

УДК 81'25

**СРАВНИТЕЛЬНО-СОПОСТАВИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ
АНИМАЦИОННОГО ВИДЕОВЕРБАЛЬНОГО ТЕКСТА И ЕГО ПЕРЕВОДА
С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ ЯЗЫК**

Седина И. В.

Кандидат филологических наук, доцент

Национальный исследовательский Мордовский государственный университет

им. Н.П. Огарёва,

Саранск, Россия

Конакова Е. А.

Студентка 4 курса

Национальный исследовательский Мордовский государственный университет

им. Н.П. Огарёва,

Саранск, Россия

Аннотация

Статья посвящена сопоставительному анализу анимационного видеовербального текста и особенностям его локализации. В статье определяются понятия «анимационный видеовербальный текст», «кинотекст», «локализация». На примере аудиовизуального перевода мультипликационного фильма «Душа» производства студии Pixar Animation Studios рассматриваются проблемы, с которыми может столкнуться переводчик при передаче культурно маркированных единиц для восприятия детской аудиторией.

Ключевые слова: анимационный видеовербальный текст, перевод, локализация, мультфильм, кинотекст, креолизованный текст, сопоставительный анализ.

**COMPARATIVE ANALYSIS OF AN ANIMATED VIDEO VERBAL TEXT AND
ITS TRANSLATION FROM ENGLISH INTO RUSSIAN**

Sedina I. V.

Ph. D. in Philology, Associate Professor,

National Research N. P. Ogarev Mordovia State University,

Saransk, Russia

Konakova E.A.

Student,

National Research N. P. Ogarev Mordovia State University,

Saransk, Russia

Abstract

This article deals with the comparative analysis of animated video-verbal text and with the features of its localization. Such concepts as video verbal text, movie text and localization are defined in the article. Using the example of the audiovisual translation of the animated film «Soul» produced by Pixar Animation Studios, the problems that a translator may face when rendering culturally marked units for perception by children's audience are considered.

Key words: animated video-verbal text, translation, localization, animation, film text, creolized text, comparative analysis.

Проблеме определения «анимационного видеовербального текста», с которым пересекается понятие «кинотекст», посвящены работы многих учёных. Одна из точек зрения принадлежит Л.Д. Бугаевой. В своей работе «Кинотекст: прояснение значения» Л.Д. Бугаева отмечает, что под термином «кинотекст» или «видеовербальный текст» подразумевается информационное сообщение, изложенное средствами кинематографа [2]. Вторая точка зрения выдвигает

более широкое представление о кинотексте и пренадлежит Г.Г. Слышкину и М.А. Ефремовой. Статья Г.Г. Слышкина и М.А. Ефремовой «Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа)» содержит следующие положения по данной проблеме: «...под кинотекстом или видеовербальным текстом понимается креолизованный текст, структура которого заключается в следующем: наряду с вербальными (языковыми) средствами изложения информации присутствуют иконические (изобразительные знаки): рисунки, фотографии, схемы и др.» [6]. Из этого следует, что утверждение Л.Д. Бугаевой нельзя считать достаточным для характеристики кинотекста.

В своём исследовании мы придерживаемся позиции М.Б. Ворошиловой, которая, в свою очередь, охарактеризовала и дополнила систему кинотекста следующим образом: «Лингвистическая система в кинотексте представлена двумя составляющими: письменной (титры и надписи, являющиеся частью мира героев фильма) и устной (звучащая речь актеров, закадровый текст, песня и т.д.). Нелингвистическая система кинотекста включает звуковую часть (естественные и технические шумы, музыка), видеоряд (образы персонажей, пейзаж, интерьер, реквизит, спецэффекты)» [4]. Таким образом, мы признаём, что кинотекст является креолизованным текстом, так как он на самом деле представляет собой сочетание вербального и невербального.

Наблюдения в выбранной нами сфере показали, что понятие национальной картины мира неотделимо от понятия языковой картины мира. Формирование и сохранение национальной языковой картины мира происходят следующим образом: с момента рождения человек слышит колыбельные, сказки и др., приобщаясь, тем самым, к национальной культуре, а затем, осознанно или неосознанно, развивает эти накопленные знания, которые приобретают различные формы реализации.

Свою позицию по данному вопросу выразил И.А. Стернин, по словам которого языковая картина мира представляет собой «совокупность зафиксированных в единицах языка представлений народа о действительности

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

на определенном этапе его развития, представление о действительности, отраженное в языковых знаках и их значениях – языковое упорядочение предметов и явлений, заложенное в системных значениях слов информация о мире» [5].

Одним из ярких примеров формирования национально-языковой идентичности, потенциально имеющее своей целью формирование менталитета молодого поколения средствами анимационных видеовербальных текстов, можно считать одну из современных форм реализации традиционных сказок – мультипликацию. Опираясь на современные данные, мы приходим к утверждению, что во всех мультфильмах, которые являются носителями анимационного видеовербального текста, заложены нравственные ценности и ориентиры тех стран мира, продуктом которых стала отдельно взятая анимация.

Поскольку целевая аудитория мультфильмов и мультсериалов – дети в возрасте до 12 лет, перевод должен быть полным, а в некоторых случаях и дополненным, чтобы у детей не возникло недопонимания при просмотре. Мультипликационная кинопродукция неоднородна с точки зрения того, кому она предназначена: некоторые мультфильмы могут быть адресованы взрослой аудитории, другие – детской. Причем последние, в свою очередь, также могут быть ориентированы на разные возрастные группы.

Здесь уместно обратить внимание на то, что при переводе мультипликационных фильмов для детей важно учитывать расхождения в ментальных и культурных особенностях традиций, участвующих в переводе. Высказываемые педагогами предложения о желательности цензурирования кинопродукции для детей применимы, на наш взгляд, и к переводу мультипликационных фильмов.

Усиленное внимание к проблеме перевода в искусстве мультипликационных фильмов связано с тем, что это не только проработка исходного языкового материала, но и изучение психолингвистических особенностей. В первую очередь, ограничения и трансформации оригинального

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ ЭЛ № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

текста могут касаться того, что в принимающей традиции неприемлемо с моральной или эстетической точек зрения. Кроме того, восприятие ребенка должно учитываться и при выборе слова из синонимического ряда. Еще одна задача, стоящая перед переводчиком, состоит в том, чтобы адекватно воссоздать культурный фон оригинала (исторические и культурные события, морально-этические воззрения и т.п.). Отдельную роль играют фонетика, интонация, произношение, игра персонажей и юмор. На все эти параметры переводчику стоит обращать внимание, ведь, как было упомянуто ранее, от грамотно поданной информации зависит восприятие материала.

Адекватный перевод мультипликационной анимации невозможен без локализации. Особенно часто она необходима при переводе реалий – слов, присущих только одной стране или социальной группе [3]. В некоторых случаях локализация предполагает изменение не только текстовой, но и графической и визуальной частей мультипликационного продукта с учетом особенностей выбранного языка, страны и аудитории. Локализация включает в себя принцип адаптации анимационного видеовербального текста. Необходимость в адаптации выражается, к примеру, в отличии формата дат и единиц измерения в разных странах. Кроме того, в одном и том же предложении на разных языках количество слов может быть разным. Имея информацию об ограничении количества символов, переводчик имеет возможность грамотно перефразировать или корректно сократить слова. Это уточнение является важным для анимационного видеовербального текста, в котором необходимо попасть в речевые смыки при дубляже, успеть передать оригинальную информацию так, чтобы она совпадала с происходящим на экране. Сюда же относится потребность поиска эквивалентов с совпадающим эмоциональным фоном. И.С. Алексеева добавляет: «Текст и изображение несут равный объём информации, совместить эти ряды нужно так, чтобы добиться того же эффекта, который создаёт подлинник» [1]. Несомненно, то, как

информация будет воспринята зрителями в целевой стране, напрямую будет влиять на впечатление от мультфильма.

В случае если не использовать локализацию, перевод будет понятен реципиенту исключительно поверхностно, так как основная семантическая нагрузка имеет вероятность быть упущенной.

Приведём примеры локализации из перевода мультфильма «Душа» и прибегнем к сопоставительному анализу, чтобы выяснить, чем она мотивированна:

1. *Mr Mittens, you stay right there.* – *Мистер Муркинс, побудь пока с ним.* В данном случае мы видим пример удачной локализации имени собственного, а точнее, клички кота, потому как для русскоговорящей аудитории удобней для восприятия будет именно «Муркинс», а не «Варежка», если бы перевод был выполнен дословно.

2. *My body is in a trance in Palawan.* – *Моё тело в трансе на Филиппинах.*

3. *I'm a shamanic healer meditating in Berkeley, California.* – *Я шаманка-целительница, медитирую в Калифорнии.*

В обоих примерах 2 и 3 представлена локализация географических названий через такой тип переводческой трансформации как генерализация. Чем уточнять, что Палаван относится к провинциям Филиппин, а Беркли это город в штате Калифорния, переводчик опускает эти географические названия, добавляя или оставляя те, что на слуху у каждого русскоговорящего зрителя.

4. *Well, the government calls it six thirty.* – *Полседьмого, для непосвященных.*

В примере номер 4 мы видим локализацию обозначения времени. Для англоговорящей аудитории приемлемым вариантом считается обозначение «шесть тридцать», в то время как переводчик адаптировал это под привычное зрителям «полседьмого».

5. *Two, three, four.* – *Ров-нень-ко.*

В этом предложении мы видим пример локализации, при котором три слова заменяются одним, однако при произношении русского варианта экранное время совпадает с заявленным в оригинале, а самое главное – не утрачивается семантическая составляющая высказывания, поскольку учителя музыки выражаются подобным образом при отсчёте музыкальных долей.

Таким образом, благодаря сопоставительному анализу, мы делаем вывод, что для качественного представления мультипликационной анимации на рынке другой страны необходимо осуществить именно локализацию, а не простой перевод с одного языка на другой. Помимо знания языка локализация требует ещё и знания в различных сферах и особенностей культур, традиций и обычаев, а также политического строя других стран. Поэтому, прежде чем браться за какой-либо перевод, необходимо собрать как можно больше социокультурной информации и, желательно, из первоисточников.

Библиографический список:

1. Алексеева И.С. Профессиональный тренинг переводчика: Учебное пособие по устному и письменному переводу для переводчиков и преподавателей. – Санкт-Петербург: Изд-во «СОЮЗ», 2005.
2. Бугаева, Л. Д. Кинотекст: прояснение значения. – Санкт-Петербург: Изд-во «Санкт-Петербургский государственный университет», 2011.
3. Вернигорова, В. А. Понятие реалии в современном переводе. – Тамбов: Изд-во «Грамота», 2010.
4. Ворошилова, М. Б. Креолизованный текст: кинотекст. – Екатеринбург, 2007.
5. Попова, З.Д., Стернин И.А. Семантико-когнитивный анализ языка. – Воронеж: Изд-во «Истоки», 2007.
6. Слышкин, Г. Г. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа). – Москва: Изд-во «Водолей Publishing», 2004.

Оригинальность 84%