

Миловидов, М.В. Обороина, И.А. Самохина. – Тверь, 2015а. – С. 83–134.

Масленникова Е.М. «Российская антология. Specimens of Russian poets»: первая английская антология русской поэзии // Вестник Тверского гос. ун-та. Сер. Филология. – 2015б. – № 2. – С. 298–304.

Poems of Places : an Anthology in 31 Volumes. – Vol. XX : Russia. – Boston : James R. Osgood & Co., 1878. – 265 p.

THE ARCHETYPAL IMAGE OF THE RUSSIAN TSAR IN THE TRANSLATION OF “SONG OF THE GOOD TZAR”

The article discusses the peculiarities of the English translation “There lived the good tsar...” written in Russian by N.M. Karamzin and performed in English by George Bowring. The author looks upon the text through the prism of reconstructing archetypal ideas of the tsar in the translation.

Keywords: text; translation; interpretation; N.M. Karamzin.

УДК 81'25

ПРОБЛЕМЫ АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ПЕРЕВОДА В ЖАНРЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО ФИЛЬМА (НА МАТЕРИАЛЕ АНГЛОЯЗЫЧНОГО МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО СЕРИАЛА «СВИНКА ПЕППА»)

М.О. Юнусова

*Научный руководитель: А.С. Поршнева,
кандидат филологических наук, доцент (УрФУ)*

Статья посвящена проблемам, возникающим при дублированном переводе детских мультипликационных сериалов.

Ключевые слова: аудиовизуальный перевод; дублированный перевод; проблемы перевода; перевод детских мультсериалов.

Как отмечает в своей статье А. Козуляев, один из ведущих переводчиков кинофильмов и телепрограмм в России, лишь «относительно недавно исследователи теории перевода согласились в том, что так называемый “аудиовизуальный перевод” представляет собой не просто частную разновидность перевода, но самостоятельную область исследований» [Козуляев 2013: 374]. В этой же статье он говорит о том, что, хотя в российской академической традиции аудиовизуальный перевод сводится к «кинопереводу», о котором впервые в 1973 году заговорил Ю.М. Лотман, а также «креолизованному переводу», предложенному в 1990 году Ф. Тарасовым, аудиовизуальный перевод нельзя ставить в такие узкие рамки. При аудиовизуальном переводе переводчик делает нечто большее, чем просто декодирует смысл, представленный языковыми средствами. Кроме того, переводчику требуются знания, умения и навыки многих областей знаний и профессий.

Аудиовизуальный перевод, согласно К.Е. Кострову, представляет

собой перевод многомодальных и мультимедийных текстов на другой язык и их перенос в другую культуру [Костров 2015: 143].

К видам аудиовизуального перевода относят [Козуляев 2013]:

- перевод для закадрового озвучивания (voice-over) – перевод, при котором оригинальная звуковая дорожка не заменяется новой, переведенной на язык перевода, а лишь приглушается и остается слышимой для зрителя;
- перевод для двухмерного субтитрирования – перевод, оформленный в виде текста внизу экрана. Перевод с учетом всех мировых стандартов ограничивается двумя строками, при этом желательно, чтобы вторая строка не была короче первой, так как это визуально уменьшает площадь экрана; количеством знаков в строке и скоростью чтения, что напрямую зависит от зрителя (дети, например, читают значительно медленнее взрослых) и т.д. Кроме того, сейчас выделяются отдельные параметры оформления для трансляции на разных устройствах: отдельно для просмотра в кинотеатре, отдельно для просмотра на телевизоре или компьютере, отдельно для планшетов и смартфонов, что объясняется большой разницей в площади экрана;
- перевод для дублирования сериальных детских художественных и анимационных произведений и игр – это перевод, который, помимо всего прочего, ограничивается возрастной категорией зрителей – а перевод для детей значительно отличается от перевода для взрослых, так как интеллектуальный уровень этих двух категорий людей очень разный. Неоднороден он и среди детей, так как фильмы и мультфильмы существуют также для разных возрастных категорий: для самых маленьких, для детей дошкольного возраста, для детей младшего школьного возраста, для подростков, чье мировоззрение значительно отличается. Еще один фактор, который необходимо учесть, – это то, что при создании сериала его создатели придумывают целый мир, в котором живут герои и который должен знать переводчик для создания перевода;
- перевод под полный дубляж (lip-syng) – перевод, при котором движение губ говорящего должно (в идеале) полностью совпадать с текстом перевода, который зачитывает актер дубляжа. Как отмечает Шом, «в мире профессионального дубляжа-липсинга высший приоритет в ходе процесса перевода отдается синхронизации движений губ и фонетического образа переведенного текста» [цит. по: Козуляев 2013: 378]. То есть в некоторых случаях ради идеальной «укладки текста в губы»

переводчик может принести в жертву смысл;

- перевод для трехмерного субтитрирования – перевод, оформленный в виде текста, который, в свою очередь, является частью зрительной картинки фильма.

Настоящая работа посвящена третьему виду АВП (аудиовизуального перевода) – дублированному переводу детского анимационного сериала на примере первого сезона знаменитого мультсериала для самых маленьких «Свинка Пеппа» («Peppa Pig») общим объемом около 260 минут. Цель данной работы – выявить основные трудности, возникающие на разных уровнях при переводе дубляжом детского мультфильма.

Актуальность данной работы неоспорима, так как мультипликационный фильм, как и жанр кино в целом, – искусство новое: первая примитивная мультипликация появилась в XIX веке, но становление самого жанра можно отнести лишь к XX веку. Исследования же по переводу и формированию таких понятий, как аудиовизуальный перевод, появляются буквально в последние десятилетия и даже годы. Кроме того, значительную долю российского видеорынка занимает иностранная, прежде всего западная, продукция.

При переводе детского мультфильма под дубляж все возникшие трудности можно поделить на две категории: трудности, присущие любому тексту на разных языковых уровнях – фонематическом, морфемном, лексическом, синтаксическом и лингвокультурном, которые могут возникать в том числе и из-за выбранного вида перевода; а также трудности, возникающие исключительно при переводе под дубляж, то есть все те случаи, когда перевод трудно или невозможно «уложить в губы» герою.

Необходимо также отметить, что создание дубляжа для анимационных фильмов зачастую гораздо проще, чем для кинофильмов, где герой – реальный человек и артикулирует соответствующе, то есть проговаривая все звуки. В анимационных же фильмах, особенно для самых маленьких, прорисовка артикуляции зачастую осуществляется достаточно небрежно и герои «открывают» рот одинаково для всех звуков, либо по-особенному лишь для некоторых из гласных: например, они округляют рот для произнесения звуков [o] и [y]. Именно так прорисована артикуляция героев «Свинки Пеппы», в связи с чем при создании дубляжа данного мультфильма, естественно, возникает не так много трудностей, как при создании мультфильмов с более живой прорисовкой. Кстати, в последнее время таких мультфильмов становится все больше и больше и анимационные фильмы становятся похожими на обычные фильмы.

В целом по всему мультфильму было обнаружено не так много ситуаций, при переводе которых могли возникнуть затруднения, что

достаточно легко объяснить. «Свинка Пеппа» – мультфильм для детей самого младшего возраста; и речь персонажей, и их характеры, и сами ситуации должны соответствовать уровню развития именно таких юных зрителей. Если говорить о речи персонажей, то это может проявляться, например, в отсутствии сложных слов, длинных предложений, сложных синтаксических конструкций.

Меньше всего сложностей было обнаружено на фонологическом уровне. Был лишь один случай в серии «Гроза» («Thunderstorm»), когда один из героев, бегая по лужам, имитирует звуки шлепания по воде, при этом меняя корневую гласную: *Splish, splash, splosh, splosh*. На русский язык это было передано как *Хлюп, хлип, хляп, хлён*. Выбор данного слова удачный и, возможно, единственно подходящий вариант (например, слово *бултых* не подойдет по длине, а слово *кап* не подойдет по своему значению). Кроме того, данный порядок чередующихся в корне гласных идеально «ложится в губы» герою.

На следующем, словообразовательном уровне существенных проблем обнаружено не было. Обычно проблемы на словообразовательном уровне возникают при переводе с русского на английский язык, например, при передаче уменьшительно-ласкательных суффиксов, которых не так много в английском и они не так универсальны, как в русском. То есть словообразование в русском языке гораздо богаче, чем в английском, и, соответственно, при переводе с английского на русский на данном уровне особых проблем не наблюдается, если дело не касается окказионализмов.

Больше всего сложностей относятся к лексическому уровню. Можно отметить частое использование междометий, к которым не всегда просто подобрать эквивалент, который будет идеально ложиться под дубляж. Например, в серии «Игра в прятки» («Hide and Seek») герой издает радостное *Whee!*, что, согласно Oxford Dictionary, используется для выражения радости, восторга, удовольствия [Whee: URL]. В русском языке есть лишь одно междометие, выражающее те же эмоции, – *ура*, но оно не «ложится в губы». Однако в русском языке английское *Whee!* созвучно так называемому поросячьему визгу, который, если говорят об эмоциях человека, обычно связывают именно с восторгом (сравните с фразеологизмом *прийти в поросячий восторг*). В переводе же данный звук передан нечленораздельным звуком.

Могут возникнуть трудности и при переводе определенных понятий. Например, трехколесный велосипед в серии «Велосипед» («Bicycle») называют *tricycle*, но его перевод на русский язык не соответствует по длине. В переводе довольно удачно такой велосипед оставили просто *велосипедом* в ситуациях, когда нет необходимости «обособить» его от двухколесных велосипедов. Когда же такая необходимость возникает, такой велосипед называют *детским*, что в два раза короче, чем

трехколесный. В этой же серии двухколесный велосипед с дополнительными поддерживающими колесиками называют *bicycle with stabilizers*, но в русском языке для таких *stabilizers* нет особого слова, особенно знакомого детям, поэтому их называют *детскими колесиками*, что, конечно, гораздо длиннее, чем просто *stabilizers*, из-за чего приходится жертвовать другой информацией или стараться выразить ее в более сжатой форме. Зато *riding without stabilizers* более кратко названа *ездой на двух колесах*.

К этой группе слов можно также отнести и непростое для перевода слово *keep-fit* – регулярные физические упражнения, направленные на поддержание мышечного тонуса и здоровья. В серии «Папа решил стать стройным» («Daddy Gets Fit») мама-свинка смотрит по телевизору *a keep fit programme* и делает упражнение. В данном контексте *keep-fit*, возможно, не совсем удачно было переведено как *аэробика*. Но основной элемент аэробики – это музыка, под которую делают упражнения и которая позволяет держать темп. Возможно, в данном случае *keep-fit* было бы лучше назвать, например, *гимнастикой* или просто *зарядкой*.

На следующем, синтаксическом, уровне трудностей для перевода найдено не было. Это легко объяснить тем, что мультфильмы для детей, как правило, написаны простым языком, что выражается в простых предложениях без осложнений.

Но на последнем, лингвокультурном уровне трудности для перевода, конечно, были, так как данный мультфильм был создан в США, чья культура и быт заметно отличаются от культуры и быта России.

В данном случае такие трудности затрагивают перевод, во-первых, различных образовательных учреждений: в серии «Детский сад» («The Playgroup») *playgroup* в зависимости от контекста переводится и как *детский сад* в целом, и как *группа* в детском саду.

Конечно, Пеппа и ее брат очень часто играют в разные игры, соответствия которым не всегда можно найти в русском языке. Например, в одноименной серии появляется игра «Свинка в серединке» (*Piggy in the Middle*), которая соответствует русской игре в собачку: двое игроков кидают мяч друг другу, а стоящий между ними третий игрок должен этот мяч перехватить. Однако в данном случае буквальный перевод данной игры более обоснован: во-первых, он хорошо звучит благодаря рифме слов, во-вторых, название игры буквально отражает ее смысл в данном случае: одна из свинок становится в серединку. Так что, несмотря на то что, согласно теории перевода [Бархударов 1975: 56], для такой реалии, как название игры, переводчик должен найти соответствие в языке перевода, в данном случае пренебрежение данным правилом обосновано.

Есть и неизвестные в России игры. Например, игра *I Spy*, смысл которой заключается в том, что ведущий загадывает один из предметов,

который видит вокруг, и говорит: «I spy with my little eye...», называя, какого он цвета, а остальные игроки должны отгадать, что это. Так как в России аналогов этой игре нет, перевод ее названия и игровой фразы нужно было придумать с нуля. Так, название игры было переведено как *Я гляжу*, а игровая фраза – *Я гляжу и нахожу что-то (такого-то) цвета*. Перевод этой игры особенно важен, так как с экранов телевизоров эта игра, ранее неизвестная нам, перекочевала и в нашу жизнь. Так как мы привыкли, что названия игр – чаще всего имена существительные, ее можно было бы назвать, например, «Шпион».

Помимо трудностей на разных уровнях, как говорилось выше, есть и трудности, возникающие исключительно при переводе под дубляж.

К таким трудностям прежде всего можно отнести некачественную укладку, при которой текст перевода «не укладывается» в губы персонажа. Можно отметить, что в среднем приблизительно в четверти всех фраз каждой серии есть моменты, когда движение губ не совпадает с тем, что говорит персонаж. В некоторых случаях есть возможность исправить текст перевода так, чтобы он «укладывался в губы»: например, на вопрос Пеппы *Мама, ты уже хочешь пойти домой?* мама-свинка отвечает *Конечно*, но это слово не подходит по артикуляции сказанной в оригинале фразе *I'd love to?*, где конечный слог лабиализирован. Гораздо лучше бы был перевод *Да, хочу, Очень хочу* или даже просто *Хочу*.

Но есть и случаи, когда сделать укладку идеальной просто невозможно: есть слова, которые при переводе имеют лишь один эквивалент и заменить их другими невозможно. Если вся фраза героя состоит из такого слова или нескольких таких слов, то изменить их порядок ради лучшей укладки невозможно: например, слово *нет* (*no*) или любимая игрушка Джорджа *динозавр* (*dinosaur*) каждый раз создавали проблемы при укладке и лишь в немногих случаях укладка удалась.

Стоит отметить, что есть ситуации, когда, несмотря на то что мы можем видеть губы персонажа, артикуляция менее определена, так что фразу нужно подбирать, только чтобы она подходила по длине. Во-первых, артикуляция плохо заметна при крупных планах, когда видна только голова говорящего: губы персонажа двигаются так быстро, что их положение в тот или иной момент практически незаметно. Кстати, при дублированном переводе обычных фильмов такие планы тоже относятся к моментам, когда перевод не обязательно должен быть идеально уложен в губы, так как зритель в такие моменты смотрит не на губы персонажа, а в его глаза.

Во-вторых, к таким моментам можно отнести ситуации, когда рот героя находится как бы в перевернутом состоянии, то есть он улыбается «наоборот». Такое происходит, если персонаж расстроен или если он находится вверх ногами. В такие моменты лабиализованные буквы либо

не прорисовываются, либо по какой-то причине плохо воспринимаются зрителем, так что фраза перевода должна совпадать лишь по длине и, желательно, по количеству слогов.

Достаточно грубой ошибкой при дублированном переводе считаются слишком длинные или слишком короткие фразы, когда губы уже сомкнуты, а перевод еще не прозвучал до конца, или, наоборот, когда губы двигаются, но персонаж уже ничего не произносит, что случается гораздо реже: на весь первый сезон буквально пять-шесть раз. Однако слишком длинные фразы встречаются в каждой серии по несколько раз. Иногда достаточно убрать из предложения последнее слово, чтобы фраза оказалась нужной длины и при этом смысл ее не изменится: например, во фразе *Все дело в том, что с тех пор ты чуть-чуть вырос, папа-свин* достаточно убрать обращение, чтобы фраза стала нужной длины; при этом из контекста ясно, кому эта фраза адресована.

Делая выводы, стоит отметить, что сам перевод данного мультфильма выполнен хорошо, но при переводе такого жанра нечасто возникают проблемы, поэтому сделать качественный перевод данного мультфильма – задача несложная. Сложнее сделать качественный дублированный перевод, а при переводе «Свинки Пеппы» «аккуратности» не хватило: очень часто артикуляция говорящего не совпадает с тем, что он говорит. Иногда фраза говорящего длится дольше, чем он открывает рот, реже – меньше.

Возможно, небрежности в дубляже можно найти разумное объяснение: маленькие дети, целевая аудитория данного мультфильма, вряд ли заметят такие недостатки дубляжа, как и любые другие переводческие сложности.

Список литературы

- Бархударов Л.С. Язык и перевод. М. : Международные отношения, 1975. – 240 с.
 Козуляев А.В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности // XVII Царскосельские чтения : материалы междунар. науч. конф. – Т. I. – СПб, 2013. – С. 374–381.
 Костров К.Е. Аудиовизуальный перевод: проблемы качества // Вестник ВолГУ. Сер. 9. Исследования молодых ученых. – 2015. – № 13. – С. 142–146.
 Whee // Oxford Dictionaries Online [electronic resource]. – Mode of access: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/whee> (дата обращения: 03.12.2016).

AUDIOVISUAL TRANSLATION PROBLEMS OF ANIMATION FILMS (ON THE MATERIAL OF ENGLISH LANGUAGE ANIMATED SERIES “PEPPA PIG”)

The article is devoted to the problems arising while translating animated series for children.

Keywords: audiovisual translation; double translation; translation problems; translation of animated series for children.