírás, a szabad kommentár, de a videojátékok lokalizációja és például a reklámfordítás is.
szinkronizálás	Folyamat, amelynek eredménye egy célnyelvi, szinkronizált hangsáv (vagyis egy olyan hangsáv, mely megfelel a szinkronitások követelményeinek). Ennek a folyamatnak részfolyamata a fordítás, de részfolyamatai azok a gyártási szakaszok is, amelyek a szinkronstúdióban zajlanak.
hangalámondás	Az a folyamat, melynek eredménye egy célnyelvi, hangalámondott hangsáv (vagyis egy olyan hangsáv, amely nem felel meg a szinkronitások követelményeinek). Ennek a folyamatnak részfolyamata a fordítás, de részfolyamatai azok a gyártási szakaszok is, amelyek a szinkronstúdióban zajlanak.

szinkronfordítás	A szinkronizálásra szánt audiovizuális termék forrásnyelvi szövegének átültetése a célnyelvre úgy, hogy a szöveg megfelel a három fő szinkronitás követelményének.
hangalámondás-fordítás	A hangalámondásra szánt audiovizuális termék forrásnyelvi szövegének átültetése a célnyelvre úgy, hogy a szöveg megfelel a hangalámondás szövegére vonatkozó követelményeknek.
szinkronszöveg	A szinkronfordítás terméke.
fordítói szinkronszöveg	A fordító által elkészített célnyelvi szöveg, mely a szinkronizálás során még módosításokon mehet át.
végleges szinkronszöveg	A szinkronizált tartalomban elhangzó célnyelvi szöveg.
moziszinkron	Minden olyan szinkronszöveg, amely kifejezetten moziban bemutatásra szánt filmhez készült.
tévészinkron	Minden olyan szinkronszöveg, amely kifejezetten televíziós forgalmazásra szánt audiovizuális tartalomhoz készült.
szinkronitás	A filmszinkronokra jellemző követelmények, a szájszinkronitás, a kinetikus szinkronitás és az izokronia követelményei.
szinkronitás elérése	A szinkronszövegre jellemző követelmények (szájszinkronitás, kinetikus szinkronitás, izokronia) létrehozását célzó folyamat.
audiovizuális fordító	Minden olyan fordító, aki audiovizuális tartalmak fordításával foglalkozik, ideértve a reklámok, videojátékok stb. fordítását is.

6. Összefoglalás

Tanulmányomban kísérletet tettem arra, hogy a nemzetközi és magyar szakirodalomban is sokszor következetlen terminológiahasználat helyett egy, az audiovizuális fordítás kutatásában, és azon belül a szinkronfordítás kutatásában jól használható, világos terminológiai rendszert javasoljak. A javasolt terminusok megszüntetik az egymást részben lefedő kategóriákat, és lehetővé teszik az adott kutatás során a további, a kutatás igényeinek megfelelő differenciálást.

Az itt javasolt terminológiai rendszer a 2020-as disszertációmban bemutatott rendszer jelentősen módosított változata. Ilyen tekintetben könnyen lehet, hogy nem végleges, de reményeim szerint lehetőséget nyújt a további szakmai és tudományos gondolkodásra a téma iránt érdeklődő kutatók körében.

Irodalom

- Baker, M., Hochel, B. 1998. Dubbing. In: Baker, M. (ed.) *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London/New York: Routledge. 74–76.
- Baumgarten, N. 2005. *The Secret Agent: Film dubbing and the influence of the English language on German communicative preferences. Towards a model for the analysis of language use in visual media. PhD Dissertation*. Hamburg: Universität Hamburg.
- Caillé, P.-J. 1960. Cinéma et Traduction. *Babel* Vol. 6. No. 3. 103–109.
- Chaume, F. 2004. Synchronization in dubbing: A translational approach. In: Orero, P. (ed.) *Topics in Audiovisual Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins. 35–52.
- Chaume, F. 2016. Growing Diversity, Choice, and Enhanced Localization In: Esser, A. et al. *Media Across Borders – Localizing TV, Film and Video Games*. New York: Routledge. 68–84.
- Díaz Cintas, J. 2003. Audiovisual Translation in the Third Millennium. In: Anderman, G., Rogers, M. (eds) *Translation Today: Trends and Perspectives*. Clevedon: Multilingual Matters. 192–204.
- Fodor I. 1976. *Film Dubbing: Phonetic, Semiotic, Esthetic and Psychological Aspects*. Hamburg: Buske Verlag.
- Gambier, Y. 2003. Introduction. Screen Transadaptation: Perception and Reception. *The Translator* Vol. 9. No. 2. 171–189.
- Gambier, Y., Gottlieb, H. 2001. Multimedia, Multilingua: Multiple Challenges. In: Gambier, Y., Gottlieb, H. (eds) *(Multi)Media Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Goris, O. 1993. The Question of French Dubbing: Towards a Frame of Systematic Investigation. *Target* Vol. 5. No. 2. 169–190.
- Gottlieb, H. 2000. *Screen translation. Six studies in subtitling, dubbing and voice-over*. Copenhagen: University of Copenhagen.
- Herbst, T. 1997. Dubbing and the Dubbed Text – Style and Cohesion: Textual Characteristics of a Special Form of Translation. In: Trosborg, A. (ed.) *Text Typology and Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins. 291–308.
- Juhász-Koch M. 2019a. Hangalámondás. In: Dróth J. (szerk.) *Gépiesség és kreativitás a fordítási piacon és a fordításoktatásban*. Budapest: L'Harmattan. 125–135.
- Juhász-Koch M. 2019b. A normalizáció mint fordítási stratégia a hangalámondás fordításában. *Fordítástudomány* 21. évf. 1. szám. 24–42.
- Juhász-Koch M. 2022. *A hangalámondás fordításának műfaji és nyelvi jellegzetességei angol–magyar nyelvi irányban. Doktori disszertáció*. Budapest: ELTE.
- Juhász-Koch M., Sereg J. 2018. Harrison, fordítsunk! Átváltási műveletek a filmfordítás oktatásában. *Modern Nyelvoktatás* 24. évf. 2–3. szám. 79–87.
- Klaudy K. 2002. *Bevezetés a fordítás elméletébe és gyakorlatába*. Budapest: Scholastica.
- Lakatos Zs. 2007. *Kulturális reáliák egy spanyol film magyarra és portugálra fordított változatában. Doktori disszertáció*. Pécs: Pécsi Tudományegyetem.
- Lakatos-Báldy Zs. 2015. Az audiovizuális fordítás sajátosságai és a filmfordítás mint interkulturális kommunikáció. *Apertúra* 10. évf. 2. szám. <http://uj.apertura.hu/2015/tel/lakatos-baldy-az-audiovizualis-forditas-sajatossagai-es-a-filmforditas-mint-interkulturalis-kommunikacio/#tab6> (letöltve: 2020. 04. 28.)

- Laszkács Á. 2015. Filmfordítás – nyelvi, művészi, kulturális közvetítés. *Apertúra* 10. évf. 2. szám. http://uj.apertura.hu/2015/tel/laszakacs_filmforditas-%E2%88%92-nyelvi-muveszi-kulturalis-kozvetites/ (letöltve: 2020. 04. 28.)
- Luyken, G-M., Herbst, T., Langham-Brown, J., Reid, H., Spinhof, H. 1991. *Overcoming Language Barriers in Television: Dubbing and Subtitling for the European Audience*. Manchester: European Institute for the Media.
- Nida, E. A., Taber, C. 1982. *The Theory and Practice of Translation*. Leiden: E.J. Brill.
- O’Connell, E. 2007. Screen translation. In: Kuhiwczak, P., Littau, K. (eds) *A Companion to Translation Studies*. Clevedon/Buffalo/Toronto: Multilingual Matters. 120–133.
- O’Hagan, M. 2018. Game Localization, In: Pérez-Gonzales, L. *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. New York: Routledge. 48–51.
- Orero, P. 2004. Audiovisual Translation: A new dynamic umbrella. In: Orero, P. (ed.) *Topics in Audiovisual Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins. VII–XIII.
- Polcz K. 2008. Az angol javaslattevő forma által megjelenített diskurzusaktusok a filmszövegek fordításában. *Fordítástudomány* 10. évf. 2. szám. 5–21.
- Polcz K. 2009. Oh My God – Ó, te jó ég! Vallási tartalmú indulatszók és indulati kifejezések az angol nyelvű filmszövegek magyar fordításában *Fordítástudomány* 9. évf. 2. szám. 36–55.
- Polcz K. 2012. *Konvencionálisan indirekt beszédaktusok az angol-magyar filmfordításban. Doktori disszertáció*. Budapest: ELTE.
- Rowe, T. L. 1960. The English Dubbing Text. *Babel* Vol. 6. No. 3. 116–120.
- Sereg J. 2015. Bevetés az audiovizuális fordításba – egy féléves szeminárium tanmenetének kialakítása. *Fordítástudomány* 17. évf. 1. szám. 19–34.
- Sereg J. 2020. *A szinkronnyelv befogadói értékelése és hatása az anyanyelvi nyelvhasználatra. Doktori disszertáció*. Budapest: ELTE.
- Snell-Hornby, M. 1988. *Translation Studies: An Integrated Approach*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Snell-Hornby, M. 1997. Written to be Spoken: The Audio-Medial Text in Translation. In: Trosborg, A. (ed.) *Text Typology and Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins. 277–290.
- Somodi J. 2013. Fordítói jelenlét a japán filmek magyar fordításában. *Fordítástudomány* 15. évf. 1. szám. 75–91.
- Whitman-Linsen, C. 1992. *Through the Dubbing Glass: The Synchronization of American Motion Pictures into German, French and Spanish*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Zolczer P. 2015. A feliratozás elméletéről, gyakorlatáról és didaktikájáról. *Fordítástudomány* 17. évf. 1. szám. 5–18.

Internetes források

- Bussey, S. 2019. *Exploring Various Aspects of AV Localization*. <https://blog.andovar.com/aspects-av-localization#:~:text=AV%20localization%20is%20the%20process,consumers%20in%20a%20specific%20market.> (letöltve: 2022. 10. 11.)
- What is Synthetic Film Dubbing: AI Deepfake Technology Explained*. 2021. Respeecher Blog. <https://www.respeecher.com/blog/synthetic-film-dubbing-ai-deepfake-technology-explained> (letöltve: 2022. 10. 14.)

Jegyzetek

A szövegben szereplő idézetek eredeti nyelvű változatai

- ¹ [...] doubler c'est enregistrer un dialogue traduit en le substituant au dialogue original
- ² [...] *synch*, the unhinging requirement that what he *writes* will *look* as if it were being *said*,
- ³ [...] has to be matched with the picture in a way that the new speech sounds coincide with the visible movements of the articulatory organs as perfectly as feasible.
- ⁴ „Revoicing” is sometimes used as a generic term to refer to all methods of oral language transfer, including lip-synch dubbing.
- ⁵ [...] the replacement of the original speech by a voice track which attempts to follow as close as possible the timing, phrasing and lip movements of the original dialogue.
- ⁶ Dubbing is the replacement of the original speech by a voice track¹⁸ which is a faithful translation of the original speech and which attempts to reproduce the timing, phrasing and lip movements of the original. The new voice-track is then mixed with the original music and the sound effects track. The aim is to create the illusion that the onscreen characters are speaking in the target language, i.e. in the language of the audience. The visual appearance of the film remains unaltered from the original, but it is usually edited so as to accommodate optimum lip synchronization.
- ⁷ AV localization is the process of customizing audiovisual content for a specific market by translating and adding regional context to it. The objective of AV localization is to add a cultural narrative and context to consumers in a specific market.