

УДК 81'25

DOI: 10.21779/2542-0313-2023-38-3-80–86

**Бармина Е.А., Скидан О.Г.**

**Воссоздание национально-культурного компонента при переводе  
мультипликационного фильма**

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

В статье анализируются приемы адаптации национально-культурного компонента мультипликационного фильма «Сосо», рассматриваемого как разновидность аудиовизуального текста. Процесс лингвокультурной адаптации играет ключевую роль при переводе зарубежного кинопроизведения, так как реципиенты обладают разными фоновыми знаниями, идиотипными картинками мира и т. д. На материале англоязычной и русскоязычной версий фильма рассматриваются приемы достижения коммуникативного равенства и прагматической эквивалентности. Комплексный анализ позволяет сделать выводы относительно адекватности перевода, выполненного Михаилом Черепниным, а также охарактеризовать основные трудности при переводе текстов данного вида. Прием адаптации был использован сразу на нескольких уровнях: были учтены общие культурные особенности, а также отличие в восприятии юмора и тем, связанных со смертью и жизнью души после нее.

Ключевые слова: *лингвокультурная адаптация текста, аудиовизуальный перевод, мультипликационный фильм, прагматическая эквивалентность, адекватность.*

**Постановка проблемы**

В современном мире все большую популярность приобретает такой вид переводческой деятельности, как аудиовизуальный перевод, который наравне с обеспечением межъязыковой и межкультурной коммуникации предоставляет возможность творчески познавать окружающую действительность. Изучение основ аудиовизуального перевода позволяет переводчику осознать тот факт, что для грамотного выполнения данного вида перевода недостаточно владеть спектром навыков, получаемых в ходе классической переводческой подготовки: необходимо обладать широкими фоновыми знаниями в различных областях жизни, в первую очередь в сфере культуры, а также улавливать и подстраиваться под общие мировые и локальные социокультурные тенденции, которые в значительной мере влияют на всю киноиндустрию и выпускаемую кинопродукцию. В связи с этим становится очевидно, что исследование теоретических основ и анализ аудиовизуального перевода произведений являются невероятно актуальными темами, которые пока мало изучены ввиду непродолжительной истории существования киноискусства и сравнительно недавнего повышения спроса на аудиовизуальных переводчиков.

**Цель статьи** – провести комплексный сопоставительный анализ оригинальной англоязычной версии и русскоязычного варианта мультипликационного фильма, являющегося разновидностью аудиовизуального текста, и выявить приемы воссоздания национально-культурного своеобразия текста, обеспечивающие достижение коммуникативного равенства и прагматической эквивалентности оригинала и перевода.

**Материалом** послужил оscarоносный мультипликационный фильм «Сосо», созданный американской студией Pixar Animation Studios, и его перевод «Тайна Коко», выполненный Михаилом Черепниным, на счету которого перевод более ста мультипликационных фильмов.

Аудиовизуальный перевод (далее именуемый как АВП) – независимая область переводоведения, которая включает в себя все виды перевода текстов, смысл которых передается одновременно посредством зрительного и звукового каналов [1], а также термин, охватывающий различные области знаний и включающий в себя все типы перевода, которые используются в процессе работы в любом медиапространстве [2]. В работах российских исследователей кинотекст рассматривается как сложная структура, состоящая из вербальных и невербальных компонентов, а само аудиовизуальное произведение представляет собой набор кодов, целью которых является оказание на реципиента необходимого эмоционально-эстетического воздействия [3].

Любой переводчик, работающий с произведениями киноискусства, должен понимать, что кинопродукт создавался «коллективным автором» (режиссером-постановщиком, операторами, сценаристами, художниками, композиторами и др.), и уметь правильно раскрыть замысел произведения и набор инструментов, с помощью которых авторы стремились произвести на целевую аудиторию («коллективного реципиента») тот или иной эффект. Независимо от жанра аудиовизуального текста итогом деятельности аудиовизуального переводчика всегда является «история». В основе процесса АВП лежит принцип следования законам аудиовизуального сторителлинга, под которым понимается интерактивный способ воздействия на воображение зрителей посредством создания образов истории, а также использования определенных слов и действий [4].

### Результаты исследования

В современном мире сложно представить процесс воспитания ребенка как личности без использования такого важного инструмента культурного воздействия, как мультфильмы.

На протяжении всей истории мультипликации анимационные фильмы выступали своеобразными платформами для освещения различных культурных и экономических проблем, с которыми общество сталкивалось в определенный момент времени. Будучи симбиозом графических изображений и печатных изданий, мультипликационные произведения зачастую критикуют социально-политическую сферу жизни. Появление новых медиа, развитие анимации и расширение информационного пространства значительно увеличили количество способов выражения и разнообразие методов восприятия сообщений, передаваемых с помощью данного визуального искусства. Помимо глобальных целей мультфильмы способствуют просвещению младшего поколения, поскольку анимационные произведения являются одними из наиболее распространенных средств массовой информации, за деятельностью которых дети наблюдают с первых лет своей жизни. Таким образом, мультипликационные фильмы открывают перед детьми множество новых перспектив, позволяя им обогатить мир своих грез, а также расширить свой словарный запас и освоить новые игровые виды деятельности [5].

Во время перевода мультипликационных фильмов необходимо учитывать следующие особенности данного типа аудиовизуального текста: 1) мультфильмы преследуют воспитательные цели; 2) мультипликация создана для детей, у которых способ познания окружающего мира сильно отличается от взрослого восприятия действительности; 3) переводчик детских произведений должен уделять большое внимание специфическим чертам языкотворчества как детей, так и героев сказочных миров, принимая во внимание

большую насыщенность аудиовизуального материала многочисленными аллюзиями и каламбурами; 4) национально-культурный компонент аудиовизуального материала, предназначенного для детской аудитории, должен быть не только грамотно переведен, но и адаптирован к культуре переводного языка [1].

Применение адаптации обусловлено не только культурными различиями, но и разницей в ассоциативных связях, «асимметрией языковых картин мира» [6, с. 80] (в т. ч. «религиозно-мифологических образов» [7]). Нельзя не учитывать тот факт, что «процесс культурной адаптации – это когнитивный процесс, предполагающий усвоение иноязычного текста со всеми входящими в него культурно-маркированными лексическими компонентами» [6, с. 81]. Данная особенность ведет к необходимости использования глубокого семантического анализа единиц кинотекста и выбора наиболее эффективных стратегий и методов перевода. Для достижения прагматического эффекта переводческий прием должен помочь осуществить преобразование или замену элемента структуры аудиовизуального текста, «вступающего в противоречие с культурой языка перевода» [6]. Таким образом, лингвокультурный подход к аудиовизуальному переводу обеспечивает учет не только лингвистических, но и экстралингвистических факторов [8]. Однако процесс адаптации национально-культурного компонента текста имеет и негативные последствия: сглаживание культурно-специфических особенностей лишает текст национальной специфики. И только грамотно выполненный дубляж исходного кинотекста может полностью решить эту проблему.

В процессе любого вида АВП, а предназначенного для детской и подростковой аудитории мультипликационного фильма в частности, переводчик должен ориентироваться на рецептора перевода. Разница в культуре, восприятии мира и, как следствие, в объеме тех или иных фоновых знаний предполагает использование приема адаптации исходного текста для того, чтобы избежать ситуаций некорректного интерпретирования иноязычных реалий. Грамотный переводчик всегда должен учитывать особенности целевой аудитории своего перевода (особенно это касается детской аудитории [9]) и, следовательно, вносить необходимые изменения в текст оригинала для адаптации произведения к требованиям реципиента и его культуры.

Мультфильм «Тайна Коко» вышел в прокат с возрастным ограничением 12+: данное кинопроизведение весьма метафорично и затрагивает достаточно непростые для понимания темы, связанные с загробным миром и почитанием священных традиций, а также раскрывает культурное своеобразие другой страны. Ребенок среднего школьного возраста это способен усвоить, в отличие от детей младшего возраста. Также важно отметить, что речь персонажей мультипликационного фильма с маркировкой 12+ объемная, содержит более сложные конструкции, насыщена различными языковыми средствами выразительности. Создатели мультфильма не вводят в кинотекст дополнительных разъяснений, предполагая, что аудитория такого возраста обладает достаточным объемом знаний для понимания информации как на лингвистическом, так и на экстралингвистическом уровне.

Примечательно, что мультипликационный фильм «Тайна Коко» вызвал интерес и у взрослой аудитории, поскольку он опосредованно транслирует идеи мультикультурализма, «плавильного котла», а также является ярким примером того, как медиакultura одновременно отражает бытие, являясь его продолжением, и создает некий идеальный образ реальности, к которому нам всем нужно стремиться. Мультфильм представляет собой своеобразную смысловую платформу, на которой происходит синтез абсолютно разных концептуальных миров, цивилизаций, культур, картин мира и систем ценностей.

Удивительно, как создателям данного кинотекста удалось воссоздать колорит неповторимой мексиканской культуры, которая является сплавом во многом несовместимых по своей сути культурных компонентов, и воплести этот мир в канву американской действительности, тем самым сделав мультфильм интересным и привлекательным не только для выходцев из Мексики, проживающих преимущественно на юге США, но и для представителей других культур.

Особого внимания заслуживает использованный в процессе аудиовизуального перевода метод культурной адаптации, с помощью которого переводчику удалось воссоздать культурный фон Мексики, особенности проведения важного для мексиканцев Дня Мертвых, а также адаптировать инокультурные элементы к российским реалиям. Так, например, переводчик использует некоторые элементы, присущие русскому народному творчеству, и помещает их в самое начало повествования, что становится похожим на традиционный зачин в сказках:

«See, a long time ago, there was this family» [10].

«Дело было так: жила на свете одна семья» [11].

В эмоциональной и насыщенной всякого рода метафорами речи бабулиты Елены прослеживаются добавления в виде аллюзий, например, на известного героя классических русских сказок – волка:

«Don't give me that look» [10].

«Ну что волчонком смотришь?» [11].

Русскоязычный персонаж бабулиты Елены создан с опорой на привычный для всех носителей русской культуры образ чрезмерно заботливой бабушки, готовой баловать любимого внука большим количеством блюд и болезненно воспринимающей его попытки уклониться от такого внимания:

«I asked if you would like more tamales!» [10].

«А сладенькое ты будешь, а то для кого я старалась?!» [11]

Концепты «душа» и «сердце» занимают важное место в картине мира всех людей, обладающих русским менталитетом:

«I asked for a shoe shine not your life story» [10].

«Ты сапоги чисть, а не душу изливай» [11].

Подобные подмены метафорических образов позволяют реципиентам комфортно воспринимать продукт, избавляют от «режущих ухо» буквализмов.

В переводе присутствуют элементы адаптации стилизованной разговорной речи, например переводчик осуществил замену коллоквиализма *boy* на популярный русскоязычный киноним *барбос*:

«You're gonna get me in trouble, boy» [10].

«Какой ты шумный, барбос!» [11].

В русском дубляже зачастую можно услышать крылатые выражения, прочно вошедшие в российскую культуру и являющиеся ее неотъемлемой частью:

«No one was going to hand it to me» [10].

«Никто не принес бы мне счастье на блюдечке» [11].

Особое место в русской культуре занимает концепт «судьба», ключевым признаком которого является «поворотный момент в жизни человека»:

«We've all decided. It's time you joined us in the workshop!» [10].

«Пришел твой час! Пора тебе тоже стать сапожником!» [11].

В русском дубляже мультфильма часто используются типичные для многих российских родителей фразы, которые они произносят в процессе воспитания:

«Mija, it's not nice to stare at» [10].

«Миленькая, некрасиво пальцем показывать» [11].

Подобные аналоговые замены придают образам мультипликационных героев больше реальности.

Помимо передачи общих инокультурных особенностей и их адаптации к современным российским реалиям перед переводчиком стояла задача адаптировать элементы загробного мира, лежащие в основе повествования. Например, фраза, брошенная в порыве ярости одним из героев, обыгрывается в переводе с помощью устойчивого выражения, вписывающегося в тематику текста:

«I don't care if I'm on some stupid ofrenda!» [10].

«Да в гробу я видел ваш глупый обычай!» [11].

Название места в загробном мире, откуда в День Мертвых души предков отправляются в мир живых, в русском дубляже передано с помощью оригинального телескопизма, в составе которого содержится нужная для контекста сема:

«If you are experiencing travel issues, agents at the Department of Family Reunions are available to assist you» [10].

«В случае каких-либо неясностей, пожалуйста, обратитесь за помощью к дежурному сотруднику *некропорта*» [11].

Можно отметить удачную адаптацию названия цветка, используемого на День Мертвых с целью привлечения душ умерших. Лепестки этого растения служат неким порталом для перемещения героя Мигеля из мира умерших в мир живых. В предложенном переводчиком неологизме прослеживается аллюзия на знакомый всем цветик-семицветик:

«Cempasúchil, cempasúchil» [10].

«Лепесточек местоцветика нужен» [11].

Как правило, ни один мультфильм не обходится без использования в нем юмора, поэтому важно отметить особенности передачи комических элементов и их адаптации к современной российской действительности. В рассматриваемом ниже примере скелет Гектор нарушил правила загробного мира и без приглашения из мира живых (без фотографии на семейном алтаре) попытался пересечь границу миров, примерив на себя образ Фриды Кало:

«Disturbing the peace, fleeing an officer, falsifying a unibrow» [10].

«Переход границы, нарушение спокойствия, *подделка бровей в особо крупных...*» [11].

Также в процессе передачи комического эффекта переводчик всячески обыгрывал тему смерти, прибегая к использованию каламбуров на сюжетном уровне. Например, Гектор, душа которого уже находится в загробном мире, жалуется на неудачный день:

«Because I have just had a really hard Día de Muertos and I could really use an amigo right now» [10].

«А то у меня выдался ужасный День Мертвых, а без дружеской поддержки совсем *тоска смертная*» [11].

Лексика загробной тематики и идиоматические выражения с соответствующей семой являются доминантными. За счет двойной актуализации они юмористически обыгрываются в речи разноплановых персонажей, благодаря чему сохраняется прагматический эффект оригинала:

«But if you're not on the guest list, you're never getting in, chorizo» [10].

«Только это – *дохлый номер*, если тебя нет в списке гостей, *окорочок!*» [11].

В мире усопших его жители часто в достаточно гиперболизированной форме описывают живых людей. Мигель, случайно переместившийся в загробный мир, не является исключением:

«Please be on the lookout for a living boy» [10].

«Потерялся мальчик, *совершенно* живой» [11].

Использование приема игры слов, особенно на сюжетном уровне, зачастую приводит к возникновению абсурдных и противоречивых ситуаций, которые отчасти передают комический эффект, заложенный авторами мультфильма:

«I hope you die very soon. You know what I mean» [10].

«Желаю скорей сюда вернуться. Ну, в хорошем смысле» [11].

### Заключение

Таким образом, процесс культурной адаптации играет ключевую роль при переводе зарубежного кинопроизведения, т. к. реципиенты, являющиеся представителями разных культур, обладают непохожими фоновыми знаниями, картинками мира и по-разному выстраивают ассоциативные связи. Переводчик М. Черепнин обдуманно подошел к выполнению своей работы: он смог не только передать уникальность мексиканской культуры и своеобразный авторский стиль, но и весьма удачно адаптировать весь этот пласт информации к российским реалиям. Переводчик учел особенности исходного кинотекста со всем его культурным разнообразием и органично вплел данные элементы в перевод, что позволило создать логичный по структуре и законченный по своей сути кинопродукт, который не нарушает ключевые концептуальные принципы оригинала и не вступает в противоречие со смысловым пластом мультфильма и теми идеями, которые лежат в его основе. В ходе аудиовизуального перевода мультипликационного фильма «Тайна Коко» прием адаптации был использован сразу на нескольких уровнях: были учтены общие культурные особенности, а также отличие в восприятии юмора и тем, связанных со смертью и жизнью души после нее.

### Литература

1. Альварес Солер А.А. Роль аудиовизуального перевода в обеспечении межкультурного и межъязыкового взаимодействия // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Сер.: Гуманитарные науки. 2018. № 5 (795). – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-audiovizualnogo-perevoda-v-obespechenii-mezhkulturnogo-i-mezhyazykovogo-vzaimodeystviya> (дата обращения: 16.02.2023).
2. Маленова Е.Д. К определению понятия «Аудиовизуальный перевод» // Вестник НГЛУ. Сер.: Язык и культура. 2020. Вып. 48. – С. 64–74.
3. Маленова Е.Д. Теория и практика аудиовизуального перевода: отечественный и зарубежный опыт // Коммуникативные исследования. 2017. № 2 (12). – С. 32–46.
4. Козуляев А.В., Степанова М.М. Обучение переводчиков анализу образовательного сторителлинга в аудиовизуальных произведениях // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. 2021. № 2. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/obuchenie-perevodchikov-analizu-obrazovatel'nogo-storitellina-v-audiovizualnyh-proizvedeniyah> (дата обращения: 16.02.2023).
5. Bošković I., Jokačević M. Cartoon Translation: Representation for the Other // International Journal of Translation. 2018. Vol. 30 (2). – Pp. 49–65.
6. Тандон П., Песина С.А., Пулеха И.Р. Особенности осмысления тематического дискурса английского языка // Гуманитарно-педагогические исследования. 2019. № 1. –

Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-osmysleniya-tematicheskogo-diskursa-angliyskogo-yazyka> (дата обращения: 16.02.2023).

7. Гусейханова З.С., Шихалиева Э.Х. Религиозно-мифологические образы в английской и лезгинской языковых картинах мира // Вестник Дагестанского государственного университета. Сер. 2: Гуманитарные науки. 2022. Т. 37, вып. 4. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/religiozno-mifologicheskie-obrazy-v-angliyskoj-i-lezginskoj-yazykovyh-kartinah-mira> (дата обращения: 04.03.2023).

8. Tukhtarova A., Issakova S., Kussaiynova Z., Kenzhemuratova S., Nassyritdinova A. Linguocultural Approach to Audiovisual Translation on the Example of “Game of Thrones” // International Journal of Society, Culture & Language. 2021. Vol. 9 (3). – Pp. 49–63.

9. Julio de los Reyes Lozano. Bringing all the Senses into Play: the Dubbing of Animated Films for Children // Palimpsestes. 2017. Vol. 30. – Pp. 99–115. – URL: <https://journals.openedition.org/palimpsestes/2447?lang=en> (дата обращения: 16.02.2023).

10. Movie *Coco* [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://fsharetv.co/movie/coco-episode-1-tt2380307#> (дата обращения: 16.10.2022).

11. Мультфильм «Тайна Коко» (русский дубляж). – Режим доступа: <https://pro.multmania.club/other/coco.html> (дата обращения: 16.10.2022).

*Поступила в редакцию 29 марта 2023 г.*

UDC 81'25

DOI: 10.21779/2542-0313-2023-38-3-80–86

## **Culture Specific Elements in Translation of Animated Films**

***E.A. Barmina, O.G. Skidan***

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

The article deals with techniques of culture specific elements rendering in audiovisual translation of the animated film «Coco». The process of linguocultural adaptation plays a key role in the translation of a foreign film since recipients, being representatives of different cultures, have dissimilar background knowledge, idiosyncratic pictures of the world, and build associative links in different ways. Based on the English and Russian versions of the film, the authors characterize the main difficulties in translating texts of this type, analyze techniques used to achieve communicative and pragmatic equivalence, and draw conclusions regarding the adequacy of the translation made by Mikhail Cherepnin. The adaptation technique was used at several levels at once: common cultural characteristics were taken into account, as well as differences in the perception of humor and topics related to death and afterlife.

**Keywords:** *linguocultural adaptation, audiovisual translation, animated film, pragmatic equivalence, adequacy.*

*Received 29 March 2023*