

**Аудиовизуальный перевод в жанре мультипликационного фильма
(на материале мультипликационного сериала «Gravity Falls»)**

*ФГАОУ ВО «Севастопольский государственный университет»; Россия, 299053,
Севастополь, ул. Университетская, 33; mar.indigo@mail.ru*

В статье рассматриваются особенности аудиовизуального перевода в жанре мультипликационного фильма. На материале американского мультипликационного сериала «Gravity Falls» и его перевода на русский язык исследуются приемы реализации pragматического потенциала оригинала при адаптации под инокультурную аудиторию.

В работе анализируются некоторые трудности при переводе мультипликационного фильма, рассчитанного на детей среднего школьного возраста. Основной метод исследования – сопоставительный анализ оригинала и перевода, благодаря которому выделены приемы, используемые переводчиком для синхронизации вербального и невербального компонентов.

Анализ показал, что переводчик часто прибегает к адаптации, заменяя многие американские реалии на явления и традиции русской культуры или приближая их к ним, что связано с ориентацией сериала на определенную возрастную группу и разницей в объеме фоновых знаний реципиентов.

Ключевые слова: *аудиовизуальный перевод, мультипликационный фильм, pragматический потенциал, адаптация, реалии.*

Постановка проблемы

Аудиовизуальный перевод как «процесс декодирования и передачи средствами языка перевода верbalного компонента полисемиотического единства аудиовизуального произведения, в результате которого создается новый вербальный компонент этого единства, пригодный к дальнейшей обработке (субтитрированию, озвучиванию, локализации и т. д.) с учетом общего контекста произведения, ожидаемой реакции потребителей контента и функциональных ограничений» [1, с. 34], в настоящее время является высоко востребованным видом перевода, а изучение его особенностей крайне перспективно. Кроме того, перевод мультипликационных фильмов, ввиду его ориентации на инокультурную детскую аудиторию, зачастую требует адаптации.

Именно поэтому возросла потребность в анализе приемов, используемых для сохранения pragматического потенциала мультипликационного фильма при переводе, что определяет актуальность данного исследования.

Цель статьи – выявить особенности перевода мультипликационных фильмов на материале мультсериала «Gravity Falls». «Gravity Falls» (2012–2016) – американский мультипликационный сериал, повествующий о приключениях близнецов Диппера и Мэйбл Пайнс. Мультсериал был создан американским художником-аниматором Алексом Хиршем и компанией Disney Television Animation. Официальная премьера мультсериала состоялась 15 июня 2012 года на канале Disney Channel (в России – 4 января 2013 года). В настоящее время выпущено 2 сезона; новых серий не ожидается. В иссле-

довании был использован материал 1 сезона, состоящего из 20 эпизодов общей продолжительностью 440 минут.

Изначально сериал был нацелен на детскую и подростковую аудиторию (12+), однако поклонниками сериала стали и многие взрослые зрители. В связи с этим можно утверждать, что реципиенты данного мультсериала – зрители разного возраста, которые обладают разным уровнем интеллектуального развития, социальным опытом и различными фоновыми знаниями. В связи с этим перед переводчиком стояла следующая задача – перевести мультсериал таким образом, чтобы привлечь интерес как детской, так и взрослой аудитории.

Результаты исследования

Интерес исследователей и лингвистов к аудиовизуальному переводу рос по мере распространения телевещания и кино, а с момента создания спутникового телевидения аудиовизуальный перевод стал неотъемлемой частью деятельности любой кинокомпании. Первые научные работы, посвященные изучению специфики аудиовизуального перевода и его видов, появились в 1970-х годах. Позже, в 1987 году, в Стокгольме прошла первая конференция, на которой рассматривались проблемы дубляжа и субтитрования. В связи с этим с 1990-х годов лингвисты и переводчики активно начали проявлять интерес к вопросам аудиовизуального перевода [2].

С момента включения аудиовизуального перевода в последние десятилетия XX века в сферу интересов переводоведения количество работ в данном направлении неуклонно растет. Исследуются преимущества и недостатки различных видов аудиовизуального перевода, а также их применимость для того или иного типа текста. В последнее время также уделяется внимание прагматическому аспекту, восприятию аудиовизуального продукта разной целевой аудиторией [3].

Несмотря на обилие определений и подходов к изучению аудиовизуального перевода, большинство ученых сходятся во мнении, что данный вид перевода нельзя отнести ни к устному, ни к письменному, так как он находится между ними и включает разные семиотические уровни: вербальный (речь персонажей, диалоги), визуальный (изображение, различные надписи и подписи), а также аудиальный (музыка и звуковые эффекты). Таким образом, многие отечественные и зарубежные лингвисты и исследователи в области аудиовизуального перевода [4–6] отмечают, что лингвистическая и визуальная составляющие аудиовизуального произведения находятся в тесной взаимосвязи друг с другом, а следовательно, должны рассматриваться как единое целое.

Главная особенность аудиовизуального перевода, отличающая его от других видов перевода, – осуществление синхронизации верbalного и невербального компонентов. Вербальная и невербальная информация в аудиовизуальном произведении передается одновременно визуально и акустически, поэтому лингвистический аспект уходит на второй план. В связи с этим эквивалентность аудиовизуального перевода определяется не только эквивалентностью языковых элементов на двух языках, но и адекватностью связей между вербальными и невербальными компонентами в оригинале и в переводе. Аудиовизуальный переводчик должен одновременно учитывать вербальные и невербальные / иконические и неиконические знаки. При этом не всегда очевидно, какие из составляющих превалируют над другими [7].

Наиболее используемым видом аудиовизуального перевода в России, особенно в жанре мультипликационного фильма, является дубляж. Это наиболее сложный и дорогой вид аудиовизуального перевода, так как переводчику необходимо не только до-

биться совпадения длительности фраз, начала и окончания речи и артикуляции персонажей с текстом перевода, но и прежде всего полностью переосмыслить материал, чтобы он хорошо вписывался в ситуацию другого языка и культуры.

Мультипликационный жанр как один из наиболее востребованных видов аудиовизуальных произведений обладает рядом особенностей, которые переводчику необходимо учитывать при осуществлении перевода мультипликационной картины.

Одна из особенностей жанра мультипликационного фильма заключается в том, что актеры отсутствуют на экране, они лишь озвучивают героев картины. Мультипликационный фильм строится на визуальных образах, для создания которых используются элементы графики, живописи, музыки, поэтому переводчик должен учитывать связь переводимого текста с визуальными образами на экране.

Мультфильмы, как и фильмы, являются средством отражения культуры того или иного сообщества в определенный период времени, ее традиций, ценностей ее представителей. Таким образом, переводчик должен адекватно воссоздать культурный фон оригинала [8].

Каждый мультипликационный фильм имеет свой возрастной рейтинг, который помогает определить, насколько содержание картины подходит к просмотру для детей того или иного возраста. Мультфильмы каждой возрастной категории имеют свою специфику, которая определяет особенности перевода того или иного мультипликационного фильма.

Анализируемый мультипликационный фильм имеет возрастной рейтинг 12+, т. е. ориентирован на детей среднего школьного возраста. Дети этого возраста (12–16 лет) учатся видеть ситуацию со стороны, анализировать поступки героев. В этом возрасте наблюдается резкое понижение ценности общения в семейном кругу: самыми большими авторитетами становятся друзья, а также герои экрана и медиа. В связи с этим воздействие медиаконтента, в том числе и мультипликационных картин, может оказывать значительное влияние на формирование личности подростка.

Мультипликационные картины для данной возрастной группы характеризуются более быстрым темпом развития сюжета, наличием более сложной лексики и юмора. Подростки способны удерживать несколько пересекающихся сюжетных линий, разрывы во временных и логических цепочках действий персонажей и развития сюжета. Кроме того, дети среднего школьного возраста проявляют особый интерес к мотивам и поступкам персонажей. В центре внимания подростков – сложные переживания, связанные с любовью, одиночеством, страхом, злостью или отвержением, которые многие подростки не раз испытывали на себе. Именно поэтому данные темы для них особо актуальны и вызывают огромный интерес [9].

Таким образом, можно прийти к выводу, что переводчик вправе использовать более сложные синтаксические и грамматические конструкции, специальные термины, метафоры, подтекст и игру слов при осуществлении перевода, так как они будут полностью соответствовать особенностям развития подростков.

Анализ показал, что основную трудность при переводе выбранного мультсериала представляли следующие аспекты: перевод названий сериала и его эпизодов, говорящих имён, сохранение речевой характеристики персонажей в переводе, передача комического эффекта, а также реалий и аллюзий, присущих американской культуре.

Рассмотрим название мультсериала «Gravity Falls» [10] подробнее. В данном случае название сериала, которое также является названием городка, где происходят основные события, было передано на русский язык путем транскрибирования («Грави-

ти Фолз») [11]. Стоит отметить, что дословно с английского языка название переводится как «гравитация падает». Таким образом, название наводит американского зрителя на мысль, что в городке случаются странные, необъяснимые вещи, что повышает интерес аудитории. И в переводе данный эффект утрачивается.

Интерес для рассмотрения также представляет шестнадцатая серия, оригинальное название которой – «Carpet Diem» [10]. В основе названия лежит латинский афоризм *Carpe diem* / «Живи настоящим». Данное выражение можно считать слоганом эпизода, так как на протяжении всей серии близнецы соревновались за право переехать в новую комнату, а когда Диппер получает ключ от заветной комнаты, он осознает, что ему отлично жилось вместе с Мэйбл. Кроме того, американские зрители понимают из названия, что в серии определенную роль будет играть «ковер» (*carpet*). Сохранить игру слов и верный смысл в данном случае трудно, в связи с чем переводчик делает выбор в пользу смысла. На русском языке эпизод имеет название «Ковер-обормот» [11]. Данный вариант перевода можно считать успешным, так как названиеозвучно с названием волшебного ковра из русских народных сказок («ковер-самолет»), что говорит зрителям о присутствии в серии ковра, обладающего определенными магическими свойствами.

Рассмотрим название восемнадцатой серии первого сезона, которое на английском звучит как «Land Before Swine» [10]. Здесь содержится аллюзия на американо-ирландский приключенческий мультфильм о динозаврах «Land Before Time» (на русском – «Земля до начала времен»). Этот мультфильм был популярным в странах СНГ в начале 2000-х, его транслировали по телевидению, однако он не получил большого признания со стороны русскоязычных зрителей. Тем не менее, в данном случае переводчик решает сохранить аллюзию и дает серии название «Земля до начала свиней» [11], которое успешно передает элемент комичности и частичной узнаваемости.

Можно заметить, что при переводе названий, содержащих аллюзии и реалии, переводчик учитывает степень узнаваемости данных аспектов представителями русской культуры. Тем не менее, в большинстве случаев переводчик делает выбор в пользу сохранения смысла и темы эпизодов.

Особого внимания заслуживают так называемые говорящие имена, для реализации функции которых переводчик прибегает к созданию окказионализма. Например, *Пухля* (*Waddles*) – свинка, домашний питомец одной из главных персонажей мультсериала Мэйбл Пайнс. Изначально слово *waddle* переводится как «походка вразвалочку» или «ковылять». Но дословный перевод в данном случае был бы неуместен, т. к. слово является именем собственным и несет в себе определенную смысловую нагрузку. Переводчик отказался и от приемов транскрипции и транслитерации, так как это сделало бы затруднительным дальний перевод высказываний главных персонажей об имени домашнего питомца. Именно поэтому переводчик использует прием компенсации, чтобы сделать образ персонажа более ярким и запоминающимся для аудитории, связав имя свинки с ее внешними особенностями.

Должное внимание в переводе уделяется передаче речевой характеристики персонажей, так как в большинстве случаев сохраняются даже малейшие детали акцентов, что способствует лучшему пониманию личности того или иного героя.

Например, в оригинале дядя Стэн обладает низким тембром голоса, а также постоянно ворчит. Эта особенность свидетельствует о его грубости и раздражительности, что успешно реализуется и в переводе. Кроме того, его речь богата сленговыми выражениями: *We are fleecing rubes tomorrow* [10] – «Завтра будем стричь деньги с балбе-

сов» [11] и идиомами: *Water under the bridge* [10] – «Я не помню зла» [11], *Look, face the music, kid...* [10] – «Ты уж извини за прямоту...» [11]. В последнем примере отсутствие идиомы в переводе компенсируется введением частицы «уж», относящейся к разговорному стилю, что также способствует передаче общей речевой характеристики персонажа.

В четвертой серии появляется эпизодический персонаж Жан-Люк, который работает официантом в ресторане. Несложно догадаться, что он француз, так как его речь очень эмоциональна, говорит он несколько грассируя, допускает ошибки в речи, неправильно ставит ударение, что указывает на невысокий уровень владения английским языком. При передаче фразы Жан-Люка *Monsieur Gideon! The feet on the table! An excellent choice!* [10] переводчик сохраняет все особенности речи персонажа, поэтому в русском дубляже можно услышать и неправильное ударение, и то, как герой грассирует. Представленная фраза звучит в переводе как «О, мсье Гидеон! Положить ноги на стол! Прекрасный выбор!» [11].

Перейдем к рассмотрению особенностей перевода реалий в мультсериале. Наличие большого количества культурных и исторических реалий свидетельствует о направленности мультсериала на разные возрастные категории. Стоит отметить, что переводчик часто прибегает к адаптации, приближая или даже заменяя многие американские реалии на явления и традиции русской культуры.

В первой серии первого сезона, когда дядя Стэн решает, кого из близнецов отправить развесивать рекламные таблички, он выбирает «жертву» с помощью американской считалочки «*eenu-meeny-miney...*» [10]. Переводчик использует прием компенсации и выбирает известную большинству представителей русской культуры считалочку «эники-беники ели...» [11]. Такая адаптация не влияет на смысл сюжета, кроме того, русский вариант хорошо вписывается в артикуляцию персонажа.

В двенадцатой серии зритель узнает, что в городке Гравити Фолз ежегодно отмечается «*Summerween*» [10] – праздник, во время которого дети переодеваются в костюмы монстров, вымышленных персонажей, героев фильмов и ходят по соседним домам, выпрашивая сладости; то есть тот же Хэллоуин, который жители городка отмечают еще и летом. Переводчик использовал прием калькирования, в результате чего в русском дубляже праздник называется «Летоун» [11]. Кроме того, стоит обратить внимание на традициюходить по домам за конфетами, которая называется в оригинале «*go trick-or-treating*» [10]. Хотя в русской культуре не принято отмечать Хэллоуин, в России есть похожая традиция: в Рождественскую ночь дети и подростки надевают красивые костюмы и ходят колядовать, поют песни, рассказывают колядки, а хозяева угощают их за это сладостями. Переводчик использовал прием компенсации, таким образом, выражение *go trick-or-treating* [10] в русской версии звучит как *колядовать* [11].

При работе над переводом мультсериалов для старших школьников переводчик должен учитывать особенности аудитории. Объем фоновых знаний старших школьников еще не позволяет им оценить некоторые аспекты юмора (например, юмор, построенный на аллюзии) тем не менее, они начинают понимать метафорические высказывания, символические образы, иронию, сарказм, а также внутреннюю комичность героев [9].

Анализ показал, что в мультсериале «Гравити Фолз» практически отсутствовали шутки на табуированные темы. Данный факт объясняется направленностью мультсериала, его целевой аудиторией. Тем не менее, спектр приемов создания комического эффекта довольно широк. В большинстве случаев переводчик успешно справился с поставленными трудностями, что говорит о высокой компетентности специалиста. Благо-

даря использованию приемов контекстуальной замены и компенсации в мультфильме успешно передан юмористический эффект при минимальных потерях в переводе.

Рассмотрим передачу комического в переводе на примере высказывания дяди Стэна: «My ex-wife still misses me, but her aim is getting better» [10]. Смысл шутки строится на неоднозначности глагола *to miss*, который может быть переведен как «скучать» и как «промахнуться». Таким образом, фразу можно понять двояко. Если использовать значение «скучать», то вторая часть высказывания может иметь перевод «...но она двигается дальше», то есть не оглядывается на прошлое. Однако если взять значение «промахнуться», фраза приобретает юмористический оттенок, ведь бывшая жена пытается его пристрелить. Для сохранения комического эффекта переводчик заменяет оригинальное высказывание на довольно известный русским зрителям анекдот про жену и мужа. В результате шутка в переводе имеет следующий вид: «Жена: «Лучше б я вышла за черта», муж: «Но на родственниках не женятся» [11]. Несмотря на потерю игры слов, такие отступления от оригинала в данном случае оправданы, так как приоритетным для переводчика является сохранение не приема как такового, а его эффекта.

Заключение

Мультипликационный фильм как стремительно развивающийся жанр кинематографа представляет особый интерес с точки зрения как перевода его содержания, так и передачи национально-культурного своеобразия той или иной страны.

При переводе мультипликационных картин переводчику необходимо прежде всего определить, какое влияние оказала картина на целевую аудиторию. В связи с этим одной из задач переводчика является передача pragматического потенциала оригинала в переводе. Успешная реализация pragматического потенциала во многом зависит от выбора при выполнении перевода тех или иных языковых средств.

Переводчик должен учитывать разницу менталитета целевой аудитории оригинала и перевода, культурных реалий, жизненного опыта, чтобы обеспечить полное понимание мультипликационной картины. Для достижения этой цели переводчику нередко приходится прибегать к разного рода трансформациям, адаптации, особенно при переводе культурно-исторических реалий, говорящих имён, передаче комического эффекта.

Литература

1. Маленова Е.Д. Теория и практика аудиовизуального перевода: отечественный и зарубежный опыт // Коммуникативные исследования. 2017. № 2 (12). – С. 33–46.
2. Матасов Р.А. История кино-/видеоперевода // Вестник Московского университета. Сер. 22: Теория перевода. 2008. № 3. – С. 2–27.
3. Valdeón R.A. Latest trends in audiovisual translation // Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice. 2022. Vol. 30, iss. 3. – Pp. 369–381.
4. Козуляев А.В. Понимание как составляющая процесса аудиовизуального перевода и методические приемы обучения пониманию аудиовизуальных произведений // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. 2018. № 4. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/ponimanie-kak-sostavlyayuschaya-protsessu-audiovizualnogo-perevoda-i-metodicheskie-priemy-obucheniya-ponimaniyu-audiovizualnyh> (дата обращения: 10.06.2022).
5. Cintas H.D. Audiovisual Translation in Mercurial Mediascapes // Advances in Empirical Translation Studies. – Cambridge: Cambridge University Press, 2019. – Pp. 177 –197.

6. *Chaume F.* Audiovisual Translation Trends. Growing Diversity, Choice, and Enhanced Localization // Media Across Borders: Localizing TV, Film and Video Games. – London: Routledge, 2016. – Pp. 68 –84.
7. *Горшкова В.Е.* Переводческие универсалии в приложении к аудиовизуальному переводу // Русский язык и культура в зеркале перевода. 2019. № 1. – С. 84–96.
8. *Скороходько С.А., Коган М.А.* Проблема воссоздания национально-культурного своеобразия оригинала при переводе мультипликационного фильма // Мировая литература на перекрестье культур и цивилизаций. 2018. № 3 (23). – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/problema-vossozdaniya-natsionalno-kulturnogo-svoeobraziya-originala-pri-perevode-multiplikatsionnogo-filma> (дата обращения: 10.06.2022).
9. *Захаренко Е.Н.* Детский и взрослый юмор на примере современных англоязычных мультфильмов // Studia Culturae: Academia. 2019. Вып. 1 (35). – С. 17–31. – Режим доступа: <http://iculture.spb.ru/index.php/stucult/article/view/963> (дата обращения: 10.06.2022).
10. Gravity Falls, season 1 // Disney Television Animation. – URL: <https://fmovies.to/series/gravity-falls-ww56/1-1> (дата обращения: 04.03.2022).
11. Мультсериал «Гравити Фолз», 1 сезон / пер. студии «Кириллица». – Режим доступа: <http://lordserial.me/multserialy/972-graviti-folz-2-seasone.html> (дата обращения: 04.03.2022).

Поступила в редакцию 8 июля 2022 г.

UDC 81'25

DOI: 10.21779/2542-0313-2022-37-4-117-123

Audiovisual Translation of Animated Films (on the Material of the Animated Series «Gravity Falls»)

E.A. Barmina

*Sevastopol State University; Russia, 299053, Sevastopol, University st., 33;
mar.indigo@mail.ru*

The given research is devoted to the peculiarities of audiovisual translation of animated films. The article based on the American animated series «Gravity Falls» and its translation into Russian deals with the study of the pragmatic potential of the series and techniques used to render the potential while adapting the series for another linguacultural target audience. In this article, the analysis of some difficulties in translating animated films for children aged 12 to 16 is carried out. The main method of research is a comparative analysis of the original work and its translation, which highlighted translation techniques used to synchronize verbal and non-verbal components. The analysis shows that the translator actively uses domestication adapting or even replacing American realia with the phenomena and traditions of Russian culture due to the age of the target audience of the series and difference in background knowledge of the recipients.

Keywords: *audiovisual translation, animated series, pragmatic potential, adaptation, realia.*

Received 8 July 2022