



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ» (ФГБОУ ВО «ЮУрГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ

Стратегия транскреации в аудиовизуальном переводе кинофильмов с
английского языка на русский

Выпускная квалификационная работа по направлению

45.03.02 Лингвистика

Направленность программы бакалавриата

«Перевод и переводоведение»

Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:

92,11 % авторского текста

Работа рекоменд к защите
рекомендована/не рекомендована

«18» июня 2024 г.

зав. кафедрой английской филологии
Афанасьева Ольга Юрьевна

Выполнила:

студентка группы ОФ-303-074-4-2

Шуманева Елизавета Васильевна

Научный руководитель:

кандидат филологических наук, доцент
Зиновьева Анастасия Юрьевна

Челябинск

2024 год

СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ.....	2
ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ТРАНСКРЕАЦИИ.....	6
1.1 Понятие транскреации.....	6
1.2 Понятие аудиовизуального перевода.....	8
1.3 Специфика аудиовизуальных произведений.....	13
1.4 Культурные реалии.....	14
1.5 Форенизация и доместикация.....	16
1.6 Понятие киносцены.....	17
1.7 Этапы дублированного перевода.....	18
Выводы по Главе 1.....	19
ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ТРАНСКРЕАЦИИ В ДУБЛИРОВАННОМ ПЕРЕВОДЕ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ.....	23
2.1 Обоснование выбора фильмов.....	23
2.2 «Мегамотг».....	23
2.3 «Кунг-фу панда».....	27
2.4 «Рататуй».....	29
2.5 «Мадагаскар».....	32
2.6 «Шрек 2».....	35
Выводы по Главе 2.....	39
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	41
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	43

ВВЕДЕНИЕ

Кинематографическая продукция в современном мире играет большую роль. Эта индустрия за годы своего существования продвинулась далеко вперед. Ежегодно выходят десятки, а то и сотни новых картин. Создание фильма – очень дорогой и долгий процесс. Большие суммы уходят на оплату работы актеров, художников, сценаристов и тому подобное. Стоит также учитывать рекламу и прокат в кинотеатрах. Чтобы получить выгоду от выпущенного фильма, необходимо заработать минимум в 2 раза больше, чем ушло на его создание. Таким образом, компании не могут позволить себе ограничиваться лишь странами, жители которых способны понять язык, на котором и создан продукт. Современный мир склонен объединять народы и выстраивать сложные связи между государствами. В особенности связи экономические. Практически любая продукция доставляется за пределы страны-производителя. Фильмы тому не исключение. Как и книги, документы и устная речь, они подвержены переводу на разные языки. Перевод зачастую заказывается еще до проката фильма, чтобы зрители по всему миру могли оценить его одновременно. Этот сложный процесс способствует распространению разнообразного контента и сглаживанию культурных границ. Последнее особенно важно, ведь напрямую влияет на восприятие содержания. Иногда малейшие различия в культурных реалиях могут создать недопонимание или даже отторжение у зрителя. Транскреация – это относительно новое понятие, которое можно назвать чем-то больше, чем просто перевод. Оно завязано на творческой стороне этой деятельности, направленной на максимальную адаптацию оригинального продукта для потребителей с иными взглядами и иной системой языка.

Таким образом, **актуальность настоящей работы** обусловлена большой распространенностью фильмов и необходимости их перевода на разные языки для массового потребителя.

Объектом этого исследования является переводческая деятельность.

Предметом исследования выступают особенности транскреации в переводе кинофильмов с английского на русский.

Цель работы – выявить и проанализировать особенности транскреации с английского на русский язык на примере кинофильмов.

Для достижения этой цели требуется решение следующих **задач**:

- 1) проанализировать теоретическую литературу по теме исследования;
- 2) провести сопоставительный анализ оригинального кинотекста и его перевода на русский язык;
- 3) выявить главные причины использования транскреации при аудиовизуальном переводе фильмов;

Теоретической основой настоящей работы стали многочисленные научные статьи, связанные с темой моей работы и исследования таких учёных, как Козуляев А.В.

Практическим материалом исследования послужили 44 сцены из фильмов «Мегамозг», «Кунг-фу панда», «Рататуй», «Мадагаскар» и «Шрек 2» на английском языке и на русском языке..

В процессе выполнения выпускной квалификационной работы были применены следующие **методы исследования**: критериальная выборка, сравнительно-сопоставительный метод и метод математических подсчетов. Критерии выборки: демонстрация видов транскреации.

Работа **состоит из** введения, двух глав, выводов к ним, заключения и списка используемой литературы.

Введение включает в себя актуальность темы, объект и предмет исследования, цель работы, задачи и материалы исследования.

В первой главе собрана вся главная теоретическая информация, необходимая для понимания темы работы и дальнейшего анализа на примерах.

Во второй главе представляются примеры транскреации при переводе сцен в нескольких фильмах и проводится их сопоставительный анализ. Эта глава является практической частью работы.

Обе главы сопровождаются выводами после них. Общий итог подводится в заключении.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ТРАНСКРЕАЦИИ

1.1 Понятие транскреации

Учитывая то, что темой данной работы является транскреация, то сначала нужно разобраться в том, чем она является.

Это свежее понятие, зачастую появляющиеся при обсуждении маркетинга и имеющее множество определений. Транскреацией можно назвать особый вид перевода, который преследует маркетинговые цели и формирует у реципиента те же ассоциации, что возникают и у носителя исходного языка при знакомстве с продуктом. [3, с. 188] Она также представляет собой особый подход к переводу, допускающий полную переводческую свободу и любые переводческие трансформации для достижения адекватности перевода. [24, с. 197] Е.Д Маленова же считает, что при данной стратегии происходит творческое переосмысление сегмента текста оригинала, в результате чего создается новый текст средствами языка перевода с учетом полимодальности, культурной специфики оригинала, коммуникативной ситуации, технических и правовых ограничений, а также возможной реакции реципиента. Транскреация допускает использование любых переводческих трансформаций для достижения адекватности перевода. Это перевод и воссоздание в одном.

Можно выделить 4 основных вида [24, с. 198]:

- 1) транскреация языковых особенностей;
- 2) транскреация культурных реалий;
- 3) транскреация на основе аудиовизуальности;
- 4) транскреация в рамках вымышленного мира;

Языковые особенности включают себя игру слов, сленг, фразеологизмы, звукоподражания и тому подобное.

Культурные реалии объединяют явления, названия, произведения и стереотипы, относящиеся к одной культуре и отсутствующие в другой, либо существующие в иной форме.

Аудиовизуальность, что следует из названия, комбинирует визуальный аспект и текстовый. Текстовый, в свою очередь, представлен устной и письменность речью.

Наконец, последняя категория – это собрание всех фактов о сеттинге произведения. О его истории, правилах, особенностях и т.д.

Все эти виды транскреации, как правило, используются применительно к одному и тому же тексту.

Если разбирать подробно все факторы, что могут помешать переводчику в работе с трансмедийным продуктом, то можно выделить следующие [18, с. 778]:

1) герменевтический фактор;

Восприятие продукта переводчиком принципиально отличается от восприятия его обычным реципиентом. Пока зритель фокусируется на получении удовольствия и воспринимает картину как развлекательный контент, переводчик ставит перед собой задачу определить глубинные связи между элементами оригинала. Он распознает и анализирует слова, имена и идеи, чтобы помочь зрителю языка перевода получить те же эмоции, что и зрителю языка оригинала.

2) технологический фактор;

Переводчики зависимы напрямую от технологических аспектов процесса локализации. Они сталкиваются с ограничениями в зависимости от типа аудиовизуального перевода. Они должны учитывать требования актеров озвучки, продюсеров и студий. Уметь работать с той техникой, что доступна им самим и что предоставляется им заказчиком.

3) фактор организации рабочего процесса;

Подобно прошлому фактору, сложностью при переводе может стать несогласованность разных команд переводчиков в рамках одного проекта,

что может привести к наличию в итоговом варианте сразу нескольких вариантов перевода одного и того же имени, слова или реалии.

4) законодательный фактор;

Фактор связан с концепцией авторского права на уже существующий ранее перевод части произведения или его целиком. Существующий вариант перевода элементов текста может привести к негодованию читателей или зрителей, что уже привыкли к знакомой формулировке.

5) культурный фактор;

Поскольку перевод является межкультурной коммуникацией, то культурный фактор может стать решающим. Произведения нельзя воспринимать в вакууме, они наполнены привычными явлениями и понятия культуры, в которой созданы, и они отсылаются на то, что хорошо известно аудитории этой культуры. Если не адаптировать или воссоздавать заново подобные элементы, можно исказить оригинальный смысл.

1.2 Понятие аудиовизуального перевода

Аудиовизуальный перевод – это перевод материалов, в которых присутствует как звуковая, так и так и зрительная составляющая. В список входят компьютерные программы, рекламные видеоролики, выпуски телевизионных программ, видеоигры и, конечно же, кинофильмы.

Ранее этот термин имел множество других названий, таких как экранный перевод, перевод, подчиненный видеоряду, перевод аудиомедиальных произведений и мультимедийный перевод. [23]

В процессе аудиовизуального перевода переводчик должен учитывать четыре потока информации:

- 1) невербальный визуальный ряд;
- 2) невербальный аудиоряд;
- 3) вербальный аудиоряд (например, диалоги героев);
- 4) вербальный видеоряд (субтитры, надписи и т. д.);

Данный набор информации является многоканальным – то есть воспринимается несколькими способами: с помощью слуха и зрения. И потому очень важно учитывать единство всех четырех компонентов – во избежание дискомфорта и непонимания единого составляющего смысла.

Особенностями в работе с аудиовизуальным переводом кинофильмов являются мультиформатность, сохранность целостной идеи и обеспечение межкультурного и межъязыкового взаимодействия.

При восприятии зрителем аудиовизуальных произведений визуальное преобладает над вербальным.

Если разбирать причины, зачем в целом необходим такой вид перевода и что спровоцировало его появление, то можно назвать несколько его главных функций:

- 1) доступ к иностранной культуре;
- 2) передача культурного наследия;

Аудиовизуальный перевод позволяет сохранять и в дальнейшем изучать национальную культуру через исторически важные произведения.

- 3) международный обмен;

Позволяет зрителям из других стран понять культуру страны-создателя оригинала и создает дружелюбные отношения между ними

- 4) образование и обучение;

Мотивирует изучать иностранные языки, чужую культуру и традиции. Развивает детей и является полезным инструментом обучения для преподавателей.

В работе над различными аудиовизуальными материалами существует несколько разновидностей технологий обработки текста и его составляющих, в целях максимально точно донести информацию, с наименьшим искажением оригинальных идей [23]:

1) текстоцентрический подход к переводу;

Предполагает рассмотрение текста как единицы перевода, обладающей сложной структурой. В текстоцентрическом подходе прослеживаются три тенденции, приведённые В.Н. Комиссаровым:

1. Текст является единицей, в рамках которой решается вопрос о контекстуальном значении языковых средств.

2. Принцип преобладания целого над частью при оценке неизбежных потерь.

3. Создание текста, отвечающего требованиям когезии и когерентности.

Переводчику следует ориентироваться на передачу смысла. Перед ним стоит сложная задача выполнения прагматических целей, соблюдения норм и стилистических требований, соответствующих адекватному переводу.

2) культурный перенос;

Образное мышление любого этноса отражается в художественных образах и художественных особенностях формы, при переводе которых не должно возникать несоответствий в восприятии носителями другого языка. А это значит, что переводчик должен поддерживать «баланс» между культурами.

3) лингвокультурологический анализ;

Это комплексный анализ, в котором основными методами являются методы филологического анализа и метод концептуального анализа (определение жанра произведения, его композиции, анализ структуры повествования, пространственно-временной организации текста, описание системы образов, выявление интертекстуальных связей, характеристика идейно-эстетического содержания текста и др.).

4) дидактический принцип перевода или принцип наглядности;

5) функциональный принцип перевода;

Основан на анализе ограничений, создаваемых самой профессиональной деятельностью. Они носят экстралингвистический характер и обусловлены спецификой видов аудиовизуального перевода.

б) коммуникативно-функциональный принцип;

Анализ ограничений в общении и обращает внимание на такие факторы, как наличие нескольких коммуникативных каналов, влияние культуры языка оригинала и языка перевода на процесс и результат переводческой деятельности.

Переводчику стоит знать правила монтажа, языка кино, правил построения сценария. Он должен понимать различия в сценах, чтобы ориентироваться при переводе на то, что им обычно свойственно содержать.

Критично важно разбираться в работе актеров озвучивания, в особенностях их взаимодействия во время записи липсинка и того, как это может влиять на результат.

Существуют следующие виды аудиовизуального перевода:

- 1) перевод фильмов, сериалов на родной язык;
- 2) перевод фильмов, сериалов на иностранный язык;
- 3) перевод для аудитории со специальными когнитивными потребностями;
- 4) перевод игры и приложений;
- 5) перевод аудиовизуальных новостных сообщений;
- 6) перевод рекламы;
- 7) перевод сенсорно погружающий видов представления аудиовизуальной информации (например, дополненной и виртуальной реальностей);

Если же выделить виды конкретно перевода фильмов, то можно перечислить следующие [7, с. 4]:

1) субтитрирование;

Представляет собой текстовое сопровождение видеоряда, которое дублирует или дополняет звуковую дорожку. Это сокращенный перевод диалогов фильма, который отражает их основное содержание и выражается в виде печатного текста, находясь, в большинстве случаев, в нижней части экрана. Во время создания субтитров стоит учитывать определенные ограничения, потому что текст представляет собой определенное количество знаков, слов и строк, субтитры привязаны к смене планов в кадре, а также любая рассинхронизация будет мешать восприятию перевода. Более того, если просмотр может быть осуществлен с экрана мобильного телефона, то возникают ограничения и в программной и аппаратном обеспечении. Переводчику необходимо учитывать также и платформу для просмотра, адаптировать видео и субтитры к ней таким образом, чтобы на экранах разного размера просмотр был удовлетворительным.

2) дублирование;

В процессе дублирования осуществляется полная замена иностранной речи на язык перевода. Иначе говоря, это особая техника записи, которая позволяет заменить звуковую дорожку фильма с записью оригинального диалога на звуковую дорожку с записью диалога на языке перевода. При переводе для дубляжа, переводчик должен полностью переосмыслить материал, создать текст с нуля, основываясь на параллельных смысловых потоках, таким образом, чтобы он подходил в ситуации другого языка и другой культуры.

3) закадровое озвучивание;

В процессе закадрового озвучивания голос актера перевода накладывается поверх оригинальной звуковой дорожки. Это вид озвучивания, который предусматривает создание дополнительной речевой фонограммы фильма на другом языке, смешанной с оригинальной так, чтобы зритель мог слышать и перевод, и оригинальную запись. Его можно

назвать сочетанием синхронного и письменного диалога. Как правило, при закадровом озвучании, чтобы было слышно сам перевод, оригинальную звуковую дорожку делают в разы тише. В основном у закадрового переводчика имеется монтажный лист, но в нем нет каких-либо пометок, замечаний или описаний о персонажах, там есть только диалоги. Это и можно считать разницей с синхронным переводом, переводчик может по крайней мере частично подготовиться.

1.3 Специфика аудиовизуальных произведений

Для более более глубокого понимания, чем является аудиовизуальный перевод, стоит назвать особенности самих аудиовизуальных произведений. Такие как:

1) псевдоустность;

Вся речь в фильме должна восприниматься зрителями максимально естественно, она должна казаться «живой», даже если на самом деле каждое слово и каждый диалог был прописан в сценарии с целью вызвать у зрителя правильные эмоции или создать нужное впечатление. В рамках псевдоустности также учитывается целевая аудитория произведения. Так, детская речь характеризуется простыми формулировками, местами нарушенными правилами грамматики и фонетики. При переводе это стоит передавать средствами русского языка, но также помнить, что иногда произведение может нести образовательный характер, что противоречит совету ранее. [27]

2) жанровость;

Каждый жанр имеет свои особенности и черты. Правила, по которым работают его произведения. Переводчику необходимо их знать и понимать при выполнении работы. Жанр характеризуется определенной стереотипизацией построения сюжета как одного из конституирующих

элементов аудиовизуального дискурса как речевого знака, отбором действий героев, типичных для данного жанра, собственными темпом, ритмом, прогрессией сцен, наличием собственных типичных для той или иной культуры символических моментов (кадров, культурных символов), собственным профилем лингвистических проявлений псевдоузости, определенным ожидаемым от зрителя эмоциональным состоянием в ходе просмотра и по его окончанию.

3) сюжетность;

Любое произведение с сюжетом имеет в себе действующих лиц, структуру развития отношений между ними, их цели и тому подобное. Без анализа этой части произведения невозможно равноценно произвести перевод их реплик с одного языка на другой. Как и в случае с особенностями выше, сложность структуры сюжета зависит от целевой аудитории в силу разницы способности понимать скрытые мотивации и глубоко анализировать персонажей.

4) динамичность процессов интерпретации знаковых систем;

5) ориентированность на зрителя;

6) интенциональность порождения;

1.4 Культурные реалии

В современной лингвистике язык рассматривается не просто как орудие коммуникации и познания, а прежде всего как своеобразный культурный код нации. Культурными реалиями принято считать безэквивалентную лексику, которая служит для обозначения отсутствующих в другой культуре понятий, обычно не переводящихся на другой язык одним словом и не имеющих аналогов в других культурах. [16, с. 2] Это названия присущих только определенным нациям и народам предметов материальной культуры, фактов истории, государственных

институтов, имена национальных и фольклорных героев, мифологических существ и тому подобное.

Такие реалии носят разный характер: политический географический, этнографический и временной. В процессе переводческой деятельности возникают два основных затруднения: отсутствие прямого лексического соответствия культурной реалии в языке перевода и задача передать любыми возможными уместными средствами специфическую культурную окраску реалий. Для решения этих проблем прибегают к способам перевода реалий, таким как транслитерация или транскрипция, создание нового слова на основе уже существующих в языке элементов, уподобляющий перевод, уточняемый в условиях контекста и гипонимический перевод.

К культурным реалиям можно отнести [10] :

1) имена собственные;

Названия газет, литературных произведений, имена людей

2) системы мер другой культуры;

3) единицы денежных систем;

4) топонимы;

Географические названия улиц, озер, рек

5) названия праздников;

6) реалии государственного строя и общественной жизни;

Названия политических партий

7) мифологические реалии;

Персонажи сказок и легенд, слова, обозначающие предметы религии

8) реалии природного мира;

Ландшафт, флора, фауна

9) обозначения явления, встреченного в первый раз;

Персонаж впервые слышит или видит отсутствующие в его культуре предмет или явление и неправильно произносит их названия.

1.5 Форенизация и доместикация

Поскольку довольно сильный аспект ранее был сделан на важность культуры и разницы языков в процессе перевода, есть смысл упомянуть такие переводческие стратегии, как форенизация и доместикация. Они обе завязаны на выборе степени приближения исходного текста к нормам языка перевода и культуры.

Форенизация нацелена на максимальное сохранение оригинальных форм, а доместикация – на максимальную адаптацию текста к переводному языку. [13] В рамках аудиовизуального перевода и перевода субтитров в том числе, форенизация включает в себя использование клишированных иностранных фраз и выражений, чтобы раскрыть национальные или региональные особенности героев. Часто такие клише или даже языковые отклонения соответствуют стереотипам или ожиданиям аудитории

Культурные реалии являются в том числе лексическими единицами. А это значит, что при переводе они подвержены всевозможным лексическим трансформациям. Как правило, для форенизации и доместикации использую разные группы трансформаций, но в некоторых ситуациях разные виды трансформаций используются в сочетании для достижения наилучшего понимания.

Можно выделить несколько видов форенизации [13, с. 59]:

- 1) сохранение исходной формы лексической единицы;
- 2) сохранение исходной формы лексической единицы с использованием внетекстовой или внутритекстовой детализации;
- 3) перевод заимствованной лексической единицы;
- 4) перевод заимствованной лексической единицы с использованием внетекстовой или внутритекстовой детализации;

При переводе реалий переводчику следует провести их анализ на степень ясности или неясности значения.

Некоторые реалии относительно знакомы в культуре языка перевода. Такие реалии можно найти в словарях, справочниках, литературных произведениях и тому подобное. В этом случае переводчику остается лишь найти нужный лексический элемент. Другие реалии могут быть незнакомы за пределами их родной культуры. Однако их значение можно вывести из контекста. Значение третьих же не получается ни узнать, ни вывести, что оставляет для переводчика лишь вариант оставить исходную форму нужной единицы.

1.6 Понятие киносцены

В практической части работы транскреация будет анализироваться в рамках киносцены. Сцена – это часть фильма, состоящая из группы кадров, отмеченная единством места, времени и действия. Однако, стоит отметить, что иногда сцена может состоять из всего одного кадра, либо не ограничиваться одним отрезком времени, но при этом не прерываться и считаться одним действием.

Можно выделить несколько свойств киносцены:

1) многоточечность;

Это означает, что в сцене представлено сразу несколько точек зрения на объект от разных персонажей и от зрителя. Могут сочетаться субъективные и объективные точки зрения.

2) существование внутри сцены своей драматургии;

3) драматургическая незавершенность;

Предполагается, что сцены не имеют точного начала и конца и могут оборваться в любой момент, они перетекают друг в друга и не оставляют четкого ощущения законченности и самостоятельности.

Существует несколько классификаций видов киносцен: по уровню разработанности, по функциям, по характеру места действия и съёмки, по жанровому и стилевому решению.

Если разобрать виды по функциям детально, то можно выделить следующие:

- 1) экспозиционная;
- 2) информативная;
- 3) ретроспективная;
- 4) поворотная;
- 5) кульминационная;
- 6) финальная;

1.7 Этапы дублированного перевода

Поскольку каждый из рассмотренных в работе переводов кинофильмов относится к этому виду, то стоит обозначить, на какие этапы можно разделить весь процесс, ведь он является самым долгим и дорогостоящим из перечисленных ранее. [7]

Самый первый этап – предоставление переводчику особой версии фильма. Как правило, это промежуточный результат или чёрно-белая версия. Иногда качество изображения намеренно ухудшают, чтобы избежать утечек картины до релиза. Также переводчик получает монтажные листы со всеми репликами персонажей на исходном языке. Его работа – проанализировать материал, выявить особенности и произвести литературный перевод.

Полученный результат не является конечным и подвержен дальнейшей редакции. В частности, перевод оказывается у укладчика. Его работой является подгонка переведённых реплик под оригинальные с учетом их длины, мимики и движения губ актеров или нарисованных персонажей. В среднем считается, что длина русских фраз на треть превышает длину английских. Учитываются также вся информация о персонажах. На этом этапе происходит не просто перевод, а создание симметричной модели исходного произведения в языке перевода. В дополнение к этим критериям, перевод оценивается на наличие лексических и фактических ошибок консультантом. Это особенно важно, если в фильме присутствует сложная терминология или замысловатые формулировки.

Далее наступает финальный этап. Во время него полученный перевод озвучивается актерами, происходит сведение голосов, монтаж звуков, шумов и музыки. Не обходится и без графического перевода. Это перерисовка названия фильма на экране, различных других надписей, субтитров и тому подобного. На этапе озвучивания могут появиться еще одни правки текста в силу сложнопроизносимых сочетаний звуков или слов.

Как можно заметить по каждому из этапов, работа над переводом фильма крайне сложна, а текст проходит через несколько проверок по разным критериям. Все это необходимо для достижения наилучших результатов в плане звучания, естественности для русского уха и правильной передачи смысла и задумки.

Стоит добавить, что дополнительным этапом может стать перевод рекламы рассматриваемого продукта.

Выводы по Главе 1

Транскреация как понятие появилось лишь недавно и не получило одного однозначного определения. Тем не менее, главной ее чертой является креативное переосмысление оригинала со свободой выбора любых трансформаций ради достижения такого уровня адаптации, что обеспечивает полное понимание содержания, идей и выстраивание схожих ассоциаций у реципиента. Общую стратегию можно разделить на 4 подхода в зависимости от того, что адаптируется: языковые особенности, культурные реалии, сочетание визуального и текстового аспекта или особенностей мира. Можно выделить несколько главных факторов, влияющих на перевод: разное восприятие и взгляд на произведение у переводчика и зрителя, влияние доступных технологий и самого типа перевода, плохая связь между переводческими командами, запреты на использование уже существующего варианта перевода единицы из-за авторского права и культурный фактор.

Аудиовизуальный перевод затрагивает 4 потока информации, каждый из которых должен учитываться при работе с оригинальным текстом во избежание несостыковок: вербальный и невербальный аудиоряд, вербальный и невербальный визуальный ряд. Он играет важную роль при культурном обмене между странами, сохраняет важные исторические факты в соответствующих произведениях, помогает преподавателям в обучении и предоставляет людям из одной страны в целом получить доступ к произведениям из другой. Он также делится на 3 главных вида: создание субтитров, дублированный перевод и закадровую озвучку. Они, в свою очередь, обладают уникальным набором особенностей и этапов. Есть несколько подходов к обработке текста: текстоцентрический, культурный перенос, лингвокультурологический анализ, дидактический принцип перевода, функциональный принцип и коммуникативно-функциональный.

Аудиовизуальные произведения имеют набор особенностей, что отличают их от других видов, что напрямую влияет на их перевод. Речь должна звучать настолько естественно, насколько это возможно, при этом

все еще играя роль в сюжете и будучи нацеленной на вызывание конкретных эмоций или правильных ассоциаций героя с его возрастной группой. Жанр влияет на структуру произведения, темп и на наличие символических моментов. Сюжет определяет особенности и цели персонажей, как и отношений между ними. Произведение ориентировано на зрителя и создано с конкретной целью.

Культурными реалиями считают безэквивалентную лексику, служащую для обозначения отсутствующих в другой культуре понятий. Для их перевода используют транскрипцию и транслитерацию, создание нового слова на основе существующих в языке элементов и перевод по контексту. Культурные реалии могут быть именами собственными, системами мер, единицами денежной системы, топонимами, названиями праздников, реалиями государственного строя, мифологическими реалиями и тому подобное.

Форенизация и доместикация рассматривают реалии как лексическую единицу. Задача переводчика – проанализировать степень знакомства зрителя с этой реалией в культуре языка перевода. От этого принимается решение, сохранять ли реалию в переводе в ее исходном виде или же найти и использовать существующий аналог. Еще одним вариантом может быть выведение значения из контекста, если в нем на то присутствуют намеки.

Единицей анализа в работе выступает киносцена, являющаяся частью фильма и происходящая в одном временном промежутке, на одной локации и представляющая собой одно крупное действие. Она может состоять, как из нескольких кадров, так и из одного, если выполняются остальные критерии. В сцене демонстрируется сразу несколько точек зрения на объект и её можно охарактеризовать отсутствием конкретного начала или конца.

Этапами дублированного перевода можно назвать предварительный перевод реплик по неполной версии фильма, проверку перевода на

лексические и фактические несоответствия, а также сравнение по длине оригинальных реплик с переводом, и их озвучка с финальными внесениями правок для удобства произношения актёрами. Это сложный и процесс, требующий времени, командной работы и проверки на каждом из этапов. Качество готового перевода зависит от приложенных усилий всех в этой цепочке.

ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ТРАНСКРЕАЦИИ В ДУБЛИРОВАННОМ ПЕРЕВОДЕ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ

2.1 Обоснование выбора фильмов

Перед тем, как перейти непосредственно к анализу сцен, стоит отметить, по каким критериям были выбраны сами кинофильмы.

Поскольку особенности картины влияют на особенности её наполнения, было принято решение выбрать те, чья аудитория и тематика сильнее всего влияют на необходимость внесения изменений или проявления креативности. Были отобраны мультипликационные фильмы для семейного просмотра, а также те, чья тематика связана с иностранной культурой даже для носителей языка оригинала (например, фильм, созданный в США на английском языке, но демонстрирующий восточную культуру).

Зачастую для детской аудитории приходится пояснять сложные понятия или незнакомые им реалии, нередко при переводе производится дополнительная цензура из-за различия того, что считается приемлемым для детей в нашей стране, и того, что приемлемо в другой. К тому же, детские картины делают больший акцент на юмор, что вызывает отдельный интерес при разборе стратегий транскреации.

2.2 «Мегамозг»

«Мегамозг» – супергеройский фильм студии DreamWorks Animation. Он повествует о противостоянии двух пришельцев с супер способностями, но попавших в разное окружение, что и сделало их врагами друг друга и повлияло на их взгляд на мир.

Что сильнее всего бросается в глаза в этом произведении, так это большое количество адаптации языковых особенностей. Картина во многом фокусируется на словесный юмор, намеренно делает ошибки в обычных словах, прибегает к использованию очень разговорной речи и т.д.

Обратимся к таблице 1. В нескольких сценах главный герой Мегамозг в силу своего плохого образования и изоляции от общества неправильно произносит ряд простых слов, что также играет комедийную роль на контрасте с большим умом и изобретательностью. Чтобы сохранить эту черту персонажа, переводчики где-то ставили неправильное ударение, а где-то заменяли пару звуков, как и в оригинале.

Таблица 1 – Речь Мегамозга

Montrocity	Метросити
Shhool	Шкьёля
O-llo	Ольё
Speeider	Павук

Не мало подобного и у другого персонажа Хала, что можно наблюдать в таблице 2. Его особенностями можно назвать прерывистую речь, слова-паразиты и общую эмоциональность. Таким образом, в переводе его речь стала насыщенной сленгом и повторами, что создают правильный образ неуверенного в себе молодого человека без навыков общения.

Таблица 2 – Речь Хала

What I was trying to say was... I can't believe that in our modern society they let like actual art get onto the news.	Я, в смысле... даже не верится, что в современном обществе, да еще и в новостях, может звучать такой изящный слог.
Okay, that sounded... okay, that sounded a little weird. And you're making a weird face. And that's making me feel weird.	Ну да... сравнение... сравнение стрёмное. Ты еще делаешь такое лицо... от этого я ещё больше стараюсь.
What's going on!?	Чё за ботва!?

Wow, okay, the stuff they make you read on the air. That's unfreaking believable, it's crazy.

Вау, чего только не заставят сказать в прямом эфире, одуреть.

К этому же типу подхода к транскреации можно отнести игру слов, что пару раз встречалась в мультфильме, как видно в таблице 3. Две сцены идут друг за другом. В первой из них Мегамозг произносит идиому, которую буквально можно было бы перевести, как «ты знаешь эту дрель». После этого он тут же слышит звуки реальной дрели и пугается. Поскольку в русском языке нет настолько близкого аналога этому выражению, а шутку сохранить надо было, переводчики воспользовались перефразированием, намекая на то, что схожая ситуация уже не раз была показана за мультфильм и ее детали хорошо известны персонажу, от того и реакция.

В иной сцене этот же персонаж, будучи на эмоциях и пытаясь вести другого по нужному ему пути, демонстрирует ему дверь с посылом выбрать ее, однако получает ответ, что это просто выход. Тогда Мегамозг замечает звуковое сходство своего прошлого утверждения и слова «выход» и называет его аббревиатурой. Такого звукового сходства в русском языке нет. Решением проблемы стала замена утверждения про дверь полностью, что создало небольшую странность взаимосвязи, но сочеталось с русским переводом слов. Эта же формулировка перекочевала в сцену позже, продолжающую данную шутку, но уже от лица другого героя.

Таблица 3 – Игра слов

You know the drill. Oh no, not the drill!	Всё как всегда. Только не так, как всегда!
<ul style="list-style-type: none"> – This way looks exciting. – No, it says «exit». – Uh, which is the abbreviation for «exciting», right? – Bernard, you were right about this door being exciting. 	<ul style="list-style-type: none"> – Давай сюда, выходной дадут. – Нет, это просто выход. – А разве это не сокращение от слова выходной? – За той дверью не простой выходной, вечный.
– Wow, that was really exciting!	– Вау, хочу выходной!

Поскольку в фильме есть элемент фантастики, не обошлось и без несуществующих в нашем мире технологий, которым было дано уникальное название, которое тоже требует адаптации на русский язык.

Следовательно, переводчики калькировали их с оригинала. Примеры того можно видеть в таблице 4.

Таблица 4 – Названия технологий

the dehydrate	обезвоживатель
the illiteracy beam	луч безграмотности
brain-bots	ум-боты

Несмотря на то, что дублированный перевод зачастую включает в себя замену всех надписей на русские, это не всегда возможно. Так, в паре сцен сюжетно важные надписи остались на английском, что заставило добавить в реплики персонажей потерянный смысл. Обратим внимание на таблицу 5.

Таблица 5 – Транскреация на основе аудиовизуальности

A much different fate awaited me.	Меня ждала другая судьба. В тюрьме для криминальных талантов.
Oh, you've got to be kidding me!	О, опять нагревается!

В первом случае на экране была показана сама тюрьма с хорошо заметным названием (см. рисунок 1), обозначающим, для кого она предназначена. Во втором (см. рисунок 2) – оружие с дисплеем, демонстрирующим крайнюю степень перегрева устройства. Проиигнорировать эту информацию было нельзя из-за ее влияния на реакцию персонажа.



Рисунок 1 – Тюрьма



Рисунок 2 – Нагрев

2.3 «Кунг-фу панда»

«Кунг-фу панда» – второй фильм, в переводе которого мне удалось найти показательные примеры транскреации. Это анимационный комедийный фильм о боевых искусствах также студии DreamWorks Animation.

Отличительной чертой фильма можно назвать его тематику. Всё от сеттинга и до имён наполнено китайской культурой, что может вызывать некоторые трудности при просмотре.

За весь фильм было названо несколько азиатских блюд, большая часть из которых знакома русскому зрителю или не так важна сюжетно, чтобы пояснять, что это. Однако когда дело дошло до сцены тренировок главного героя, большой акцент был сделан на дамплинг. Скорее всего переводчики решили не рисковать и в русской версии назвали блюдо «пельмешкой». Это родственные друг другу виды еды, а пельмени в русской культуре знакомы большому числу людей. Это транскреация культурных реалий.

В некоторых ситуациях оригинальная фраза была заменена иной при переводе для усиления комедийного настроения и знакомства с персонажем. Рассмотрим следующий пример в таблице 6:

Таблица 6 – Усиление юмора

Now, wait a minute. That's uncalled for.	Тут я не согласен. Это голословно.
--	------------------------------------

В изначальном тексте не говорилось напрямую о согласии, но так как это и так предполагалось контекстом, то замена не противоречит идее. Однако новая формулировка лучше передаёт характер говорящего персонажа и его манеру речи. По склонен говорить со всеми открыто, озвучивая все свои эмоции так, как есть. Он не боится сопротивляться или перечить.

Возвращаясь к теме шуток, стоит отметить приближение юмора в переводе к более знакомому русскому зрителю. Обратимся к таблице 7:

Таблица 7 – Приближение образа

What you got? You got nothing, cause I got it right here.	Ты кто такой, а? Чё ты можешь то? Ты никто, понял?
---	--

В этой сцене персонаж пытался показать себя с агрессивной стороны. Русские переводчики решили не оставлять фразу в том же виде, а сделать пародию на стиль общения соответствующей группы людей. Таким

образом, реплика начинает звучать не только понятнее для аудитории, но и сохранять предполагаемую комичность ситуации.

Иногда приходится переводить фразы, что включают в себя несуществующие слова. Это не просто словосочетания без установленного аналога в русском языке, которые обычно можно перевести с помощью калькирования. Тогда переводчики анализируют, как именно было создано новое слово, и пытаются перенести эту схему на грамматику нужного языка. В продемонстрированном примере к существительному был добавлен аффикс, что превратило его в прилагательное. На русском переводчики поступили аналогичным образом. Это можно наблюдать в таблице 8.

Таблица 8 – Видоизменение слова

I know you're trying to be all mystical and kung fuey	Я понимаю, вы у нас такой весь кунгфустический гений
---	--

Следующая сцена показывает, что длина слов и сложность их произношения тоже играет роль при переводе. В оригинале персонаж дублирует свои слова для демонстрации своей скорости. Однако английские фразы не соответствуют длине русских. Чтобы актёр дуближа точно успел произнести его фразы в естественном темпе, повторения были исключены при переводе, а сами фразы видоизменены. Добавление слова “атака” также коррелирует с особенностью персонажа выдумывать свои собственные боевые движения и тактики. Взглянем на таблицу 9.

Таблица 9 – Длина реплики

I'm coming at you with crazy feet. What you gonna do about crazy feet? Come on, I'm a blur, I'm a blur.	Атака бешеных лап. Давай, я расплываюсь у тебя в глазах.
---	--

2.4 «Рататуй»

«Рататуй» – анимационная комедийная драма студии Pixar. Фильм повествует о крысе Реми, имеющей талант к готовке, и попадающей на кухню известного французского ресторана в Париже.

В дубляже было добавлено большое количество типично русских слов и отсылок на русские произведения. Обратимся к таблице 10.

Таблица 10 – Стих Пушкина

Close to godliness. Which means clean. You know, cleanliness is close to... Never mind. Move on.	Чистая красота. Как мимолетное виденье, как гений чистой красоты. не важно, ладно.
--	--

Сцена представляет собой демонстрацию работы главного персонажа в качестве проверяющего еды на яд. Он вынужден многократно повторять слово «чисто», что ему надоедает в процессе, из-за чего в какой-то момент он начинает заменять его на синонимы, на это же слово на других языках или на красивые выражения, что озадачивают другого персонажа, вынуждая пояснить сказанное. Сцена демонстрирует начитанность персонажа и его нелюбовь к однотипности. Переводчик решил сделать больший акцент на эти черты, процитировав стихотворение Александра Пушкина.

Местами перевод прибегает к добавлению или изменению оригинальных фраз или слов для погружения зрителя в более знакомый сеттинг, где это уместно. Так, сцена, где персонаж к угрожающей форме просто уточнила, понял ли ее намек другой, теперь звучала, как русское устойчивое выражение, а сцена с готовкой гриба на крыше дома перед грозой приобрела отсылку на советский мультфильм. Это демонстрирует таблица 11.

Таблица 11 – Отсылки к русской культуре

Got it?	Усёк, Васёк?
The storm's getting closer.	Кажется, дождь начинается.

Еще одним культурным преобразованием можно считать диалог шеф-повара с неким человеком, занимающимся продвижением сети ресторанов. Было выдвинуто предложение открыть кафе с корндогами. Это озадачило персонажа, ведь, по всему видимому, он не знает, что это за еда. На этом строится шутка, высмеивающая отдаленность шефа от фастфуда, еды обычных людей. Однако на русских зрителей сцена не произвела бы тот же эффект из-за того, что для среднестатистического русскоговорящего корндог так же не является чем-то знакомым. Зритель бы ассоциировал себя с персонажем и не понял бы шутки. Потому в русском дубляже корндог был заменён на хотдог, более распространенную в нашей стране еду области быстрого питания.

Ранее было упомянуто, что есть некоторые различия в том, что принято допустимым для детской аудитории, а что нет, в нашей культуре. Некоторые шутки не проходят цензуру в стране перевода. Так случилось дважды и в этом мультфильме. Пример в таблице 12.

Таблица 12 – Цензура

You little... you son of a...	...
I have this...this tiny..little...little...	Есть такой...такой...маленький кры...кр...

Первая сцена происходит на кухне во время первой попытки Лингвини готовить вместе с Реми, спрятавшимся в его одежде. Однако от укусов и царапин, полученных в процессе, он начинает издавать звуки боли и говорить начала матерных выражений. Скорее всего при переводе посчитали, что это слишком очевидно, и полностью убрали какие-либо слова в сцене, оставив лишь характерные звуки.

Во второй сцене у более взрослой аудитории могло сложиться впечатление, будто Лингвини намекает на непристойности при попытке на самом деле объяснить своему любовному интересу правду о том, кто ему помогает достичь всего на этой работе. На это особенно сильно влияет

жестикуляция персонажа на слове «little». Чтобы избежать схожего эффекта у русскоговорящей аудитории, переводчики сгладили всю сцену добавлением первого слога от слова «крыса».

Персонаж Лингвини характеризуется прерывистой речью, неловкими движениями и странным поведением. Переводчик не упустил возможности передачи этого аспекта путем повтора и оговорки. Обратимся к таблице 13.

Таблица 13 – Особенность речи

She believed in heaven, so she's covered. You know, after-life wise?	Ведь она сейчас на небесах. Она верила в небеса. А вы верите в сарай? Ой, рай?
---	--

2.5 «Мадагаскар»

«Мадагаскар» – это американский комедийный анимационный фильм студии DreamWorks Animation. Действия сюжета происходят в нашем мире, главные герои – животные из зоопарка, волей судьбы оказавшиеся на острове Мадагаскар при попытке сбежать на волю, после чего их задачей становится выживание и возвращение домой в привычные условия.

Первое, что бросается при сравнении оригинала и перевода – это наличие в обеих версиях видеоизмененных слов для достижения комедийного эффекта и выстраивания уникальной черты персонажа Марти, которого можно охарактеризовать частым употреблением сленга, придуманных им слов и местами наличием рифмы в его фразах. Посмотреть на примеры можно в таблице 14.

Таблица 14 – Речь Марти

Ant-who-tica?	Ант-чего-тику?
Mada-who-ah?	Мада-чего?
Okizay	О-го-го
When the zebra is in the zone, leave him alone.	Если я в астрале весь, не лезь.

Первые два изменения относятся к сценам, в которых персонаж впервые слышит слова «Антарктика» и «Мадагаскар», что и подчеркивает, заменяя их часть на вопросительное слово. Эта модификация необходима, чтобы не потерять смысл.

Стоит отметить, что упомянутая ранее черта Марти рифмовать свои реплики – по большей части заслуга именно перевода. В оригинале же это произошло всего раз в сцене, выделенной в таблице последней. Такие трансформации не эквивалентны оригиналу, но не уходят далеко от общего смысла.

Как и в любом другом фильме с полноценным дублированным переводом, не обошлось без случаев влияния липсинка на сам перевод. Самым ярким из примеров можно назвать сцену, где лев Алекс перед тем, как пойти спать, аргументирует необходимость хорошего отдыха фразой «It's seniors' day, you know. Have to roar extra loud.». Сама она не вызывает никаких сложностей, но в сочетании с анимацией становится понятно, что более точный перевод не уместится в движение губ персонажа и будет выглядеть неестественно. Переводчики обошли это тем, что сохранили лишь одну деталь содержания – следующий день является днём пенсионеров. А в день конкретной группы людей им, как правило, полагаются особые цены. Отсюда и итоговый перевод «Ведь для пенсионеров завтра вход со скидкой.».

Схожий пример транскреации на основе аудиовизуальности – сцена, где Алекс построил из деревьев слово «help». Реципиенту языка оригинала понятно соотношение эмоций персонажей с этой статуей, потому сцена может позволить себе полную тишину. В случае с переводом пришлось бы анимировать фон заново, составляя слово уже на русском языке, что слишком дорого и долго. Было принято решение дать персонажу дополнительную реплику «Помогите, спасите», пока его лица нет в кадре. Так смысл был не утерян, хоть и сама постройка для русского зрителя осталась непонятной.

Описанное продемонстрировано на рисунке 3.



Рисунок 3 – Эмоции Алекса

Чего же особо много в этом фильме – это транскреации культурных реалий. В нём много отсылок на людей, места и тому подобное, хорошо знакомых именно американскому зрителю. Посмотрим на таблицу 15.

Таблица 15 – Отсылки на американскую культуру

Hoover Dam!	Фугас мне в глаз!
I heard Tom Wolfe is speaking at Lincoln Centre. Of course we're going to throw poo at him.	Говорят, в Линкольн центре лекция об анархии в обществе. Верно, давай лектора какашками закидаем.
Now I'll have to compete with Shamu and his smug little grin. I can't top that.	Мне придется тягаться с их дельфином. С этой кинозвездой. С его наглой ухмылочкой. Как мне быть?
Connecticut!	Брайтон-Бич!

При самом первом появлении персонажей пингвинов самый главный из них использовал восклицание, отсылающее к плотине Гувера. Это малоизвестное российским зрителям сооружение, упоминание которого могло лишь смутить в особенности детскую аудиторию. Чтобы спасти положение, переводчики решили вместо этого сделать акцент на поведении

пингвинов, как военных, и заменили оригинальное словосочетание на «Фугас мне в глаз». Это лишь подчеркнуло дальнейшую черту персонажей. В фильме также упоминался обезьянами Том Вулф, известный в США журналист, который по сюжету должен был выступать с какой-то речью. Однако известен он лишь для иностранной аудитории и, вероятно, взрослых в нашей стране. Для упрощения восприятия при переводе было полностью опущено имя спикера, а чтобы шутка до сих пор работала в новом контексте, была наоборот добавлена новая информация про тему речи, соотносящуюся с планами героев касательно её. Схожая шутка была и про кошатку Шаму, с которой Алекс собирался соревноваться в плане популярности и внимания зрителей. Слава этого реального животного в очередной раз коснулась по большей части Америки, что означало для переводчиков применение описательного перевода, чтобы дать русскому зрителю, о ком идёт речь. Имя снова решили опустить, а кошатку заменили на дельфина, вероятно, чтобы создать более позитивные ассоциации у тех же детей, ведь у нас кошатки не раз показывались лишь в негативном ключе. И, наконец, последняя заметная замена – это локация, куда изначально направился персонаж Марти. В оригинале это был Коннектикут. Сложно сказать, что спровоцировало превращение штата в район Нью-Йорка Брайтон-Бич, но скорее всего причина та же – замена незнакомого на хотя бы немного известное. Этот район хорошо знаком нам тем, что в нём проживают русскоговорящие. Это могло быть, как отсылкой на «наших», так и обычным использованием локации, о которой реципиенты языка перевода слышаны.

2.6 «Шрек 2».

«Шрек 2» – это продолжение первого анимационного фильма этой франшизы, созданной студией Dreamworks Animation. В нем показывается

будущее выстроенных в прошлой части отношений героев, их знакомство с родителями и новый внутренний конфликт Шрека, что оно спровоцировало.

В данном фильме нередко мелькали надписи, не сопровождаемые репликами. В основном это указания, какая из локаций чем является, либо кто там живёт. В таблице 16 и на рисунках 4, 5 и 6 представлены некоторые примеры.

Таблица 16 – Таблички с названиями локаций

Rapunzel	Рапунцель, распусти волосы.
Cinderella	Так вот где живет Золушка.
Welcome to Far Far away	Вот мы и добрались до тридевятого королевства.



Рисунок 4 – Добро пожаловать в тридевятое королевство



Рисунок 5 – Рапунцель



Рисунок 6 – Золушка

Примечательно, что во всех трех этих идущих друг за другом сценах переводчики использовали одного персонажа – Осла. Дело в том, что одними из главных его характеристик являются излишняя болтливость и надоедливость. Чуть ранее Осел демонстративно скучал от долгой поездки и постоянно спрашивал, скоро ли персонажи придут на нужное место.

Поскольку мультфильм выполнен в технологии 3D, просто заменить важные надписи без создания новых моделей бы не вышло, то при переводе Ослу добавили несуществующие в оригинале реплики, указывающие на местонахождение героев.

Особую сложность в этом фильме вызвал новый персонаж, чье имя в оригинале звучит, как «prince Charming». В буквальном переводе Прекрасный принц. Герой создан быть настолько карикатурным и плоским воплощением типичного принца из сказок, что «прекрасный» – это его полноценное имя. В русском дубляже его имя транслитерировали, что привело к потере значения. Вероятно, переводчикам показалось, что в сравнении с английским словом русское никак не походило на имя и звучало бы нелепо. Тем не менее, они справились в адаптации шутки, что была основана на совпадении характеристики и тем, как персонажа зовут.

Подобно оригиналу, они отсылались к внешности героя, лишь теперь это было прям сравнением его с самим собой, а не звучало, как комплимент. Показано это в таблице 17.

Таблица 17 – Имя принца

– Charming? – Do you think so?	– Принц Чарминг? – А мы с ним так похожи?
-----------------------------------	--

В картине не раз встречаются отсылки на сугубо американских или британских личностей или телепередач. Например, в сцене, когда персонажи потерялись в лесу, Осел в своей привычной манере сохранял позитив и энергию, напоминая об ориентирах, которые должны были вывести на нужный путь. Одним из них был куст странной формы в виде женской фигуры. В оригинале его сравнили с Ширли Бэсси, британской певицей, исполнившей песни для нескольких известных фильмов. Для русской аудитории это имя бы ничего не значило и лишь вызвало бы вопросы. Таким образом, переводчики решили сослаться на персонажа

советского мультфильма про Карлсона, Фрекен Бок, которая имеет такое же телосложение. Это демонстрирует таблица 18.

Таблица 18 – Сравнение с певицей

Here, the bush shaped like Shirley Bassey!	А вот и куст, похожий на Фрекен Бок!
Flip over to Wheel of torture.	Переключи на минное Поле чудес.

Иной пример схожей стратегии можно наблюдать в сцене, где второстепенные персонажи смотрели местный «телевизор». Один из них был недоволен текущей передачей и попросил включить так называемое «Колесо страданий», являющееся аналогом реальной телеигры «Колеса фортуны». В русском дубляже решили сохранить аспект жестокости, но адаптировать ядро названия как «Поле чудес», более знакомый в советском и постсоветском пространстве аналог упомянутой иностранной передачи. К тому же слово «минное» сочетается с «полем».

Выводы по Главе 2

Принцип выбора фильмов для рассмотрения в исследовательской работе: по целевой аудитории и тематики. Были отобраны фильмы для семейного просмотра с комедийным элементом и культурными особенностями.

За работу было проанализировано 5 кинофильмов. Всего из них было разобрано и вынесено 44 киносцены. Анализ проводился по указанной в первой главе классификации видов транскреации, а именно транскреация языковых особенностей, транскреация культурных реалий, транскреация на основе аудиовизуальности и транскреация в рамках вымышленного мира.

Было выявлено, что самый распространенный вид транскреации при переводе аудиовизуального материала на примере кинофильмов стал тот,

что фокусируется на языковых особенностях. В 5 фильмах было обнаружено 20 сцен, перевод которых не обошелся без подобных трансформаций.

На втором месте стоит транскреация культурных реалий. Было найдено 13 случаев их замены в сценах, где это было необходимо для понимания сюжета, шутки или реакции персонажей.

8 киносцен из общего числа имели в себе при переводе изменения на основе аудиовизуальности. В основном все они были направлены на передачу упущенной информации в силу невозможности анимировать или перерисовать нужные кадры с необходимой для понимания информацией, находящихся в надписях и полноценных моделях.

И, наконец, было найдено лишь 3 показательных примера транскреации понятий, связанных с построением вымышленного мира, в котором происходят действия фильма.

Результаты математических подсчетов представлены в диаграмме 1.

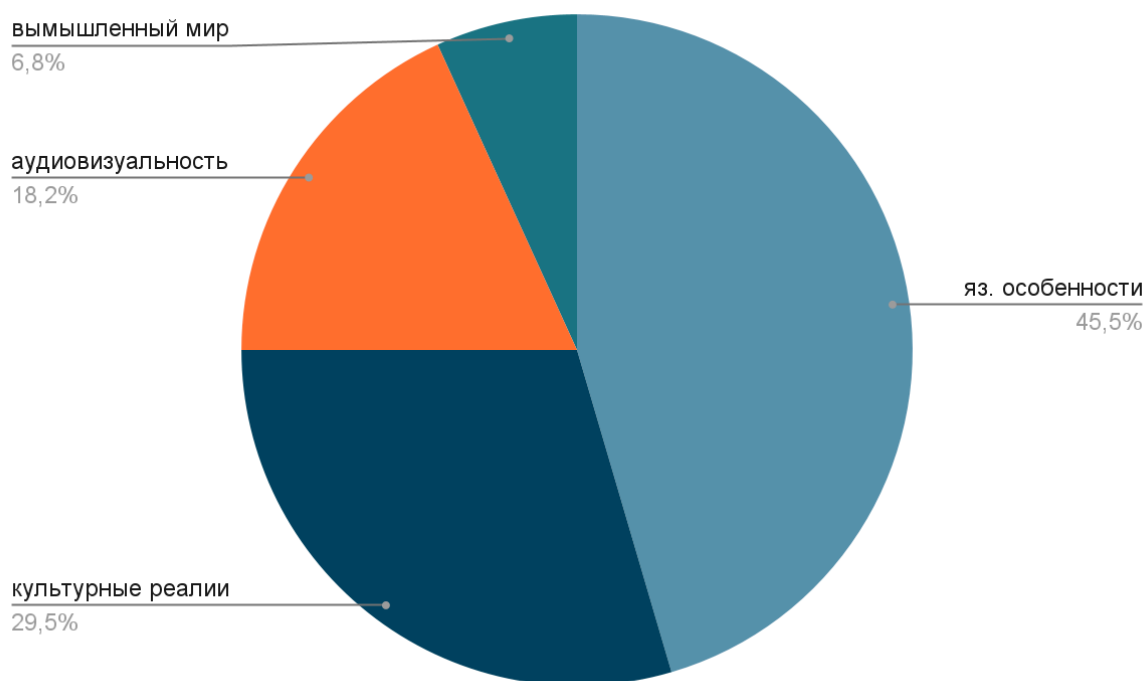


Диаграмма 1 – Выводы

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной выпускной квалификационной работе в рамках теоретической части было определено, чем является транскреация, и выделено 3 главных вида в зависимости от адаптируемого аспекта. Были также названы общие факторы, влияющие на перевод, такие как герменевтический, технологический и фактор организации рабочего процесса.

Было дано определение аудиовизуальному переводу, выявлено 4 потока информации, сочетание которых и является его сущностью. Были перечислены функции аудиовизуального перевода, его виды с пояснениями. Не лишним дополнением послужило перечисление подходов к обработке текста (на чем фокусируется внимание при выборе, как переводить)

Было определено, чем являются культурные реалии, какие трансформации используются для их перевода или адаптации, а также что может служить культурной реалией.

Были названы главные особенности аудиовизуальных произведений и то, как они влияют на перевод. Были введены понятия фореизации и доместикации в силу немалой роли культурных реалий в исследовании. Объяснено, как в рамках данных стратегий принимать правильное решение по адаптации.

Единицей анализа исследовательской работы послужила киносцена. Было дано ее определение, описаны характеристики и перечислены несколько возможных классификаций по разным критериям, одна из которых была расписана подробно.

Поскольку в работе анализировались фильмы с именно полноценным дублированным переводом, то были рассмотрены в деталях его этапы. Был сделан акцент на необходимость постоянной редактуры, соотношений и

переделок на каждом из этапов и на важность командной работы при переводе.

В рамках практической части выпускной квалификационной работы перед самым анализом был обоснован выбор кинофильмов. Главными критериями послужили целевая аудитория и тематика, влияющие на объем изменений, связанных с темой работы, так и в целом вызванные типичными проблемами при переводе аудиовизуального материала.

После анализа 44 киносцен из 5 анимационных фильмов было выявлено 20 случаев транскреации на основе языковых особенностей, 13 случаев транскреации культурных реалий, 8 случаев транскреации на основе аудиовизуальности и 3 случая в рамках вымышленного мира, в котором происходят действия фильма.

Итого, можно сделать вывод, что транскреация действительно является новым понятием, а её самым частым случаем применения можно считать стратегию на основе языковых особенностей и культурных реалий, что можно наблюдать и в практически каждом из определений.

Транскреация – это не просто перевод, а воссоздание текста заново на языке перевода. В случае с аудиовизуальным переводом фильма, это воссоздание всех его элементов, включая звуковое сопровождение, все значения, что утрачены из-за невозможности перезаписать или анимировать заново картину, реплики персонажей, музыку и тому подобное. Транскреация в дублированном переводе нацелена на полноценный охват произведения, достижение результата в передаче нужных эмоций и посылов зрителю. Хороший переводчик знает, когда предпочесть буквализм, а когда переиначить или адаптировать. Он разбирается в культуре оригинала, умеет искать и проверять информацию, сопоставлять факты, чтобы не запутать зрителя. Он знает, как пишется кино, и как лучше сформулировать мысль так, чтобы она звучала не слабее, чем в оригинале. Это важная работа, полная сложностей, путаницы, но также и креатива.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Анисимов В. Е. Лингвокультурная локализация кинозаголовков / В. Е. Анисимов, А. С. Борисова, Г. Р. Консон // Вестник РУДН. – Серия: Лингвистика. – 2019. – №2. – С. 435–458. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvokulturnaya-lokalizatsiya-kinozagolovkov> (дата обращения: 23.06.2024).
2. Ачкасов А. В. Англоязычная терминология локализации / А. В. Ачкасов // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. – 2019. – №194. – С. 80–88. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/angloyazychnaya-terminologiya-lokalizatsii> (дата обращения: 23.06.2024).
3. Бармина Е. А. Транскреация рекламных слоганов: лингвокультурный аспект / Е. А. Бармина, С. А. Рябова // Colloquium-journal. – 2020. – №10 (62). – С. 188–189. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/transkreatsiya-reklamnyh-sloganov-lingvokulturnyy-aspekt> (дата обращения: 23.06.2024).
4. Болотина М. А. Лексические проблемы перевода компьютерных игр / М. А. Болотина, Е. В. Кузьмина // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. – Серия: Филология, педагогика, психология. – 2019. – №1. – С. 43–50. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/leksicheskie-problemy-perevoda-kompyuternyh-igr> (дата обращения: 23.06.2024).
5. Бричева М. М. Проблемы языковой локализации компьютерных игр / М. М. Бричева, М. С. Мугу, С. А. Сасина // The Scientific Heritage. – 2021. – №61-3. – С. 40–42. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-yazykovoy-lokalizatsii-kompyuternyh-igr> (дата обращения: 23.06.2024).
6. Ведяшкина А. В. Современная практика киноперевода / А. В. Ведяшкина, Т. С. Шикина // Огарёв-Online. – 2021. – №15 (168). – С. 1–7. –

URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennaya-praktika-kinoperevoda>
(дата обращения: 23.06.2024).

7. Герасимова А. С. Стратегия транскреации в современном рекламном дискурсе / А. С. Герасимова, Е. А. Середа // Вестник КалмГУ. – 2021. – №3 (51). – С. 97–104. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/strategiya-transkreatsii-v-sovremennom-reklamnom-diskurse> (дата обращения: 23.06.2024).

8. Двинова Е. О. Лингвокультурологические особенности переводных названий русских кинофильмов / Е. О. Двинова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2022. – №8. – С/ 2689–2694. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvokulturologicheskie-osobennosti-perevodnyh-nazvaniy-russkih-kinofilmov> (дата обращения: 23.06.2024).

9. Довгаль Н. Д. Реалии как средство выражения национально-культурного компонента: к развитию вопроса (на примере английского языка) / Н. Д. Довгаль // Теория и практика современной науки. – 2017. – №4 (22). – С. 336. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/realii-kak-sredstvo-vyrazheniya-natsionalno-kulturnogo-komponenta-k-razvitiyu-voprosa-na-primere-angliyskogo-yazyka> (дата обращения: 23.06.2024).

10. Зинкевич О. В. Локализация как процесс лингвистической трансформации структуры и содержания динамического текста / О. В. Зинкевич // Известия СПбГЭУ. – 2018. – №3 (111). – С. 135–137. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lokalizatsiya-kak-protsess-lingvisticheskoy-transformatsii-struktury-i-soderzhaniya-dinamicheskogo-teksta> (дата обращения: 23.06.2024).

11. Карцева, И.Р. К вопросу о функциях языка в культуре / И.Р. Карцева // Вестник Казанского университета культуры и искусств. – Специальный выпуск – 2007.

12. Колосов, С. А. О соотношении понятий «локализация» и «перевод» / С. А. Колосов // Иностранные языки: лингвистические и методические аспекты. – 2016. – № 36.

13. Коптелова С. А. Лингвистические аспекты локализации видеоигр / С. А. Коптелова, Е. А. Руцкая // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. – 2022. – №3. – С.16–24. – URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/lingvisticheskie-aspekty-lokalizatsii-videoigr>
(дата обращения: 23.06.2024).

14. Крашенинникова Н. А. Форенизация и доместикация в переводе текстов туристской направленности / Н. А. Крашенинникова, Э. В. Егорова, Е. И. Крашенинникова // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. – 2022. – №2. – С. 56–66. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/forenizatsiya-i-domestikatsiya-v-perevode-tekst-ov-turistskoj-napravlennosti> (дата обращения: 23.06.2024).

15. Палинка А. М. Особенности передачи языковой игры с английского языка на русский (на материале американских сериалов) / А. М. Палинка, М. О. Пивоварова // Ученые записки Санкт-Петербургского университета технологий управления и экономики. – 2017. – №3 (59). – С. 23–31. – URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-peredachi-yazykovoy-igry-s-angliyskogo-yazyka-na-russkiy-na-materiale-amerikanskih-serialov> (дата обращения: 23.06.2024).

16. Пентковская Т. В. Локализация перевода как лингвотекстологическая проблема / Т. В. Пентковская // Вестник Московского университета. – Серия 9. Филология. – 2009. – №6. – С. 51–63 – URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/lokalizatsiya-perevoda-kak-lingvotekstologicheskaya-problema> (дата обращения: 23.06.2024).

17. Сдобников В. В. Новые тенденции в переводоведении / В. В. Сдобников // Казанский вестник молодых учёных. – 2018. – №4 (7). – С. 72–79. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/novye-tendentsii-v-perevodovedenii> (дата обращения: 23.06.2024).
18. Семенова А. В. Культурные реалии в текстах кросс-культурной литературы как инструмент стилизации / А. В. Семенова // Universum: филология и искусствоведение. – 2017. – №7 (41). – С. 1–6. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kulturnye-realii-v-tekstah-kross-kulturnoy-literatury-kak-instrument-stilizatsii> (дата обращения: 23.06.2024).
19. Тимко Н. В. Перевод ТВ-сериалов с английского языка на русский: лингвистический и экстралингвистический аспекты / Н. В. Тимко // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2023. – №10. – С. 3408–3416. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/perevod-tv-serialov-s-angliyskogo-yazyka-na-russkiy-lingvisticheskiy-i-ekstralingvisticheskiy-aspekty> (дата обращения: 23.06.2024).
20. Тимохов А. Д. Стратегии транскреации в локализации видеоигр (на материале игры «Team Fortress 2») / А. Д. Тимохов // Litera. – 2023. – №6. – С. 194–208. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/strategii-transkreatsii-v-lokalizatsii-videoigr-na-materiale-igry-team-fortress-2> (дата обращения: 23.06.2024).
21. Хрущева Т. В. Особенности языковой локализации видеоигр серии «resident evil» на Российском рынке: переводческий аспект / Т. В. Хрущева, С. А. Ермоленко // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2022. – №4. – С. 1200–1205. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-yazykovoy-lokalizatsii-videoigr-serii-resident-evil-na-rossiyskom-rynke-perevodcheskiy-aspekt> (дата обращения: 23.06.2024).

22. Чистова Е.В. Теоретический статус межъязыковой локализации как особого вида переводческой деятельности / Е.В. Чистова // Культура и текст. – 2020. – №3 (42). – С. 161–173. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/teoreticheskiy-status-mezhyazykovoy-lokalizatsii-kak-osobogo-vida-perevodcheskoj-deyatelnosti> (дата обращения: 23.06.2024).

23. Шамова Д. М. аудиовизуальный перевод: определение псевдоустности и основные принципы подготовки специалистов / Д. М. Шамова // Вестник магистратуры. – 2019. – №4-2 (91). – С. 90–91. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/audiovizualnyy-perevod-opredelenie-psevdoustnosti-i-osnovnye-printsipy-podgotovki-spetsialistov> (дата обращения: 23.06.2024).

24. Шутова Н. М. Комическое в аудиовизуальном тексте: проблемы перевода (на материале американской кинокомедии «Шестнадцать свечей») / Н. М. Шутова, Н. С. Семенова // Многоязычие в образовательном пространстве. – 2021. – №13. – С. 116–124. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/komicheskoe-v-audiovizualnom-tekste-problemy-perevoda-na-materiale-amerikanskoj-kinokomedii-shestnadtsat-svechey> (дата обращения: 23.06.2024).

25. Costales A. F. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization / A. F. Costales // Monografías de Traducción e Interpretación. – 2012. – №4.

26. Malenova E. D. Creative practices in translation of transmedia projects / E. D. Malenova // Журнал СФУ. Гуманитарные науки. – 2018. – №5. – С. 775–786. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/creative-practices-in-translation-of-transmedia-projects> (дата обращения: 23.06.2024).

27. Malenova E. D. Subtitling practice: from translation to transcreation / E. D. Malenova // Журнал СФУ. Гуманитарные науки. – 2017. – №4. – С. 526–535. – URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/subtitling-practice-from-translation-to-transcreation> (дата обращения: 23.06.2024).

28. Sdobnikov V. V. Translation vs localization: what's the difference? / V. V. Sdobnikov // Журнал СФУ. Гуманитарные науки. – 2018. – №9. – P. 1487–1498. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/translation-vs-localization-what-s-the-difference> (дата обращения: 23.06.2024).