

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
(Н И У « Б е л Г У »)

ИНСТИТУТ
МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ И
МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ

КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ И
МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ

**ПЕРЕВОДЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ ПРИ ПЕРЕВОДЕ ТЕКСТОВ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И
СЦЕНАРИЕВ АНИМАЦИОННЫХ СЕРИАЛОВ
(НА МАТЕРИАЛЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР SOUTH PARK,
FRACTURED BUT WHOLE И
ОДНОИМЕННОГО АНИМАЦИОННОГО СЕРИАЛА)**

Выпускная квалификационная работа

обучающегося по специальности 40.05.01. Перевод и переводоведение
очно-заочной формы обучения, группы 04001482

Бондаренко Анастасии Андреевны

Научный руководитель
Кандидат филологических наук,
доцент
Дехнич О.В.

Рецензент
Кандидат филологических наук,
заведующий кафедрой
иностранных языков
БГТУ им. В.Г. Шухова
Беседина Т.В.

БЕЛГОРОД 2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	4
Глава I. Два жанра массовой культуры: компьютерная игра и сериал	9
1.1 Компьютерная игра как один из самых распространенных жанров современной массовой культуры	9
1.1.1 Жанровые характеристики компьютерных игр.....	9
1.1.2 Компьютерные игры: классификации.....	16
1.2 Сериал как явление современной массовой культуры	18
1.2.1 Составляющие элементы жанра «сериал».....	18
1.2.2 Сериал как объект научного исследования: классификации	24
1.2.3 Анимационный сериал как специфический подвид жанра «сериал».....	27
1.3 Жанровые черты компьютерных игр и сериалов: сопоставительный анализ.....	28
Выводы по главе I.....	31
Глава II. Компьютерные игры и сериалы: специфика выбора переводческих стратегий.....	33
2.1 История возникновения и развития аудиовизуального перевода.....	33
2.2 Перевод кинотекста как разновидность аудиовизуального перевода.....	38
2.3 Специфика процесса локализации компьютерных игр	43
2.4 Понятие «вариативность» и процесс выбора варианта языковой единицы при переводе.....	53
2.5 Идентичные языковые единицы в компьютерной игре и сериале SOUTH PARK: различные стратегии перевода	55
2.5.1 Своеобразие перевода идентичных языковых единиц, которые относятся к тематике «супергерои»: отдельные слова.....	56

2.5.2 Сравнительный анализ вариантов перевода идентичных языковых единиц в компьютерной игре и сериале SOUTH PARK: словосочетания.....	62
2.5.3 Вариативность перевода идентичных языковых единиц в компьютерной игре и сериале SOUTH PARK: супергерои.....	64
2.5.4 Переводческие приемы при передаче идентичных языковых единиц в компьютерной игре и сериале SOUTH PARK: имена собственные.....	70
Выводы по главе II.....	74
Заключение.....	75
Список использованной литературы.....	78
Список использованных словарей.....	82

ВВЕДЕНИЕ

Понятие «культура» многогранно. Ее грани разнообразны, ее проявления – воплощаются в различных формах и видах произведений, которые создаются народом. В современном мире, традиционное разделение на классическую и массовую культуру претерпевает изменения. Грань между ними стирается. Оба вида культуры активно взаимодействуют и обогащают друг друга.

Настоящая Выпускная квалификационная работа посвящена исследованию компьютерной игры (далее: КИ) SOUTH PARK: Fractured, but Whole и одноименного анимационного сериала (далее: АС), которые изучаются с точки зрения анализа их перевода и использования различных переводческих стратегий для передачи идентичных переводческих единиц.

Актуальность выпускной квалификационной работы обусловлена рядом факторов. На современном уровне развития общества, понятие «культура» расширяет свое семантическое поле. В него входят все новые и новые составляющие, которые оказывают значительное влияние на сознание и культурные ценности социума. Одной из новейших составляющих такого плана являются компьютерные игры и анимационные сериалы. Параллельно с данным процессом возникает потребность их перевода, который вызывает интерес как у переводчиков-практиков, так и у исследователей, занимающихся проблемами аудиовизуального перевода и локализации. В данном контексте следует отметить, что указанные области только находятся в стадии своего становления и развития. Они еще недостаточно изучены, именно поэтому большинство разработок по исследуемой тематике, посвящено лишь практическим аспектам перевода, но не его теоретической базе.

Качественный перевод компьютерных игр (далее: КИ) и анимационных сериалов (далее: сериал) предполагает постановку и решение ряда важных вопросов, находящихся под влиянием как экстралингвистических, так и собственно лингвистических факторов. К ним относятся: изучение спроса социума, его требований к переводу, и выявление обоснованных различий при переводе КИ и сериала, когда идентичную информацию в этих двух жанрах, при переводе следует передавать по-разному.

В ходе разработки указанной тематики, важно акцентировать внимание на том, что если перевод кинофильмов имеет многолетнюю историю, традиции и разработанную теоретическую базу, то перевод игр и сериалов находится в стадии становления. Требования к переводу кинофильмов изучены, описаны и составлены. В то время как требования к переводу КИ и сериала только формируются. Кинофильмы переводят профессиональные переводчики. Но, аудиовизуальный перевод КИ и сериала происходит в иных условиях, к нему предъявляются иные правила, основанные на условиях рынка и запросах социума. Как жанры массовой культуры, они появились сравнительно недавно. Их переводом часто занимались непрофессиональные переводчики. Поэтому, представляется интересным исследовать особенности их перевода, специфику локализации для России и воздействие на социум в двух аспектах лингвокультурологическом и дидактическом. Все вышеуказанные моменты составляют новизну исследования, представленного в виде выпускной квалификационной работы.

Объектом исследования являются идентичные переводческие единицы компьютерной игры «South Park: Fractured But Whole» и одноименного анимационного сериала.

Предмет исследования составляет вариативность данных единиц и переводческие стратегии их передачи на русский язык.

Цель выпускной квалификационной работы выявить причинно-следственные связи вариантов передачи идентичной информации разными способами в компьютерной игре SOUTH PARK и анимационном сериале в лингвокультурологическом и дидактическом ракурсах.

Поставленная цель исследования определяет его **задачи**:

1. Определить специфику двух жанров: «компьютерная игра» и «анимационный сериал».
2. Провести анализ основных характеристик указанных жанров.
3. Выявить переводческие стратегии передачи идентичной информации в зависимости от жанра.
4. Рассмотреть семантическое наполнение понятий «вариант» и «вариативность».
5. Составить корпус контекстов вариативной передачи идентичных переводческих единиц в КИ и сериала «SOUTH PARK».
6. Провести компаративный анализ вариативной передачи изучаемых переводческих единиц в указанных жанрах массовой культуры.
7. Предложить теоретическое обоснование вариативного перевода данных единиц в зависимости от жанра.

Материал исследования: контексты вариативной передачи идентичных переводческих единиц, взятые из официальных переводов компьютерной игры и анимационного сериала «South Park».

Теоретической базой исследования послужили труды отечественных и зарубежных лингвистов в области:

- *общей теории вариативности*: О.С. Ахманова 1957; Г.О. Винокур 2000; К.С. Горбачевич 2009; В.М. Солнцев 1984; Г.В. Степанов 2004; А.Д. Швейцер 1976, 1995; В.Н. Ярцева 1983; D. Freeborn 2006; N.

Coupland 2007, 2010; N. Mazraani 2013; L. Sayahi 2014; P. Siemund 2011 и др.;

- теории перевода: Н.К. Гарбовского, Е.В. Гарусовой, В.Н. Комиссаров;
- концепции локализации и аудиовизуального перевода: А.В. Козуляевой, Р.А. Матасова, А.Т. Пашутиной.

Практическая значимость исследовательской работы состоит в том, что ее результаты могут быть использованы при дальнейшем исследовании проблем переводческой вариативности, локализации перевода, использовании переводческих стратегий для передачи идентичных переводческих единиц. Полученные в результате исследования выводы могут быть учтены при разработке вузовских курсов по теории перевода, в лекциях по теории вариативности, социолингвистике, лексикологии, а также локализации и аудиовизуальному переводу. Теоретические положения и выводы, полученные в ходе исследования, могут найти применение в лекционных курсах по специальным дисциплинам для студентов языковых факультетов, а также при написании квалификационных работ, пособий и справочников.

Методы исследования, используемые в научной работе:

- *метод сплошной выборки языковых единиц*, применяемый при анализе официальных текстов компьютерной игры и анимационного сериала «SOUTH PARK»;
- *описательный метод*, помогающий выявить и описать специфику переводческих единиц и их передачу на русский язык в КИ и сериала;
- *метод сопоставительного анализа*, который является основным при сравнении вариантов перевода идентичных переводческих единиц в текстах КИ и сериала;
- *метод интерпретации*, позволяющий обобщить собранный теоретический и фактический языковой материал.

Теоретическая значимость выпускной квалификационной работы заключается в описании специфических лингвистических особенностей текстов КИ и АС «SOUTH PARK»; в проведении компаративного анализа идентичных переводческих единиц и способов их передачи на русский язык; в теоретическом обосновании необходимости локализации перевода и использовании различных переводческих стратегий для передачи указанных единиц КИ и АС; в обобщении как общих теоретических данных, так и полученных результатов в ракурсе специфики двух жанров КИ и АС;

Полученные результаты вносят определенный вклад в развитие общей теории переводческой вариативности и формируют теоретическую базу для выявления факторов воздействия на передачу идентичных переводческих единиц в зависимости от жанра.

Достоверность и обоснованность выводов проведенного исследования обеспечиваются выбором его методологической базы, соответствием выводов исследования разработке проблемы переводческой вариативности в трудах отечественных и зарубежных лингвистов, анализом широкого круга традиционных и новейших работ по теме исследования и определенным объемом фактического материала.

Структура работы. Выпускная квалификационная работа состоит из Введения, двух глав, Заключения, Библиографического списка, Списка источников электронных ресурсов, Списка источников фактического материала, Списка лексикографических источников.

ГЛАВА 1. ДВА ЖАНРА МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ: КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА И АНИМАЦИОННЫЙ СЕРИАЛ

На современном уровне развития общества, массовая культура – это наиболее активно развивающийся вид культуры, который изначально создан для удовлетворения потребностей и вкусовых предпочтений широких масс людей. Массовая культура обладает некоторыми характеристиками, которые отличают ее от других видов и форм культуры. Одной из самых важных характеристик является распространение произведений массовой культуры при помощи современных технических средств.

Развитие массовой культуры напрямую связано с появлением и распространением современных коммуникационных средств, с помощью которых массовая культура быстро тиражируется и становится востребованной по всему миру, вне наций и национальных границ. Массовая культура – это культура всего мира, хотя в ней могут присутствовать элементы определенного этноса или социума.

Массовая культура имеет коммерческий характер. Она создана для массового потребителя на фоне исследований его спроса и является своеобразным продуктом распространение и продажа которого должны приносить прибыль.

Компьютерные игры и анимационные сериалы это одни из самых востребованных и распространённых видов массовой культуры. Е.Н. Шапицина, рассуждая о месте и роли массовой культуры в современном обществе, подчеркивает, что «...современная массовая культура «нацелена» на определенного потребителя – компьютерные игры и реалити-шоу, молодежные сериалы и женские романы, спортивные передачи и новости из

мира моды – все они предназначены разным группам аудитории, которые составляют сложное социальное пространство» (Шапинская, 2018 : 48).

1.1 Компьютерная игра – один из самых распространенных жанров современной массовой культуры

1.1.1 Жанровые характеристики компьютерных игр

Компьютерные игры очень популярны. Уже несколько десятилетий весь мир находится под их воздействием. Такое состояние дел дало толчок к изучению КИ с различных точек зрения: технической, исторической, культурологической, психологической и т.д. Словарь методических терминов предлагает следующее определение КИ: «КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА. Разновидность игр, в которых компьютер выполняет роль ведущего или партнера по игре, а возникающие по ходу игры игровые ситуации воспроизводятся на экране дисплея или телевизора. Играющим предоставляется возможность изменять игровую ситуацию, управлять ею с помощью различных команд. Широко используются при обучении языку. Используются различные виды таких игр, направленных как на овладение системой языка (формирование лексических, грамматических навыков), так и на развитие речевых умений. От прочих игр К. и. отличаются высокой динамичностью, зрительной и слуховой наглядностью и способностью к нарастанию сложности и разнообразия по мере роста мастерства игроков. К. и. – одно из основных и массовых применений микропроцессорной вычислительной техники, относящейся к досугу, воспитанию и образованию» (Азимов, 2009 : 224). Расширенное определение

характеризует КИ с нескольких точек зрения, указывая базовые характеристики и области применения.

Анализируя многочисленные определения КИ можно сделать вывод о том, что все они тиражируют некоторые моменты: использование микропроцессорной вычислительной техники, компьютер – партнер по игре, ситуация воспроизводится на дисплее и может быть изменена по желанию играющего, возможность изменения уровня сложности игры и некоторые другие. Следует отметить, что во всех определениях не затрагивается вопрос культурологического статуса КИ и возможного ее отнесения к определенным видам искусства. Но, тем не менее, большое количество авторов, не ставящих перед собой задачу дать определение КИ, описывая их, постоянно говорят о том, КИ – это вид искусства. Так, Игорь Панин в своей известной книге «101 разговор с Игорем Паниным» указывал, что игры сами по себе – это вид искусства. Они могут быть разными. Многие из них – высококачественные произведения. Они, охватывая огромную аудиторию могут иметь сюжет, мораль и другие характеристики (Панин, 2016).

КИ – это сравнительно молодой вид массовой культуры, который находится в стадии своего становления. Как вид занятия для организации досуга, КИ появились относительно недавно, в середине прошлого века. Первые КИ не отличались сложностью, были просты по всем своим характеристикам: как техническим, так и визуальным, и сюжетным. Понадобилось некоторое время, чтобы КИ стали предметом исследований, классификаций и обобщений. Интересно отметить, что в последнее время, КИ наиболее активно изучаются с психологической и социальной точек зрения, где анализируются вопросы влияния КИ на социум, оценивается их возможное воздействие на психику отдельного индивида, предприняты попытки осознания процессов привыкания к КИ и возникновения видов

зависимостей от них. «Компьютерные игры активно используются в образовании, психотерапии, и даже в медицине. Появляется термин «геймификация», обозначающий такое влияние компьютерных игр на неигровое программное обеспечение, при котором оно приобретает некоторые признаки компьютерной игры» (Степанов, 2013 : 857).

КИ это сложное, многогранное целое, состоящее из многих составляющих. В них можно выделить элементы, которые характеризуют классические игры, присутствуют элементы искусства. КИ создаются в обществе. Отражая действительность и картину мира определенного социума, КИ создаются на фоне экономического, исторического и культурологического этапа его развития. В КИ культурологические данные присутствуют всегда. Они могут быть употреблены неявно, вскользь, в виде аллюзий, отсылок на какие-либо исторические события, мифологию, литературу, искусство и т.д.

В КИ играющий человек не сторонний наблюдатель. Он – активный участник процесса. Более того, он сам этот процесс инициирует, изменяет, воздействуя на него на всех стадиях игры. Создатели КИ разработали сюжет, локацию и главных героев. На современном уровне развития КИ обладают одной важной характеристикой: изначально они содержат множество вариантов развития событий. В зависимости от выбранных шагов героя, строится все последующие этапы игры. Разработчики игр, дорабатывая содержание, отдельные моменты сюжета, создают так называемые моды, модификации игры. Моды способствуют размыванию виртуальных границ между игроком и героями игры, максимально вовлекая его в сюжет и действие.

КИ создают новую реальность. До мельчайших подробностей воссоздавая виртуальный мир. «Виртуальные миры сильно отличались от серой и жесткой окружающей действительности, своей цветастостью,

игривостью, и чувством перспективной стратегии, цели, «правого дела», которому можно смело служить и быть уверенным в положительном результате – добро всегда побеждает зло» (Жук, 2014 : 2). В таком же ракурсе виртуальные миры описаны в других исследованиях. «Современные виртуальные миры – это миры манящие и зовущие, это миры «голливудской мечты» о красивой жизни, это фантастические, увлекательные миры компьютерных игр, это мировая паутина компьютерной сети ...» (Рыжкин, 1999 : 182).

Мир КИ условен. В нем действуют другие законы бытия. Игровое время идет быстрее. Реальный мир, при этом остается за гранью игры. Другие законы действуют во всех областях. Так, персонажи перемещают предметы огромного веса, совершая действия, которые невозможны в реальном мире. Законы физики не действуют. В виртуальных мирах нарушаются биологические законы. В ходе игры главный герой может получить ранения не совместимые с жизнью в реальном мире, но в виртуальном мире он излечивается и продолжает участвовать в событиях игры. Все физико-биологические параметры персонажей игры восстанавливаются со временем. Создатели КИ делают все возможное для того, чтобы продлить жизнь героя в игре и, соответственно, увеличить пребывание играющего человека в ней.

КИ активно развивались во второй половине XX века. Именно тогда стали разрабатываться новые методы сценарного искусства. В начале процесса создания КИ интерфейс был достаточно простым, понятным, но он не способствовал разнообразию действий, совершаемых игроком. Процесс развития КИ не стоял на месте. Он постоянно усложнялся, при этом разрабатывались отдельные составляющие. Усложнение коснулось, например, графических технологий. Программное обеспечение игр становилось более современным. В следствие этого, были разработаны

игры нового уровня, которые характеризовались наличием большого числа функций. Качество КИ в целом было значительно поднято на новую ступень.

Одновременно с разработками в области усложнения интерфейса, шел процесс работы над аудиовизуальным компонентом. В начале реплики не были озвучены, сама мысль об этом казалась чем-то запредельным. Реплики вводились в игру в виде субтитров. И только гораздо позднее, диалоги стали озвучиваться. Постепенно добавлялись некоторые простые мелодии и звуковые эффекты. Для того времени это был прорыв в формировании КИ. Но, с современной точки зрения, мы можем сказать, что аудиоряд КИ первого поколения был до некоторого рода не реалистичным. Современные КИ имеют сложнейшее аудиовизуальное сопровождение. В них передается большое количество нюансов. Играющий человек по различным характеристикам звука может определить, например, месторасположение противника. Музыкальное сопровождение современных КИ создается профессиональными композиторами и исполняется оркестрами.

КИ последних лет все чаще используют элементы киноискусства. Разработка катсцен, т.е. анимированных сцен и постепенное их внедрение в ход КИ – открыли новую эпоху в развитии КИ. Анимированные сцены используются для создания добавочных эмоциональных эффектов, усиления драматических оттенков определенных моментов КИ или предания большей реалистичности переживаниям персонажей. Отдельный вид КИ, так называемые AAA-игры отличаются усложненной графикой. По этой характеристике они приближаются к мультипликационным фильмам знаменитых студий Дисней или Пиксар. В КИ лица персонажей часто показаны крупным планом. В этом ракурсе разработчики активно создают реалистичную мимику и пытаются максимально синхронизировать артикуляцию губ со словами реплик. При этом, из КИ субтитры не исчезают

полностью. Они присутствуют в виде дополнительной функции и могут быть включены или отключены в любой момент по желанию играющего. Появившаяся возможность использовать субтитры на нескольких языках создает дополнительные положительные моменты, при этом функциональная нагрузка КИ увеличивается. Это крайне важно для слабослышащих играющих людей. Это – так называемые интралингвистические субтитры – на языке оригинала создателей игры. Существуют также экстралингвистические субтитры, разработанные для игроков, не знающих язык оригинала. Но. Субтитры всегда синхронизированы с артикуляцией героев и аудиосопровождением.

Аудионаполнение КИ создает реалистичные, приближенные к жизни, виртуальные реальности, воплощенные в сюжетах. Поэтому они вызывают эмоциональное переживание играющего человека, погружают его в этот мир и способствуют тому, что он много времени проводит, играя.

Современные КИ интерактивны. Их элементы настолько приближены к реальности, точно передают ее составляющие элементы, что играющий все глубже и глубже погружаясь туда, со временем может до некоторой степени потерять связь с реальным миром, заменяя его виртуальным миром КИ. Использование сенсорных игровых контроллеров Kinect или PlayStation Move, шлемов виртуальной реальности и различных технологий дополнительной реальности, способствуют этому процессу.

Помимо этого, КИ последнего поколения являются многопользовательскими. В них одновременно могут играть множество человек. Это создает возможность для специфического виртуального общения, взаимодействия и своеобразного партнерства с другими, знакомыми или незнакомыми людьми. Так, множество играющих людей связаны друг с другом в виртуальном мире.

1.1.2 Компьютерные игры: классификации

С момента появления КИ и по настоящий день, они изучаются различными отраслями науки. Каждая отрасль знаний исследует специфические характеристики КИ. Все вместе они образуют общую Теорию КИ. Несмотря на то, что данная дисциплина возникла сравнительно недавно, уже имеется определенный научный потенциал и накопленные данные, которые позволяют выявлять наиболее общие и частные характеристики КИ.

КИ принадлежат к различным жанрам. Эта принадлежность строится на фоне использования определенных характеристик. Принадлежность к какому-либо жанру важна, т.к. именно она лежит в основе выбора стратегий перевода для передачи переводческих единиц.

Одной из самых распространенных классификаций КИ является классификация их на основе принадлежности к определенной платформе, т.е. тому устройству, для которого была разработана КИ. Этот вид классификации подразделяет КИ на игры, созданные для:

- персональных компьютеров (далее: ПК);
- игровых консолей;
- для портативных игровых консолей;
- для мобильных устройств
- для игровых автоматов.

Существуют специальный вид КИ, которые могут быть использованы на нескольких платформах. КИ такого плана называются кроссплатформенные КИ. Но, данная группа игр не отличается единообразием и наличием общих характеристик. Наоборот, КИ, созданные для игровых автоматов или мобильных устройств, отличаются более простым содержанием. Текстовый компонент таких игр не большого

объема. Он гораздо меньше, чем текстовый элемент в КИ, которые были изначально созданы только для ПК или консолей. Поэтому, основываясь на этом, для нашей научной работы, кроссплатформенные игры не представляют большого интереса.

Если в основу классификаций ставить деление игр в соответствии с платформами, для которых они были разработаны, то следует отметить еще одну группу игр: хардкорные и казуальные. КИ первой группы разработаны для опытных игроков. Они требуют наличия опыта игры и определенных навыков. Помимо этого, они отличаются повышенным уровнем сложности. Играющий человек испытывает удовольствие не только от самого процесса игры, но и от процесса преодоления различных затруднительных ситуаций. Объем текста в играх этой группы значителен. Поэтому игры этой группы интересны для анализа стратегий перевода. Вторая группа игр рассчитана на начинающих игроков. Казуальные игры не требуют наличия специальных навыков и практики. Они отличаются упрощенной механикой. К играм такого плана можно отнести «Косынку», «Candy Crash» и др.

Различают еще одну группу КИ. В основу ее выделения было положено противопоставление героев игры с точки зрения: победивший – проигравший. В КИ «людус», сюжет составлен таким образом, что в конце видно: кто из героев проиграл, а кто выиграл. Данной группе игр противопоставлены КИ «пайдейя». Сюжет этих игр разработан таким образом, что четкое выделение «проигравший - победитель» не отмечено. Этот факт решает несколько проблем. В частности, психологическую проблему, когда важен процесс игры, и стороны относительно равны.

Наибольший интерес для нашего научного исследования представляет жанровая классификация КИ. Но, в ней отсутствует единое мнение и подход. Первые жанровые классификации стали появляться еще в конце прошлого века, в 80-90 гг. XX в. Наиболее известной является

классификация Беренса и Ховарда (Berens, Howard 2001). В классификации все КИ разделены на 7 категорий: ролевые игры, файтинги, квесты, боевики, шутеры от первого лица, стратегии, симуляторы. Это классическая классификация, первая из известных. Но, необходимо уточнить, что КИ прошли в своем развитии несколько десятилетий и поэтому, с одной стороны все современные КИ характеризуются более сложным уровнем, с другой стороны, КИ в «чистом» виде, как они представлены в классификации, сейчас встречаются редко. В основном, все КИ последнего поколения характеризуются смешением жанровых принадлежностей, т.к. в них присутствуют элементы сразу нескольких жанров. Примеров таких КИ можно привести множество: симуляторы жизни – Garry’s Mod; шутеры, где встречаются элементы РПГ – Borderlands; пошаговые стратегии – Heroes of Might and Magic и многие другие.

Таким образом, жанровая принадлежность КИ важна для переводчика. От этого будет зависеть как сам перевод, так и набор выбираемых переводческих стратегий.

1.2 Сериал как явление современной массовой культуры

1.2.1 Составляющие элементы жанра «сериал»

Анализируя определения понятия «сериал», можно отметить, что Толковый словарь С.И. Ожегова является наиболее общим определением: «На телевидении, в кино: многосерийный фильм с несколькими сюжетными линиями, а также вообще многосерийная программа» (Ожегов, 2018 : 1237). Это основной набор характеристик, которые выделяют Словари общего направления. Специализированные словари, в определении понятия «сериал» предлагают более детальное описание: «Сериал – это

многосерийный телефильм, объединенный одними героями, в котором из части в часть, из фильма в фильм развивается одна сюжетная линия, она же и создает напряжение драматургии, когда в конце каждого фильма содержится кульминация повествования, а в следующем фильме – его развязка. Образцом такого сериала стал фильм «Семнадцать мгновений весны» – отдельные части которого можно смотреть только в определенной последовательности, иначе теряется сюжетная линия, логика действия» (Егоров, 1999 : 285).

Следует отметить, что определения такого плана отражали реальность своего советского времени, где первые появляющиеся сериалы пользовались огромным спросом и обладали всеми вышеописанными характеристиками.

Современные исследователи отмечают, что «Сериал, как феномен массовой культуры, подчиняется принципам построения формульных жанров. Он опирается на устойчивые сюжетные ходы, визуальные и вербальные клише. Его текст составлен из вариаций стандартных ситуаций-образцов. Сериал ориентирован на привычное, легко опознаваемое, и, хотя интрига, неожиданное развитие действия и драматизм удерживают аудиторию у экрана, но такой фильм должен потребляться с комфортом. Зритель вправе рассчитывать на свое предварительное знание, проявляемое на уровне каждой отдельной ситуации. Для того чтобы этот механизм работал, нужны готовые «пустые формы» и правила перевода потока жизни в формулы массового кино» (Зверева, 2003 : 38).

На современном уровне развития массовой культуры, понятие «сериал» расширило свое семантическое наполнение. Сейчас они представляют собой некую повествовательную структуру, которая может быть создана для любого вида передачи информации: в текстовом, текстовизуальном, аудио- или аудио-визуальном формате.

Структура современного сериала отличается тем, что он имеет как минимум два уровня сюжета: макро и микро. Макросюжет – это главная или одна из главных сюжетных линий. Она сквозная, и проходит через все эпизоды. Как правило макросюжетная линия прослеживается всегда и присутствует во всех сезонах.

Сериал как жанр массовой культуры, имеет несколько десятилетий истории. Его появление возможно связано с публикациями романов в газетах и журналах. В то время тексты романов разбивались на отдельные главы и печатались по частям. В каждой части действовали одни и те же персонажи, которые проживали определенные жизненные ситуации. Каждая из таких частей несла эмоциональную нагрузку на читателя, при этом в каждой части сюжет некоторым образом повторялся, для того, чтобы быть понятным новому читателю. Эмоциональная составляющая была очень важна. Драматические повороты судьбы главных персонажей способствовали тому, что читатели не могли оставить чтение на определенном месте. И вследствие этого продолжали читать. Эта характерная черта отчетливо прослеживается в сериалах. Текстовые сериалы могли выходить в свет в виде серии книг, которые уже до некоторой степени выходили за рамки романа. Яркими примерами таких серий книг можно считать произведения Джорджа Р. Мартина «Песнь Льда и Огня», Дианы У. Манси «Миры Крестоманси», в России – это серии детективов Дарьи Донцовой или Александры Марининой. В каждой из упомянутых серий присутствуют герои, которые действуют во всех книгах. Именно они связывают все разрозненные части воедино. Во всех сериях существуют две важные характерные черты: каждая книга – самостоятельное произведение, но, она же – часть единого целого.

Сериалы в формате аудио – не менее популярны. Можно отметить подкасты: «No Sleep Podcast» или «Welcome to Night Vale».

Всемирноизвестные комиксы Марвэл – впечатляющий пример тексто-визуального формата.

Видеоформат сериалов появился относительно недавно. На современном уровне развития массовой культуры, это – один из самых востребованных и популярных форматов. Сериалы такого плана связаны с кинематографом, но, помимо этого, они обладают целым рядом характеристик, которые отсутствуют у фильмов. К наиболее показательным характеристикам относятся: постоянная повторяемость части сюжета, возможность предсказать некоторые повороты сюжетной линии, гораздо большей протяженностью, чем фильмы, ведь некоторые сериалы могут длиться годами.

Сериалы, как жанр современной массовой культуры, не остаются в стороне и без внимания исследователей. С момента своего появления, они активно изучаются и анализируются с различных точек зрения. Так, Л.О. Попова, в своей научной работе, посвященной особенностям сериала, указывает, что «телевизионные сериалы нормируют и регламентируют нашу жизнь. При этом ориентированы на производство социальных образцов и норм поведения. Их можно рассматривать как обучающее устройство, транслирующее правила жизни, культурные установки» (Попова, 2008 : 42).

Отдельно следует отметить, что сериалы однозначно оказывают воздействие на зрителя, но, не всегда положительное и, конечно, не всегда обучающее. В любом сериале отражены ценности времени и реальная жизнь народа, в нем присутствуют некоторые элементы пропаганды каких-либо идей или образа жизни. Объективная реальность выражена не полностью, проблемы часто завуалированы. Часто присутствует скрытая реклама известных брендов, товаров, ресторанов и т.д.

По сравнению с первыми сериалами, технические показатели современных сериалов значительно выросли. Цифровой видеоконтент значительно улучшил их качество. Создатели сериалов получили возможность приглашать к сотрудничеству знаменитых режиссеров, актеров с мировым именем. Сценарии сериалов пишутся творческими командами первой величины. Используя все указанные новшества, создатели сериалов делают все необходимое для повышения их уровня качества. Поэтому современные сериалы чрезвычайно популярны и до некоторой степени конкурируют с фильмами.

Сериалы характеризуются рядом функций. Они дидактичны, т.е. несут в себе определенный обучающий потенциал. Демонстративная функция сериалов выражается в том, что они показывают реальную жизнь, паттерны поведения, ценности – которые важны для создателей. В сериалах отражается социум, в них показаны социальные нормы конкретного общества, его ценности, стремления и мечты. Некоторые сериалы отражают и вскрывают какие-то социальные проблемы, предлагая свои собственные выходы из ситуаций и решения проблем. Так, анализ главных героев и их жизненных кредо показывает, в российских сериалах почти всегда главная героиня будет любить своего мужа и до последнего терпеть его не всегда пристойное отношение. Полицейский почти всегда будет бедным, но, честным и свято верящим в законы добра и зла. В сериалах, созданных в других странах, показаны ценности другого плана, те, которые характерны именно для этих стран. Главные герои всех сериалов – это примеры для подражания. Их поступки восхищают. Если же они поступают не соответствующим образом, то тогда они попадают в сложные ситуации и постепенно переосмысливают собственное поведение. Как правило, в каждом эпизоде любого сериала, присутствует моральный урок, который воздействует на зрителя, меняя его нравственные устои.

Одной из наиболее общих характерных черт сериалов, является их желание приблизить сюжет к реальной жизни, как можно достовернее воспроизвести реалии того мира, в котором существуют герои и приблизить их к реалиям существующей действительности. Эта характерная черта важна для создателей современных сериалов потому, что если зритель комментирует сериал и остается им недоволен, то он обязательно указывает на не реалистичность сюжета или ситуаций.

А, зритель и его мнение для создателей сериала приоритетно. Сериалы создаются для зрителей и существуют благодаря им. Зритель – внимательный наблюдатель. Просматривая сериал, войдя в сюжет и переживая за главных героев, зритель подсознательно испытывает чувство наблюдения за хорошо знакомыми людьми.

В современном мире, в ходе процессов глобализации, сериалы создаются какими-либо ведущими странами. Это оригиналы. Позднее оригиналы могут иметь копии – сериалы, созданные в других странах, но по мотивам оригиналов. В сериалах-копиях сохраняется основная идея или сюжетная линия, но, действие происходит на территории страны сериала-копии. Психологи утверждают, что сериалы смотрятся чаще и воспринимаются гораздо лучше, если в них используются реалии хорошо знакомой действительности. Так, например, шведский сериал «Мост» имеет две копии: американскую и российскую версии. При этом, обе из них являются популярными.

1.2.2 Сериалы как объект научного исследования: классификации

Современная научная мысль изучает сериалы уже несколько десятилетий. Выделены их основные виды: ситком, драма и мелодрама.

Ситком – это сериал, сюжет которого построен вокруг какой-либо смешной ситуации, случая или недопонимания. Эта ситуация является началом целого ряда последующих ситуаций и всегда ведет к смешным последствиям. Ситкомы смешны, легки для просмотра и как правило, менее реалистичны, чем другие виды сериалов. Вопрос с макросюжетом остается открытым. Иногда он отсутствует, т.е. каждый эпизод имеет сюжет своей ситуации. Но, отмечается, что отсутствие макросюжета ведет к меньшей вовлеченности зрителя и в следствии этого, в ситкомах в большинстве случаев присутствует макросюжет.

Драматические сериалы существенно отличаются от ситкомов. Они более серьезны, посвящены насущным проблемам общества. Качество данного вида сериалов достаточно высокое. Как и любой другой сериал, драмы могут быть оригинальными или копиями известных сериалов, где место действия перенесено в другую страну и ее реалии. Герои драматических сериалов серьезны, их характеры прописаны сложнее и глубже. Количество героев – меньше, чем в мелодраматических сериалах. Эмоциональная составляющая сюжета важна, т.к. именно она создает эмоциональное напряжение, достаточно глубоко вовлекает зрителей в происходящие события и заставляет их переживать за судьбы героев. Количество эпизодов в каждом сезоне может достигать 20. Характерной чертой драм является наличие определенной проблемы в каждом эпизоде, которую необходимо решить. Это может быть отдельное преступление, которое надо раскрыть полицейским или пациент с непонятным диагнозом,

которому надо помочь. Сквозной макросюжет в драмах имеет отличительные черты. Часто он строится на отношениях героев сериала. Эти отношения проходят разные стадии становления и претерпевают изменения от эпизода к эпизоду, от сезона к сезону. Еще одной отличительной чертой сюжета является наличие детективного или мистического элемента. Говоря о драматических сериалах, следует отметить, что на современном уровне их популярности, когда зрители смотрят не по одному эпизоду в неделю, а гораздо чаще, иногда сериал смотрится по несколько сезонов сразу – этот факт возлагает все больше требований к макросюжету и поэтому, сценаристы, прорабатывая его детали, делают все возможное для того, чтобы как можно дольше держать зрителя в напряжении.

Мелодраматические сериалы – это отдельный жанр массовой культуры. Основная цель сериалов такого плана: раскрыть чувства героев, их переживания, показывая при этом духовный мир персонажей. Ценности действующих лиц наиболее полно раскрываются в самых напряженных эмоциональных обстоятельствах, которые часто создаются на контрасте общечеловеческих ценностей: добра и зла, любовь и измена и т.д. Сюжеты мелодраматических сериалов как правило развиваются вокруг определенного круга тем: любовь, выйти замуж, желание иметь семью, проблемы с детьми, недопонимание между родителями и детьми и др. В некоторых группах мелодраматических сериалов сюжетные линии развиваются на фоне исторических событий или эпох, но, тем не менее, основные характеристики и темы не меняются. Сюжет содержит ситуации. Где показано зарождение проблемы, страдания героев, поиск выходов и решений проблемы и счастливая развязка. Эмоциональная напряженность является отличительной чертой мелодрам. Общая интрига сюжета и накал

эмоций позволяют персонажам раскрыть свой духовный мир, показать характер.

Таким образом, сериал «Помимо entertainment, современный сериал несет в себе еще не раскрытый созидательный потенциал. Современный сериал часто рассчитан на вдумчивого зрителя. Отвечая на культурные запросы зрителей, производители продуктов масс-медиа все чаще обращаются к жизненным и экзистенциальным проблемам, в том числе, к проблеме свободы человека. Специфика «бытия» экранных персонажей, их опыт переживания «пограничных ситуаций», заданных авторами, выводят зрителей на вопросы о смысле собственной жизни, абсурде существования, о смерти, отсутствии творчества в условиях монотонного труда, о страхе, одиночестве и, конечно, о подлинной свободе» (Пеннер, 2015 : 5).

Сериал, как жанр массовой культуры, сформировался благодаря развитию различных каналов коммуникации: журналов и газет, радио и телевидения, компьютерных технологий и игровой индустрии. Журналист В.И. Зверева подчеркивает, что «Сериал по своей природе отличается от массового кино, романа, развлекательной передачи; он подчиняет своим правилам другие виды передач, например, новости и военные репортажи, которые в эпоху тотального присутствия СМИ по-иному прочитываются в контексте «мыльных опер» (Зверева, 2003 : 36).

Подводя итоги краткому обзору основных характеристик сериала, как явления массовой культуры, можно сделать несколько выводов. Сериал – новое явление. Он малоизучен. В англоязычной научной мысли, сериал исследуется в основном с позиций маркетинга и социологии. В России сформировались двойственные отношения к сериалу: зрители проводят достаточно большое количество времени за просмотром сериалов, но при этом большинство людей при опросе скажет, что отрицательно относится к данному жанру массовой культуры.

1.2.3 Анимационный сериал как специфический подвид жанра «сериал»

Анимационный сериал представляет собой своеобразный подвид жанра массовой культуры «сериал». Он тесно связан с сериалом и обладает многими его характерными чертами. Но, тем не менее, следует уточнить, что анимационный сериал (далее: АС), тем не менее имеет собственные отличительные черты, анализ которых позволяет выделить его как отдельный подвид жанра «сериал».

АС – это группа анимационных эпизодов, которые объединены общим названием, единой темой, главными героями и небольшой группой второстепенных персонажей. Все эпизоды АС – это части единого целого. Количество эпизодов различается: от совсем небольшого набора (и тогда говорят о мини АС) до большой группы эпизодов, которые могут выходить несколько лет. АС могут иметь определенное количество эпизодов, которое заканчивается логической концовкой и развязкой сюжета, но, могут иметь так называемый «открытую» или «неопределенную» концовку, которая часто не имеет продолжения.

Как и сериалы вообще, АС имеют свою классификацию и делятся на жанры, в следствии этого определяется целевая аудитория от детей до взрослых. Спектр жанров АС достаточно широк, он совпадает с жанрами фильмов кинематографа, хорошо известен и описан.

АС популярны. Они широко транслируются. На телевидении АС являются одними из самых востребованных программ. Они собирают миллионные аудитории. Их рейтинги всегда высоки. АС могут показываться как один раз в неделю, так и каждый день. Время показа ограничено. Как правило это получасовой фильм. В зависимости от целевой аудитории, АС может выходить в эфир утром, днем или вечером.

Сюжеты АС как жанра массовой культуры, основываются на комедийных ситуациях и историях. Но, на современном уровне развития АС стали появляться сериалы с элементами других жанров, таких как экшен или приключенческий жанр.

1.3 Жанровые черты компьютерной игры и сериала: сопоставительный анализ

КИ и сериалы сопоставимы между собой как жанры массовой культуры. Не смотря на наличие некоторых общих черт, между ними много отличий. Так, например, эти два жанра характеризуются разными ролями играющего человека в процессе. Во время КИ человек полностью вовлечен в процесс игры. Он – главный участник событий, он влияет на весь ход игры и изменяет его по своему усмотрению. В КИ последнего поколения человек может изменять сюжет, выбирая ступени развития событий по своему усмотрению. Добавочные модификации и неожиданные действия игрока приводят к тому, что остальные герои КИ реагируют на них и создают неординарные повороты сюжета. Играющий человек – это полноправный персонаж КИ, один из главных участников событий.

Ситуация с сериалами не характеризуется такой вовлеченностью зрителя. Смотря сериал, человек лишь сторонний наблюдатель. Он никак не может повлиять на сюжет и изменить судьбы героев.

В связи с этим, наличие или отсутствие вовлеченности человека, говорит об интерактивности жанра или ее отсутствии.

Еще одной характеристикой жанра является задача построения реальности, окружающего мира, в котором живут герои. Разработчики КИ ставят перед собой цель создания условной, виртуальной реальности, которая очень сильно отличается от настоящего реального мира. Законы

виртуального мира не подвластны законам реального мира. Они не подчиняются нормам реального мира и нарушают их. Виртуальный мир – одна из главных составляющих КИ. Если он разработан в соответствии с законами реального мира, то, как правило, игры такого плана популярными не становятся. Критики относят их к разряду гибридных явлений массовой культуры, которые приближаются к кинематографии. КИ с вышеописанными характеристиками являются кинематографическими играми. Их часто называют визуальными новеллами. Они имеют эпизоды и характеризуются структурой сериала. В них четко выделяются черты как КИ, так и сериалов.

В отличие от КИ, сценаристы сериалов пытаются создавать такие сценарии и воссоздавать ситуации, которые бы максимально были приближены к реальной жизни. В этом правиле есть исключение, которое выходит за описанные рамки. Это анимационные сериалы, которые до некоторой степени тяготеют к КИ, в них реальный мир передан условно. Законы реальной действительности нарушаются. Мир анимационных сериалов не похож на реальный мир по многим параметрам. Он выглядит совершенно по-другому. Визуальная картинка слишком далека от реального мира.

КИ и сериалы можно сравнивать с многих точек зрения. Одним из самых интересных оснований для сравнения может быть анализ понятия «моральная норма». В сериалах все герои всегда придерживаются каких-либо моральных кодексов поведения. Если даже герой отрицательный, то он все равно имеет свои понятия о морали. Если он нарушает общеизвестные нормы, то он часто бывает наказан. В КИ понятие «моральная норма» расширяется и теряет четкие границы. Герои КИ могут убивать огромное количество людей, вне их принадлежности к героям или антигероям, но, при этом их не наказывают. По сценарию, они продолжают

жить и действовать в центре событий. С точки зрения обычной морали – такое положение дел аморально. Мы знаем, что добро всегда побеждает зло и зло должно быть наказано. Но, сценаристы, которые пишут сюжеты КИ не придерживаются такого кодекса, т.к. КИ это своеобразный жанр массовой культуры, он не несет в себе воспитательного момента. В КИ герой может быть поставлен перед правильным или неправильным выбором. И, если он делает неправильный выбор, то он не наказывается. При этом, часто правильные выборы вознаграждаются.

В общем, можно говорить о том, мораль КИ свободнее, их герои не ограничены рамками поведения того общества, или реальности, в которой они живут. В связи с этим, создателям КИ часто предъявляется претензия о нарушении норм морали и о привитии некорректной модели поведения. Если учесть, что КИ вообще не несут функцию обучения и воспитания, и не являются неким примером для подражания, то тогда можно говорить о том, что данная претензия к их разработчикам несостоятельна.

Еще одной особенностью, на фоне которой можно провести сравнение сериалов и КИ – является их соотношение с кинематографом. Сериал, как жанр массовой культуры, характеризуется относительной самостоятельностью, но, тем не менее, он тесно связан с кинематографом. На этом фоне, КИ отличаются меньшей степенью связи с кинематографическим искусством.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

1. На современном уровне развития любой социум характеризуется своей культурой. Культура, являясь важной составной частью жизни общества, отражает его главные духовные ценности, показывает элементы морально-этических норм, включает в себя правила поведения.

2. Культура как понятие не является однородным. Она состоит из множества частей, каждая из которых включает в себя определенное направление и нацелено на специфическую группу аудитории. Массовая культура является отдельной частью культуры социума. Она направлена на широкие слои населения – массового потребителя.

3. В массовой культуре различают жанры или ее виды. Среди самых популярных жанров можно выделить Компьютерные игры и Анимационные сериалы. КИ, как и АС обладают рядом характеристик. Некоторые из которых совпадают, но большинство из них отличаются. Эти два жанра массовой культуры создаются для различных групп общества, имеют разные цели и поэтому их сравнение возможно только до определенной степени.

4. КИ классифицируются по нескольким показателям: по устройству, для которого они созданы; по соотношению «победитель - побежденный»; по жанрам и т.д.

5. Сериалы существенно отличаются от КИ: они имеют повествовательную структуру; могут быть созданы для разных видов передачи информации (в текстовом, тексто-визуальном, аудио-, аудио-визуальном формате); характеризуются наличием макро- и минисюжета; стремятся реалистично отражать действительность; несут в себе некоторый дидактический элемент. Анимационный сериал имея базовые

характеристики своего жанра, тем не менее, характеризуется специфическим набором собственных черт.

б. Сопоставительный анализ КИ и сериалов показывает, что между этими двумя жанрами массовой культуры различий гораздо больше чем сходных черт. По роли вовлеченности человека, КИ – находятся в превосходстве: играющий человек является одним из действующих лиц, он может влиять на события. В сериалах человек – просто зритель. КИ слабо отражают реальный мир, как правило, в них создана своя особенная виртуальная реальность. Создатели сериалов воссоздают реальную действительность, максимально пытаясь приблизить ее к настоящей. Еще одной характерной основой для сравнения могут служить морально-этические нормы. В сериалах присутствует дидактический элемент. Поступки героя служат примером для подражания, если герой страдает, но прав, то он обязательно вознаграждается в конце, при этом, отрицательные герои всегда наказываются. В КИ морально-этические нормы размыты, у игр другая направленность: развлечение, поэтому у них практически отсутствуют обучающая и воспитательная функции.

ГЛАВА II. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И СЕРИАЛЫ: СПЕЦИФИКА ВЫБОРА ПЕРЕВОДЧЕСКИХ СТРАТЕГИЙ

2.1 История возникновения и развития аудиовизуального перевода

КИ и сериалы (АС) создаются в аудиовизуальном формате. Перевод произведений данного формата имеет свою специфику и особенности.

Аудиовизуальный перевод имеет несколько десятилетий истории. Ее корни уходят в период появления кинематографа как жанра. Начиная с 1895 года он постепенно приобретает массовую популярность и почти с самого начала, стали появляться операторы, которые вместе с визуальным рядом предлагали некоторое объяснение того, что происходит на экране. Назвать действия такого плана переводом достаточно сложно, но, это были первые важные шаги в исследуемом нами направлении. Непосредственно киноперевод появился гораздо позже, вместе с выходом художественных фильмов, и еще позже – игрового кино. В этих двух новых жанрах помимо видеоряда, текстовая составляющая была сильно выражена.

На начальном этапе своего формирования, фильмы скорее напоминали театральные постановки. Актеры использовали мимику и жесты, присущие театру того времени. Фильмы были немыми, техническая возможность дополнить видеоряд еще и аудиорядом – отсутствовала. В некоторых кинотеатрах работал специальный конферансье, который рассказывал зрителям, что происходит на экране. Конферансье работали со сцены в самом зрительном зале и помимо общего содержания, озвучивали так называемые интертитры, которые впервые появились в 1903 году. Исследователи истории создания и развития кинематографа отмечают, что «конферансье комментировали монтажные переходы, используемые и

поныне в качестве элементов условного кинематографического времени...» (Матасов, 2008 : 4).

Немое кино существовало до 1927 года. В это время уже были некоторые наработки в области озвучивания, но продюсерам немого кино было выгодно продавать фильмы за границу, в иностранные государства. Еще одной причиной отсутствия аудиоряда в официальном кино, принято считать наличие акцента у знаменитых актеров.

Но, так долго продолжаться не могло, и в 1927 году на экранах появляется первый в истории кинематографа фильм со звуком «Певец джаза». Фильм имел ошеломляющий успех. Это событие стало началом новой эры – эры фильмов с аудиорядом. На этом этапе вопрос о показе фильмов в других странах звучал еще более остро. И вскоре были предприняты первые шаги по его решению. Первым шагом к нахождению решения стала съемка фильмов сразу на нескольких языках. Разные компании по-разному подходили к указанному процессу. Некоторые киностудии формировали сразу несколько актерских групп для одновременных съемок одного фильма на разных языках. Иногда актеры первого плана были билингвами, поэтому для съемок вариантов фильма на других языках, приглашали только актеров второго плана. Но, история кинематографии знает ситуации, когда актеры читали текст на разных языках с доски и таким образом фильм получался на другом языке. Конечно, для своего времени, все эти способы решения проблемы были огромными шагами вперед. Но, развитие кинематографии не стояло на месте и вскоре стало ясно, что эти способы не совсем эффективны, у многих актеров присутствовал сильный акцент, чтение на иностранном языке затрудняло понимание у носителей языка.

В связи с вышеуказанными причинами, в 1928 году в фильмах, которые проходили локализацию, использовался дубляж. Дубляж

озвучивали актеры, которые уже находились в стране, где снимался фильм. В Америке, для дубляжа приглашались актеры из Европы, носители языков. Но проблемы с произношением не исчезали. Вскоре для дубляжа студии стали приглашать дикторов радио и телевидения. Практика национального дубляжа распространялась, отрабатывалась и совершенствовалась. Она остается востребованной и на современном уровне развития кинематографии и аудиовизуального перевода.

Следующий важный этап развития локализации перевода фильмов пришелся на 30-е гг., когда стали разрабатываться и активно применяться субтитры. Их изобретение приписывается Г. Вайнбергу, «... a Stockholm scientist, who has invented an elaborate machine that transforms sound into electricity» (Williams, 1952 : 70). Ставился эксперимент: проверялась способность человека одновременно смотреть на экран, воспринимая происходящее, и - вниз экрана, читать текст. Первые субтитры имели немного другой вид и несли немного другую функцию: они кратко пересказывали то, что происходило в это время в видеоряде. Поэтому, субтитры такого плана вызывали негативное отношение и формировали мнение, что они отвлекают зрителей от экрана.

Параллельно с процессом развития аудиовизуального перевода и появления субтитров, шел процесс использования кинематографа в пропагандистских целях. Для Европы 30-х гг., особенно в странах тоталитарного режима (Германия, Испания, Италия), кинематограф становился мощным средством воздействия на население. Популярность кинематографа очень способствовала тому, что политические лидеры стран, использовали его как особый канал пропаганды своих идей.

Но, с другой стороны, стали появляться дубляжи высокого качества, которые способствовали унификации языка европейских стран, и постепенному вытеснению диалектов. Следует отметить, что правительства

европейских стран, несмотря на то, что они понимали возможности использования кинематографа, как средства распространения и пропаганды своих политических амбиций, все-таки в общем негативно относились к американскому кинематографу. Поэтому дубляж соответствовал своему времени: названия фильмов часто изменялись в соответствии с воззрениями правящих партий и их лидеров. Реплики главных персонажей видеоизменялись до неузнаваемости, какие-либо части фильма не соответствовали политическим воззрениям, их вырезали.

Во Франции, в это время французы пытались развивать местный кинематограф, адаптируя американские фильмы. Но, видимо, эти картины были не очень высокого качества, поэтому, они не стали популярными. Приходилось дублировать американские картины. И постепенно дубляж занимал все более прочные позиции.

Многие европейские киностудии не дублировали американские фильмы, они широко использовали субтитры, так как: использование субтитров было более выгодным с финансовой точки зрения; затраты времени на создание субтитров были гораздо меньше, чем на дубляж; этот фактор был важен, т.к. в страны Европы ввозилось огромное количество американских фильмов; игра американских актеров всем нравилась и была очень популярна, ее уровень был трудно достижим в то время.

В стороне от процесса развития дубляжа осталась Великобритания. Язык американских фильмов был понятен и необходимость дубляжа почти отсутствовала.

В странах латинской Америки фильмы и сериалы дублируются на стандартный нормированный испанский язык. Это делается для того, чтобы дубляж был понятен сразу во всех испаноговорящих странах. При этом Аргентина и Мексика сами предпочитают дублировать фильмы, используя местные варианты испанского языка.

Этапы развития перевода кинематографической продукции в Китае имеют свою специфику. Отличительные характеристики были выработаны на фоне некоторых экономических, социальных и культурологических факторов: огромная страна с миллиардным населением, наличие цензурных ограничений, многочисленные диалекты и местные языки. Все это не способствовало единому с Европой процессу развития перевода фильмов. Статистика показывает, что Китай импортирует фильмы из 50 стран мира и переводит их параллельно на несколько языков. В основном это: путунхуа, монгольский, тибетский и некоторые другие языки этнических групп. Этот процесс повторяется при работе с кинофильмами китайского производства. Помимо этого, китайцы сами создают субтитры на английском языке к своим фильмам. Но, уровень качества оказывается недостаточно высок, поэтому, часто субтитры переделываются.

В Индии наблюдается аналогичная ситуация, во многом похожая на ситуацию в Китае. Но, при этом в стране очень популярен собственный кинематограф. Фильмы на английском языке менее популярны. Их перевод стоит достаточно дорого. Поэтому если их и переводят, то непрофессионалы.

Киноперевод в России уходит корнями в 30-е гг. XIX в. В то время в стране большинство населения было безграмотно, поэтому выбор сразу пал на дубляж, т.к. прочитать субтитры могли не все. Дубляж жестко подвергался цензуре, но постепенно приобрел популярность. В 1937 году был создан отдельная дубляжная мастерская. Государство покупало фильмы европейского и американского производства и полностью контролировало их дубляж. Советская школа дубляжа считалась одной из самых сильных. Высокий уровень профессионализма переводчиков и актеров, она славилась тем, что дубляж синхронизировался с произношением и движением артикуляционного аппарата на экране.

Важным этапом развития перевода фильмов следует считать 80-е гг. Именно в это время появляется синхронный закадровый перевод. Речь переводчика как-бы перекрывает речь героев, лишь на одно или два слова отставая от них. Как правило такой перевод в период своего зарождения, был одноголосым. Исторические события в жизни страны требовали нахождения быстрых решений и перевода фильмов на фестивалях, конференциях, международных встречах. Когда появились видео кассеты, такой перевод стал чрезвычайно популярным. Именно он дал возможность всей стране смотреть и понимать фильмы, которые прошли мимо официальных закупок страны в области кинематографии. Данные переводы были достижением и прорывом в свое время. Конечно, они отличались невысоким уровнем качества, но, они полностью отвечали веяниям времени, и были достаточно дешевыми.

Следующим этапом развития перевода стал синхронный закадровый перевод, позднее, когда появились DVD и онлайн просмотры, зрителям был предоставлен выбор перевода из нескольких предложенных. При этом качество перевода значительно улучшилось.

2.2 Перевод кинотекста – как разновидность аудиовизуального перевода

Аудиовизуальный перевод (далее: АВП) все чаще становится объектом исследований. Во многом этому способствует популярность сериалов и компьютерных игр. Для анализа специфических черт АВП, следует отметить, что данный вид перевода, по своему наполнению, не является тождественным текстом для кинотекста. Создание АВП – это сложный многоступенчатый процесс, в течении которого переводчик использует все свои навыки и знания в рамках многих научных дисциплин.

Как известно, целью любого перевода является эквивалентность между текстом оригинала и текстом языка перевода. Два эти текста не есть простое повторение друг друга. Они эквивалентны по смыслу и той функции, которую выполняют. Уровень эквивалентности – является важным показателем. Он определяется в соответствии со шкалой, разработанной А.Д. Швейцером (Швейцер, 1988). В указанной монографии выделяются три вида эквивалентности: прагматический, синтаксический и семантический. Первый из уровней – это основной уровень. Он передает коммуникативное сообщение с учетом адресата. На этом уровне сохраняется цель высказывания. Синтаксический уровень перевода имеет свою специфику: очень часто переводчик жертвует синтаксическими конструкциями, так как как правило они не совпадают в системах разных языков. Естественность речи находится в приоритете. Семантический уровень перевода подразумевает сохранение смысла передаваемого сообщения, а синтаксический уровень – передачу структуры высказывания.

Исследователь К. Райс разработала одно из определений аудио-медиаальных текстов, которое сейчас считается классическим: «Аудио-медиаальные тексты создаются не только языковыми текстами, они являются лишь более или менее важными элементами более крупного целого. Характерно, что они не могут обходиться без внеязыковой среды и неязыковых графических, акустических и оптических форм выражения. Эти тексты афиксированные в письменной форме, но поступающие к получателю через неязыковую среду в устной форме (речевой или песенной), воспринимаемой им на слух, причем экстралингвистические вспомогательные средства в различной степени способствуют реализации смешанной литературной формы» (Райс, 1978 : 202). АВП может состоять и включать в себя несколько компонентов. Основными из которых являются: закадровые комментарии, надписи, диалоги, слова песни и т.д.

Аудиовизуальный текст рассчитан на то, что зритель мгновенно его воспринимает, не затрачивая на это определенное время. Поэтому, существуют определенные требования, в соответствии с которыми, этот текст составлен. Он должен быть: ясным, лаконичным, его звук должен быть синхронизирован с видеорядом.

В связи с этим, АВП так же имеет свои специфические черты. Он должен быть выполнен по требованиям, т.к. он передает содержание аудиовизуального текста. АВП состоит из аудио- и видеоряда. Текст АВП должен быть эквивалентен тексту оригинала по объему, поэтому в ходе работы над АВП часто используется компрессия. Но, это зависит от языков оригинала и языка перевода. Если переводчик работает с английским языком и передает текст на русский язык, то как правило объем текста увеличивается, но при этом время звучания оригинального текста должно совпадать со временем звучания текста на русском языке и должна быть соблюдена синхронизация. Все это создает сложности перевода.

В работе переводчика аудиовизуальных текстов присутствуют и другие сложности. В АВП они возникают в нескольких ситуациях. Так, существуют трудности перевода смешных ситуаций, игры слов, фразеологизмов, устойчивых выражений и т.д. Часто весь юмор ситуации кроется в шутках, которые базируются на омофонии, т.е. совпадении звучания различных слов, с разными значениями. Переводчик должен уловить игру слов, передать не только ее смысл, но и подобрать такие слова в языке перевода, чтобы в идеале присутствовала омофония. Но, при этом речь героев на языке перевода должна звучать естественно, и шутка должна быть полностью понята носителями языка перевода.

Еще одна трудность при АВП состоит в том, что переводчику чрезвычайно важно иметь огромный багаж фоновых знаний. Так как перевод аудиовизуального текста, фраз героя должен быть выполнен с

учетом знаний о его возрастных, социальных, культурологических особенностях. При этом, переводчик должен всегда помнить, что понятия «смешное» и «юмор» имеют разное наполнение у разных народов. Учет экстралингвистических факторов – дополняет АВП. Мимика, жесты, поза говорящего, выражение его лица – все это необходимо учитывать, т.к. именно в них заложен дополнительный смысл.

АВП характеризуется еще одной группой черт, которая часто отсутствует при использовании других видов перевода. При переводе специфических текстов, которые в последствии будут озвучены следует избегать труднопроизносимых слов, словосочетаний и предложений. Они могут впоследствии усложнить работу актера по озвучиванию. В определенных ситуациях, некоторые реплики оригинала могут быть опущены в аудиовизуальном тексте. Работа переводчика усложняется еще и тем, что реплики могут быть сказаны шепотом, в пылу ссоры, стрельбы или погони. Поэтому, опуская реплику там, где она была сказана, переводчик вправе вставить ее в другое место, при строгом учете синхронизации аудио и видеоряда.

А.В. Козуляев является одним из известных переводчиков, специалистов по АВП. Разрабатывая вопросы практики и теории перевода, он предлагает авторское определение АВП: «создание нового полисемантического единства на языке-реципиенте на основе единства существовавшего текста на исходном языке, причем таким образом, чтобы новое полисемантическое единство стало элементом языка культуры реципиента и не было ему чуждо». Имея богатый опыт перевода фильмов, А.В. Козуляев считает, что приоритетной чертой АВП является эквивалентность, когда «эмоциональное влияние текста на языке перевода должно совпадать с влиянием оригинала» (Козуляев, 2013 : 211).

В области теории перевода, работы А. Чужакин и П. Палажченко широко известны (Чужакин, 1999). В них АВП представлен как вид устного перевода, который предоставляет переводчику широкие возможности для творчества. Авторы монографии выделяют ряд особенностей АВП. К наиболее важным, они относят: невербальные средства коммуникации, влияние экстралингвистических факторов, ограниченность во времени, лаконичность, невозможность использования определенных видов перевода (описательного перевода, переводческих комментариев и т.д.) Помимо сходных черт, ученые рассматривают различия. Создание субтитров требуют меньше времени, необходимость использования компрессии высока. Дубляж является более сложным видом АВП. Игра актера по озвучиванию важна, но на нее требуются большие затраты времени, т.к. часто актеру сложно воспроизвести интонационный рисунок говорящего на языке оригинала, а в нем заложен основной смысл. В процессе дубляжа может происходить нарушение естественности речи, которое малозаметно при использовании субтитров. Но, в процессе создания субтитров могут быть допущены ошибки в орфографии и пунктуации.

Рассматривая особенности АВП, необходимо отметить его соотношение с кинотекстом. В ходе развития теории АВП, эти два понятия долгое время рассматривались как тождественные. Такое положение дел основывалось на том, что долгое время кинематограф оставался единственным видом аудиовизуальной культуры. Сериалы, как жанр массовой культуры, характеризуются тесной связью с кинематографом. Они имеют многие черты, идентичные с фильмами, продуктом кинематографа. Именно поэтому, их перевод анализируется, изучается с позиций перевода кинотекста. Не смотря на то, что ряд факторов противоречит этому. Помимо этого, в каждой стране мира существуют факторы экономического, экстралингвистического, культурологического планов, которые оказывают

существенное влияние на перевод сериалов. Компаративный анализ специфики перевода сериалов и кинотекстов вскрывает идентичные и различные черты. В процессе перевода сериалов, переводчик должен быть особенно внимательным при передаче имен собственных и географических названий. Если персонажи сериала имеют обыкновение произносить какие-либо устойчивые выражения или фразы, то они всегда, на протяжении всех сезонов должны переводиться одинаково. Этот принцип затрагивает и перевод реплик в начале каждого эпизода, когда приводится краткое содержание предыдущих серий. Одинаковый перевод должен быть использован при переводе флэшбэков, сцен из прошлой жизни героя. Кроме этого, чтобы качественно перевести реплики героев сериала, переводчик должен просмотреть его целиком и понимать всю историю жизни персонажей, их социальный и культурологический фон. Трудности возникают и при работе с большими объемами текстов в сериале. Часто, из-за ограничений во времени и необходимости перевода огромных кусков текстов, над переводом сериалов работают целые команды переводчиков, такой режим работы приводит к тому, что переводы всех членов команды необходимо синхронизировать.

2.3 Специфика процесса локализации компьютерных игр

Занимаясь анализом специфики аудиовизуального перевода, следует различать два понятия: «перевод» и «локализация». В своей статье, посвященной сути проблемы локализации компьютерных игр, А. Пашутина отмечает, что «локализация – это процесс адаптации программного обеспечения под конкретные национальные требования. Она подразумевает под собой замену возможных элементов продукта таким образом, чтобы он максимально успешно продавался на разных рынках, согласуясь с языком рынка, юридическими особенностями, особенностями менталитета и маркетинговыми целями компании-покупателя» (Пашутина: электронный ресурс).

Данное определение важно, оно выделяет несколько важных характеристик адаптации компьютерных игр: адаптация текстовых, графических составляющих, изменение игры в соответствии с реалиями страны локализации. Локализация может быть проведена на нескольких уровнях. Так, исследователи различают: бумажную локализацию, экономичную локализацию, поверхностную и углубленную локализацию, избыточную, глубокую локализацию. Во время процесса локализации компьютерная игра подвергается изменениям, которые осуществляются в связи с экономическими, политическими, историко-культурными и этическими реалиями страны. Теоретические исследования особенностей локализации разных стран показывают, что кровь в КИ может быть окрашена в разные цвета, например, в Германии в зеленый. Этические нормы Германии запрещают использование символики нацистской партии. В арабских странах сглаживаются все контексты, где встречается сексуальный контекст, из-за вероятности оскорбления чувств верующих людей. Часто КИ имеют большое количество культурологических отсылок,

для понимания которых необходимо знать культурологические реалии страны. Если при переводе эти отсылки убирать или существенно сокращать их количество, то теряется смысловая нагрузка.

Процесс перевода – это всегда творческий процесс, поэтому он допускает известную долю творчества. Известно, что все КИ делятся на две категории. К первой из них относятся игры, местом действия которых является созданная авторами вселенная. Ко второй категории принадлежат игры, которые воссоздают сюжеты книг, фильмов, комиксов, исторических периодов жизни страны. В зависимости от категории, к которой принадлежит игра, строится весь процесс перевода. Если сюжет КИ развивается в созданной виртуальной вселенной, то переводчик может разработать собственные названия, при условии, что они еще не были переведены каким-либо способом. К КИ первой категории относятся: Mass effect, Pillars of eternity, Borderlands т.д. КИ игры второй категории: FIFA, Civilization и многие другие. Если игры уже известны и были уже переведены, то данный факт имеет двойной эффект. В некоторых ситуациях он помогает переводчику работать над переводом, в некоторых ситуациях усложняет его работу. Перевод серии КИ «Ведьмак» имел большой успех. Его до некоторой степени можно приписать тому, что до работы над переводом компьютерной игры, была переведена книга.

Процесс перевода КИ характеризуется рядом стратегий. Одной из важных стратегий является первоначальное исследование контекста. Смысл данной стратегии в сохранении динамической и функциональной эквивалентности. Важно обратить внимание на указанное условие, так как именно его выполнение приводит к комфортности процесса игры и соответствии желаниям аудитории игроков. Переводчик должен придерживаться преемственности при переводе: названия, фамилии и т.д. должны быть взяты из предыдущих серий. Если это стратегическое правило

нарушается, то у игроков возникают определенные трудности с общим восприятием игры. Известными ошибками и нарушениями описываемой стратегии является передача фамилии одного персонажа из Симсов – Crumplebottom, которая, как известно была переведена не только транслитерацией (Крамплботтом), но и некоторыми другими способами, как Пьяна-Помятая, Толстопяtko и т.д. Конечно, это нарушение переводческих правил приводило к затруднению понимания того, о каком персонаже идет речь.

Выбор переводческих стратегий при переводе не производится произвольно. Он осуществляется в соответствии с теоретическими установками, разработанными переводчиками – теоретиками. Одной из самых известных теоретических концепций, является теоретическая база, разработанная американским ученым Лоуренсом Вентути (Ventuty, 1995). В указанной монографии, автор рассматривает выбор переводческих стратегий как специфический процесс, в течении которого, все нормы оригинального языка и культуры попадают под сильное воздействие норм языка перевода и культуры той страны, где он используется. В ходе работы над переводом переводчик должен сделать все возможное для того, чтобы помешать данному влиянию. Переводчик должен по максимуму сохранить и передать те культурологические ценности, которые заложены в языке оригинала. Этот тезис важен. Он применим не только к переводу книг, фильмов, но КИ. Переводчик стоит перед сложным выбором уровня доместикации. Его решение и выбор уровня в последствии окажет влияние на множественные ключевые аспекты локализации и далее, определит выбор стратегий при переводе всей игры на принимающий язык.

В указанной монографии, автор описывает также, противоположный процесс: форенизацию. В отличие от доместикации, где существует угроза подстраивания перевода под реалии принимающего языка и его культуры,

в процессе форенизации возникает возможность того, что большая часть языковых особенностей и культурологических отсылок будет сохранена, хотя это в свою очередь может привести к недопониманию у неподготовленных игроков. Так, например, многие имена собственные являются говорящими именами, они характеризуются коннотацией и несут большую долю добавочных значений. В этом случае переводчик должен решить важный вопрос: сохранить ли ощущение того, что действие происходит в другой стране, мире или реальности, или более важным является передача смысла имен.

Анализируя стратегии перевода, выбранные в ходе перевода КИ, можно сделать вывод, что часто в переводе могут быть использованы доместикация и форенизация вместе. Переводчик намеренно выбирает переводческие стратегии, для того, чтобы сохранить целостность восприятия у играющих людей. Известным примером использования доместикации и форенизации в процессе перевода одной игры, является перевод КИ “Dishonoured.” Действие происходит на острове, в альтернативной стране, все население которой страдает от эпидемий чумы. Некоторые имена собственные и географические названия были переведены на русский язык: Granny Rags – Старая ветошь. Данная переводческая стратегия была выбрана из-за того, что перевод не нарушал общей стилистики игры. Но, противоположная стратегия была выбрана при работе с названием города, где происходит все действие КИ: Dunwall. В процессе перевода его передали транслитерацией, хотя можно было бы перевести как Тусклые Стены. При этом, переводчики посчитали, что перевод названия города нарушил бы стилистику КИ. Это два случая перевода и использования доместикации в первом случае и форенизации – во втором, показывают, как эти две стратегии можно использовать в ходе процесса перевода одной КИ.

Эти два понятия, доместикация и форенизация, могут быть применены не только в работе над переводом КИ, их можно применить и к самой игре. Форенизация в самой игре будет проявляться в употреблении иностранных названий, имен, аллюзий или цитат, ссылок на исторические или культурологические события. В этом случае переводчик должен отметить важность из употребления и сохранить их при переводе. Часто для форенизации используется прием: какому-либо герою придается иностранный акцент. Для России акцент не столь важен, в то время как в европейских или американских фильмах, сериалах и КИ, акценту уделяется большое внимание. С акцентом говорят отрицательные персонажи, показывается их социальный статус. Иногда акцент героя используется для создания комедийного персонажа. В таких ситуациях переводчику необходимо сделать выбор между сохранением динамики всей КИ и сохранением атмосферы оригинала.

Форенизация бывает разная. Иногда она проявляется в отсутствии перевода. Это тоже переводческий прием. Как правило, он применяется тогда, когда игра не относится к не к одному языку языковой пары. Так, часто латинский язык названий или цитат сохраняется в языке перевода КИ. Примером может служить сохранение названия фирмы «Vox Pupil» в КИ Bioshok. Infinite. Еще одним ярким примером использования языка оригинала является сохранение английского языка в названиях атак в КИ файтингах. На мобильных платформах часто сохраняются реплики героев. Такая стратегия при переводе характерна для некоторых фирм, например, Candy Crush Saga. Английский язык оригинала акцентирует на себя внимание, привлекая игрока.

Доместикация также может быть применена в процессе перевода, более того, она может служить примером правильно выбранной переводческой стратегии. Например, в КИ Civilization V была открыта новая

технология. Появляется цитата, связанная с этой технологией. Идет отсылка к деятелям науки мирового значения. В локализации для России цитаты оригинала были заменены на другие цитаты, отсылающие к российским ученым, которые сделали определенные открытия в каких-либо областях.

Возможен выбор другой стратегии: цитата, отсылающая к реалиям американской жизни, может быть не известна российской играющей публике. Она может быть заменена на более известную цитату, но с сохранением страны оригинала. Именно эта стратегия была применена в ходе работы над передачей цитаты при открытии пластика. В оригинале КИ была использована цитата из популярной комедии 60-х гг. «Выпускник»: «Ben, I to say one word to you, just one word: plastics.» В варианте этой КИ на русском языке указанная цитата была заменена на строчку из песни группы Сплин: «Все на свете из пластмассы, и вокруг – пластмассовая жизнь.» При открытии криогеники, в оригинале КИ использовалась цитата классика английской литературы Уильяма Вордсворта: «And homeless near a thousand homes I stood, and near a thousand tables pined and wanted food.» В переводе на русском языке цитата оригинала была заменена на цитату из стихотворения Николая Некрасова: «Метели, снега и туманы покорны морозу всегда, пойду на моря-окияны – построю дворцы изо льда.» Стратегия, выбранная переводчиком, считается удачной: сохранена стилистика КИ, сохранен смысл цитаты и использован прием популяризации русской классической литературы, который носит обучающий характер. Замена цитаты считается оправданной, так как КИ Civilization характеризуется высоким уровнем мультикультурности. В ней можно найти множество отсылок на всемирно известные произведения культуры, в разных ее областях: живописи, архитектуре, скульптуре. Особое место занимают отсылки к научным достижениям. Все это органично включает в себя опыт, накопленный цивилизацией, при этом

игрок узнавая цитату, начинает гордиться культурными достижениями своей страны, понимая ее уровень и значимость для мировой культуры и цивилизации в целом.

На современном уровне развития переводческой теории и практики, творческий подход к переводу КИ считается наиболее распространенным, но в то же время он всегда является предметом дискуссий. Он означает, что переводчик имеет некоторую степень свободы в процессе работы над КИ, но, тем не менее, используя определенные переводческие стратегии, он при переводе, пытается создать максимально полный игровой опыт. Все переводческие стратегии, которые находятся у переводчика в арсенале, он использует в соответствии с ситуацией. Переводческие стратегии редко используются в так называемом «чистом виде», часто они смешиваются, и характеризуются усложненной структурой. Ситуация при переводе КИ может быть разнообразна и потому, что КИ могут переводиться по-разному, в зависимости от их жанра. Некоторые жанры требуют более строгого перевода, чем другие.

Современные исследователи – теоретики перевода К. Манжирон и М. О’Хаген разрабатывают теорию о том, как переводчик выбирает стратегии перевода в соотношении к сюжету КИ. Если сюжет КИ находится в приоритете, то, как правило, переводчик использует множество переводческих стратегий, при этом, следует учитывать качество перевода, которое будет зависеть от уровня творческой свободы, которая предоставлена переводчику [Mangiron 2013]. Анализируя указанную монографию, необходимо подчеркнуть, что авторы придерживаются следующего общего тезиса: сложный сюжет КИ требует высокого уровня творческого подхода при переводе. Поэтому, можно сделать вывод о том, что жанры КИ РПГ, экшин и квест требуют наиболее высокого уровня творческого подхода при переводе. Так, например, авторы, иллюстрируя

свое исследование соотношения сложности сюжета и выбора стратегий перевода, приводят примеры творческого процесса в КИ Final Fantasy X. В этой игре переводчику пришлось разрабатывать названия для нового вида оружия и доспехов, которых не было в истории человечества. Это необходимо было сделать, так как при дословном переводе, оригинальные названия не поместились бы на экране. Еще одним творческим моментом считается полное изменение реплик при переводе, для сохранения игры слов, которая была важна для понимания игры.

Если европейские переводчики приветствуют творческий подход к переводу, допуская свободу работы над ним у автора, то в России ситуация несколько осложняется из-за так называемых «пиратских» переводов. Некоторая часть целевой аудитории полагает, что перевод должен быть очень близок к оригиналу. Конечно, возникают ситуации, когда точность перевода приносится в жертву синхронизации и липсинга.

Не вызывает сомнений факт использования буквального точного перевода в играх определенной направленности: технических, спортивных и других симуляторах, в текстах которых преобладает техническая терминология. Так, например, гоночные симуляторы Need for Speed, Forza Motorsport 3 и множество других, содержат большое количество технических терминов, которые относятся к техническим характеристикам машин. Эти термины международные, они используются во многих странах по всему миру. Это до некоторой степени облегчает задачу переводчику. В ситуации работы над переводом КИ указанного плана переводчик использует навыки технического перевода.

Следует иметь в виду, что, не смотря на некоторые моменты, облегчающие процесс перевода, в ходе работы над переводом симуляторов, возникают и трудности, одной из которых является сложность грамматики русского языка. Если ею пренебрегать, то алгоритмы будут

автоматизированы не корректно. Именно поэтому, исследователи данной проблемы приводят пример из Симсонов, где время от времени встречаются реплики с нарушением согласования.

Анализ опыта переводчиков приводит к мысли о том, что необходимо четкое разграничение КИ по жанрам и в соответствии с этим, обоснован выбор стратегии перевода: РПГ, экшены и квесты – художественный творческий перевод, симуляторы – буквальный точный перевод. Следует признать, что данное правило работает, но из него существует множество исключений.

В ходе процесса работы над переводом КИ могут возникать трудности передачи на язык перевода сюжетных и повествовательных особенностей. Часто при этом происходят параллельные процессы, ухудшающие уровень перевода, его качество. Например, частичная ил полная потеря смысла, переводчикам приходится переписывать текст таким образом, чтобы компенсировать семантические потери. Достаточно сложно передавать на другой язык шутки, игру слов и т.д. Так, в ходе адаптации КИ *Uncharted 4: A Thief's End*, известная доля юмора языка оригинала была потеряна, но переводчики сделали все возможное для того, чтобы сохранить некоторые шутки, хотя они были вставлены в совсем другие места, по сравнению с сюжетом оригинала. Это элементы компенсации, как переводческой стратегии, но, часто используется опущение, как ее альтернатива. Опущение используется тогда, когда легче опустить какие-либо моменты, чем корректно перевести оригинал.

2.4 Понятие «вариативность» в процессе перевода

Использование разных переводческих стратегий при переводе и выбор оптимального варианта возможно потому, что языковая система обладает рядом важных свойств, из которых вариативность является одним из определяющих.

Проблема вариативности языковой системы является предметом исследования многих отечественных и зарубежных лингвистов. В течении последних нескольких десятилетий языковую вариативность изучали: О.С. Ахманова, В.А. Виноградов, Г.О. Винокур, В.Г. Гак, В.Т. Клоков, А.М. Молодкин, В.Г. Степанов, Д.А. Шахбагова и др. Указанные лингвисты рассматривали проблему вариативности под разными ракурсами. Мы, основываясь на их теоретических работах, будем исследовать вариативность с точки зрения переводоведения.

«Словарь лингвистических терминов» О.С. Ахмановой предлагает определение: «вариантность – разнообразие, разнотипность речи, определяемые различными условиями ее употребления, а также различиями в социальной и территориальной принадлежности говорящих лиц» (Ахманова, 1969 : 43). Ученые считают, что вариантами могут быть и слова (лексемы), и словоформы (грамматические формы слова), но О.С. Ахманова, разграничивая эти понятия, констатирует, что варианты слова – это «его лексические разновидности, его лексические модификации, а не его грамматические формы» (Ахманова, 1957 : 216).

Монографии Г.О. Винокура посвящены исследованию вариативности нормы русского языка. Для нашей выпускной квалификационной работы разрабатываемая тематика о возможных вариантах литературной нормы является значимой, так как российский лингвист отмечает, что в определенный период развития русского языка и русской литературы

«начинаются попытки выйти за пределы того образцового языка, который был создан в предшествующий период. ...герои наших романистов и беллетристов второй половины XIX века говорят так, как им полагается говорить в жизни; но сам автор продолжает пользоваться нормальной речью русского образованного человека...» (Винокур, 2000 : 25-30).

Мы считаем, что определение понятия «вариативность» Т.В. Жеребило, является одним из самых полных: «вариативность – это способность языка в процессе эволюции создавать конкурирующие средства выражения на всех уровнях языковой системы (фонетическом, морфемном, лексическом, синтаксическом, стилистическом и т.д.), т.е. передавать одни и те же значения разными формами» (Жеребило, 2015 : 15).

Понятия «вариант» и «инвариант» - это основные понятия теории вариативности. Вариант рассматривается как конкретная единица системы языка, она соотносится с явлениями, предметами реального мира и их свойствами. При этом, инвариант представляет собой общее свойство, которое характеризует ряд предметов и явлений действительности или их свойств. Языковая норма определяет границы варьирования единиц языка. Помимо этого, на выбор определенного варианта влияет субъективный взгляд переводчика. Выбор варианта в ходе процесса перевода определяет ряд факторов: цель перевода; аудитория, для которой осуществляется перевод; специфика текста оригинала; личность переводчика, его лингвокультурологические знания.

Вариативность перевода в данной работе представляет собой сосуществование двух или более вариантов перевода идентичных единиц языка, которые встречаются и соотносятся друг с другом, но находятся в разных жанрах массовой культуры: Ки и сериалах. При этом, эти два жанра принадлежат к одной франшизе и носят одно и то же название.

В практической главе мы уделим особое внимание факторам, влияющим на выбор варианта перевода, опишем особенности контекста, обоснуем выбор переводческих стратегий и приемов перевода. И приведем доводы, доказывающие необходимость применения различных техник для перевода идентичных единиц в КИ и сериалах.

2.5 Идентичные переводческие единицы КИ и сериалов: разные стратегии перевода

Корпус исследовательского материала состоит из 18 переводческих единиц, которые идентичны текстам SOUTH PARK: Fractured, but Whole и одноименного анимационного сериала. Данные единицы представлены в 29 вариантах и разных контекстах. Выбор указанных переводческих единиц обусловлен рядом причин, прежде всего тем, что случай совпадения миров в КИ и сериале уникален. Как правило, такие совпадения встречаются редко. Следует отметить, что если даже происходит совпадение мира КИ и сериала, то один из них является произведением низкого качества. Тексты КИ и сериала совпадают крайне редко.

Но, по оценкам экспертов, оба произведения характеризуются высоким качеством. Они чрезвычайно популярны. Различия между ними минимальные. Анимационный сериал сохраняет весь своеобразный юмор КИ, но одновременно его текст выполняет дидактическую функцию.

Оба указанных произведения массовой культуры относятся к метамодернизму. Юмор произведений такого плана – это нечто среднее между непосредственно юмором, иронией и серьезностью. Такое представление «серьезного» юмора, иронии интересно, так как основная

сюжетная линия строится на том, что дети играют в супергероев и именно дети произносят все серьезно ироничные фразы.

Далее, мы пошагово будем анализировать идентичные переводческие единицы с точки зрения выбора переводческих стратегий и оценивать перевод, основываясь на понимании понятия «вариативность». Официально, КИ переводилась при помощи субтитров, а сериал – озвучки.

2.5.1 Своеобразие перевода идентичных языковых единиц, которые относятся к тематике «супергерои»: отдельные слова

КИ и сериал рассказывают о том, что дети играют в супергероев, поэтому текстах КИ и сериала достаточно интересной для анализа лексики, которая описывает этих супергероев.

➤ VIGILANTE

Это имя существительное американского варианта английского языка.

Впервые оно встречается в первой серии The Coon, которая вся была посвящена супергероям. Это серия – основа, отправная точка развития тематики супергероев в сериале и в части КИ.

Vigilante – “a member of a volunteer committee organized to suppress and punish crime summarily when the processes of law are vied as inadequate. A self-appointed doer of justice.” [merriam-webster.com: vigilante]

В серии The Coon это слово в основном относится к супергерою Мистериону.

*Don't do it, Mysterion! If you show your identity, we'll be forced to arrest you for being **a vigilante**. Не делай этого, Мистерион. Если ты откроешь свое лицо, то мы арестуем тебя за **любительство**.*

Do you think he's the savior this town needs, or do you think he's a dangerous vigilante? Он тот, кто нужен этому городу или это просто опасный любитель?

Изучаемое слово действительно может переводиться как «любитель», но оно полисеманлично. Часто, при переводе к нему добавляется уточнение: «любитель – борец с преступностью». Специфика аудиовизуального перевода состоит в том, что использование дополнений невозможно. Поэтому часто применяется генерализация, как переводческий прием. В следствии этого, у играющих людей, реципиентов перевода возникает вопрос: как можно арестовать человека за любительскую деятельность?

Существует еще один возможный вариант перевода слова *vigilante* «мститель». Но, такой перевод не является распространенным и частотным в употреблении. Поэтому, переводчик использовал словарный вариант, который теряет часть своей семантики.

The South Park vigilante struck again last night. Прошлой ночью мститель нанес свой очередной удар.

The vigilante will answer to Chaos! Мститель ответит перед Хаосом!

В КИ это слово почти всегда относится к протагонисту. Варианта перевода «мститель» в лексикографических источниках нет. Но, в российской массовой культуре именно так воспринимается супергерой, который борется с несправедливостью в обществе. Образ мстителя поддерживается сериями одноименных фильмов, и поэтому он популярен уже несколько десятилетий. С нашей точки зрения лексико-семантическая замена «любитель» на «мститель» вполне оправдана. Замена понятий осуществляется на основе приема доместификации. Ее применение связано с известными образами и реалиями массовой культуры России.

➤ DIMENSION

Для текстов сериала это слово частотно. Словарь Miriam-Webster

предлагает 5 значений, из которых нам интересно последнее: «a level of existence or consciousness» [<https://www.merriam-webster.com/dictionary/dimension>].

*The oil company stated they knew another **dimension** was there but didn't think drilling into it would be problematic. Представители компании заявили, что знали о существовании там портала в другое **измерение**, однако не думали, что бурение вызовет такие проблемы.*

В серии показывается, как нефтяная компания пробурила скважину в месте портала и тем самым создала возможность Ктулху прийти на Землю. Мы посчитали, что изучаемое слово **dimension** «**измерение**» может быть включено в список слов, относящихся к супергероям, так как оно постоянно используется в комиксах концепции параллельных измерений. В течении всей серии это слово переводится одинаково. Переводчик употребил точный словарный перевод.

В КИ это **dimension** переводится по-разному. Например, в ситуации, когда один персонаж игры обсуждал своего родственника, который копировал его поведение супергероя.

- «**Вселенная**»: *Another version of ME – the Human Kite from an alternate **dimension** – showed up here and is destroying everything. МОЯ копия – Человек-Воздушный Змей из параллельной **вселенной** – пришел в наш мир и начал все крушить.*

- «**Другой мир**»: *Remember when MintBerry Crunch banished Cthulhu to another **dimension**? Помнишь, как Мятно-Ягодный Хруст изгнал Ктулху в **другой мир**?*

Оба варианта перевода, в КИ имеют более конкретное значение, чем значение, выбранное в сериале. Оба варианта перевода, как в сериале, так и в КИ оправданы и уместны.

➤ **Equipment**

Словарь Miriam-Webster **определяет** слово *equipment* «*the implements used in an operation or activity*» [<https://www.merriam-webster.com/dictionary/equipment>]. В сериале оно переводится как «**оборудование**».

But we get the headquarters and *the equipment*. Мы оставляем себе базу и **оборудование**.

Речь идет о различных устройствах, которые есть у супергероев. После того, как один из них был исключен из состава команды, остальные собираются оставить себе все оборудование. Переводчик использует словарный вариант перевода.

КИ специфичны. По своей динамике они существенно отличаются от сериалов. Уровень интерактивности КИ совершенно другой. Слово *equipment* используется часто. Когда речь идет о предметах техники в комнате, где находятся действующие лица, то в одних и тех же местах текста перевод слова в КИ и сериале совпадает.

В сериале: *Hey this equipment is delicate! Эй, это оборудование требует деликатного обращения!*

Но, если речь идет об одном предмете, то чаще всего при переводе используется вариант «штука».

You sure you are checked out on this *equipment*? Ты точно умеешь обращаться с этой **штукой**?

Такая замена оправдана. Вариант перевода имеет общее значение и является результатом применения приема генерализация. Слово «оборудование» более конкретно, чем слово «штука».

Интересны ситуации КИ и сериала, когда слово *equipment* употребляется Инструментом. Это супергерой, чья сила заключена в способности управлять строительным инвентарем.

*I am ready to break out the heavy **equipment**, guys! Я готов пальнуть из главной пушки, пацаны!*

В этом контексте, мы видим, что переводчик применяет конкретизацию.

Но, далее по ходу разворачивания сюжета, мы замечаем, что этот персонаж не использует огнестрельное оружие. На основе этого, мы считаем, что предложенный вариант перевода не оправдан контекстом всей игры и сюжетной линией. Возможно, в ходе работы над локализацией КИ, у переводчика отсутствовал видеосюжет.

➤ *Menace*

Словарь Merriam-Webster предлагает определение: “one that represents a threat; an annoying person” [<https://www.merriam-webster.com/dictionary/menace>]. В сериале это слово характеризует одного из супергероев – Енота. Все содержание серии посвящено тому, что высмеиваются стереотипы: общество не может прийти к однозначному решению по поводу деятельности борцов с преступностью, следует ли считать их героями или теми, кто нарушает закон.

*I believe The Coon is **menace**. Я считаю, что Енот **опасен**.*

В сериале переводчик, работая над текстом, выбирает правильный вариант перевода, который необходим по контексту. Но, трансформирует слова грамматически, так как ограничен в объеме переводимого предложения.

В КИ это слово употребляется в обращении к протагонисту.

*Oh whoa, isn't it that the vigilante? I don't know if you are a hero or a **menace**? Ого, это же тот мститель. Не знаю, герой ты или злодей.*

При переводе КИ был использован трансформированный вариант перевода «**злодей**». Он используется в антитезе, противопоставлении.

Поэтому, это слово стилистически окрашено и более эмоционально, чем слово – вариант перевода, которое встречается в сериале. Переводчик использовал конкретизацию, при выборе варианта перевода.

➤ ***Headquarters***

В тексте сериала, слово ***headquarters*** обозначает «a place from which a commander performs the functions of command; he administrative center of an enterprise» [<https://www.merriam-webster.com/dictionary/headquarters>]. Это то место в подвале дома одного из супергероев, где они постоянно встречаются.

В тексте перевода сериала, ***headquarters*** переводится «**база**».

*But, we get the **headquarters** and the equipment. Но, мы оставляем себе базу и оборудование.*

Слово «**база**» может использоваться в большом количестве разных контекстов. Оно имеет более широкую семантику, чем его эквивалент в языке оригинала. Основываясь на этом, можно говорить о приеме генерализация.

В КИ слово ***headquarters*** переводится «**штаб**».

*I'll get her to base, New Kid. You do whatever you want and meet me back at Coon **Headquarters**. Я ее провожу, Новичок. Можешь пока заняться своими делами. Встретимся в **штабе** Енота.*

Такой перевод можно рассматривать как сокращенный вариант от «**штаб-квартира**». Произведен перевод слова с некоторой долей компрессии, она вызвана необходимостью и спецификой аудиовизуального перевода к использованию лаконичного перевода, так как объем предложений ограничен.

2.5.2 Сравнительный анализ вариантов перевода идентичных языковых единиц в компьютерной игре и сериале SOUTH PARK: словосочетания

Уникальная ситуация – наличие КИ и сериала одной франшизы, создает возможность проведения сравнительного анализа не только на уровне слов, но и словосочетаний.

➤ *My job is done.*

Эта фраза широко используется как в КИ, так и в сериале. Следует отметить, что постепенно, по мере развития сюжета ее семантика изменяется: от знаменитой фразы супергероев, до шуточного выражения, которое обозначает «вообще-то я ничего не делал».

Looks like my job is done! Good-bye, everyone! Похоже моя работа здесь окончена! Прощайте!

В переводе сериала эта фраза используется в таком виде. Ее произносит Captain Hindsight. Его суперспособность заключается в том, чтобы вовремя объяснить, что необходимо сделать, чтобы предотвратить катастрофу. Переводчик сохраняет пассивный залог, который существует в оригинале. Таким образом он сохраняет синтаксическую конструкцию оригинала. Но, при переводе слова *done* применяется конкретизация, значение детализируется. При этом добавляется указательное местоимение *здесь*.

В КИ ситуация с данной фразой меняется. Ее произносит другой супергерой, который передвигается со скоростью звука. Слова произносятся в конце сражения и видны его действительные результаты. Поэтому, фраза наполняется первоначальным смыслом, а не иронией, как в сериале.

➤ *What seems to be the problem?*

Данная фраза – еще одно известное клише, которое часто используется

в фильмах, сериалах, комиксах и КИ про супергероев. В изучаемых КИ и сериале ее произносят сатирические персонажи: Captain Hindsight (Капитан Очевидность) и пародия на Аквамена – Симен.

В сериале супергерой произносит фразу, когда обращается с толпой людей.

What seems to be the problem? Ну, что за проблема?

Анализируя конструкции оригинала и переводного текста, можно отметить, что переводчик произвел несколько трансформаций. Опущены слова, которые не несут смысловой нагрузки в переводе на русский язык.

В КИ эта фраза произносится супергероем в его обращении к протагонисту.

What seems to be the problem? В чем проблема?

В варианте перевода для КИ степень опущения выше, по сравнению с сериалом. Производится замена вопросительного местоимения. При этом замены на лексическом уровне отсутствуют.

Все полученные в ходе сравнительного анализа данные по переводу КИ и сериала можно представить наглядно в виде Таблицы 1.

Таблица 2.1 Своеобразие перевода идентичных языковых единиц, которые относятся к тематике «супергерои»: отдельные слова и словосочетания

ОРИГИНАЛ	Перевод в сериале SOUTH PARK	Перевод в КИ SOUTH PARK: Fractured but Whole
Vigilante	Комитет бдительности, любитель	Мститель
Dimension	Измерение	Другой мир

Equipment	оборудование	Снаряжение, штука, пушка
Menance	опасен	Нарушитель порядка
Identity	Имя	личность
Headquarters	База	штаб
My job is done!	Моя работа окончена!	Свою работу я сделал!
What seems to be the problem?	Ну, что за проблема?	В чем проблема?

Таким образом, подводя итоги переводческих приемов, примененных в ходе перевода КИ и сериала на русский язык, можно констатировать, что при переводе сериала чаще всего использовался прием генерализации. Предпочтение отдавалось менее конкретным вариантам лексических единиц, употребление которых не зависит от контекста. В большинстве случаев использовалось словарное значение слов. При этом, переводчики КИ отдавали предпочтение доместикации. Значения слов конкретизировались. Ограниченность объема текста перевода создавала условия для использования лаконичной лексики, которая удачно соответствовала динамике КИ.

2.5.3. Вариативность перевода идентичных языковых единиц в компьютерной игре и сериале SOUTH PARK: супергерои

Основной особенностью работы с идентичными языковыми единицами, которые относятся к определенным героям КИ и сериала, является наличие устойчивых выражений, фразеологизмов, функционирующих только в текстах этой франшизы. Переводу этих выражений следует уделять особое внимание, так как словарных

эквивалентов не существует, это авторские неологизмы создателей оригинальной версии.

Проведем анализ переводческих стратегий, наиболее известных устойчивых выражений.

- *Too much pressure!*

Это одна из самых известных фраз, которую произносит персонаж, постоянно нервничающий из-за того, что происходит вокруг. В тексте перевода сериала, фраза имеет эквивалент «*Какой стресс!*» На протяжении всего сериала эта фраза почти всегда переводится именно таким образом. Это пример лексической трансформации. При выборе вариативной единицы такого плана переводчик передавал состояние героя на экране, используя не только его внешний вид, но и оттенки его интонации. С нашей точки зрения выбор эквивалента удачен, т.к. он в полной мере передает динамику текста.

В КИ эта фраза имеет другой вариант перевода: «*Какое давление!*» Это перевод, наиболее приближенный к буквальному переводу. Несмотря на то, что перевод изучаемой языковой единицы вариативен, он оправдан контекстом ситуации. Фраза произносится супергероем во время битвы, при этом мы знаем, что этой герой обладает силой, которая контролирует погоду. Переводчик, выбирая вариант перевода языковой единицы, неявно указывает зрителю на эту сверхспособность. Это игра слов с аллюзией на способности героя. Но, следует иметь в виду, что в русском языке, у слова «*давление*» имеется оттенок значения, указывающий на состояние человека в стрессовой ситуации. В общем, можно сказать, что выбор варианта перевода удачен, он обоснован контекстом ситуации.

- *Hey, stop screwing around!*

Это фраза мистера Адлера. Чтобы понять ироничную и пародийную составляющую этого персонажа, необходимо знать предысторию. Одним из создателей сериала был учитель труда. Мистер Адлер – пародия на этого

учителя. Профессия учителя накладывает определенный отпечаток на образ жизни и манеру речи человека. Создатель сериала, бывший учитель труда, часто использовал фразу, типичную для учителей: **«Дети, не балуйтесь! Хватит баловаться!»** Фраза оригинала была переведена двумя способами. Необходимо отметить грамматическую трансформацию при работе над переводом. Выбор варианта перевода зависел от контекстной ситуации и визуальной составляющей. В зависимости от того, к кому конкретно обращается персонаж, переводчик выбирает вариант перевода. По ходу развития сюжета, мы знаем, что иногда обращение направлено одному ребенку, но, часто оно адресовано группе детей. Интересен и прием грамматической трансформации, т.к. таким образом, переводчик избегает тавтологии при переводе фразы.

Перевод этого выражения в КИ отличается вариативностью: **«Эй, кончай валять дурака!»** Данный вариант перевода характеризуется несколькими положительными моментами. Сохранена синтаксическая конструкция языка оригинала, т.к. КИ фраза повторяется не так часто, как в сериале. Помимо этого, это выражение всегда используется при обращении к одному человеку – протагонисту. Поэтому, перевод оправдан.

Анализируя переводы фразы ***Hey, stop screwing around!***, мы считаем, что варианты перевода «баловаться» и «валять дурака» эквивалентны. Их употребление оправдано контекстом и особенностями двух разных жанров массовой культуры: КИ и сериалом.

- ***You've been a terrific audience!***

Другой персонаж – Джимми, произносит эту фразу. Он мечтает о том, чтобы быть стэнд-ап комиком. Фраза известна и часто повторяется героем, особенно после его шуток, смешных действий и музыкальных выступлений. В сериале, чаще всего, Джимми произносит фразу после шуток: **«Вы просто отличные слушатели!»** Сравнивая оригинал и вариант перевода,

отметим стратегии. Применение грамматической трансформации оправдано, т.к. грамматические конструкции двух языковых систем (английского и русского) не совпадают. Применен прием добавления: в русском переводе появляется слово «*просто*». Добавление оправдано: фраза приобретает оттенок разговорного стиля, характерного для русского языка. Помимо этого, добавление повышает уровень лаконичности, т.к. не выполняет прагматическую функцию. Далее, отметим лексическую замену слова «*аудитория*» на слово «*слушатели*». Последний вариант имеет более узкое значение и предполагает реакцию группы людей именно на звуковое воздействие любого плана.

○ *Fellas*

Это слово – обращение часто произносит супергерой Баттерс Скотч.

Оно

используется только им, поэтому выделяется на фоне других обращений, которые употребляют другие персонажи.

В тексте перевода сериала, переводчики не стали делать различий в переводе всех встречающихся обращений: *fellas*, *guys*, *dudes* «*пацаны*». Такой подход был вызван прагматической необходимостью. Единый перевод упрощает работу над текстом в условиях ограниченного времени. Но, с нашей точки зрения, использование единого перевода не оправдано: разные персонажи, разные характеры и типажи, разные обращения требуют разных вариантов перевода. Тем более, что в оригинале присутствуют лексические эквиваленты. Речь персонажей теряет динамичность и своеобразие.

Can I see the double rainbow, *fellas*? А можно мне тоже посмотреть на радугу, *пацаны*?

Часто Баттерс Скотч использует это выражение не только по отношению к своим друзьям, но и по отношению к своим врагам.

OK, *fellas*, that was a minor setback, but Chaos can't be stopped so easily. Ну, ладно, *пацаны*, это было временное затруднение, Хаоса так просто не остановить.

○ *Aw, hamburgers*

Это восклицание Баттерса Скотча. Используется как десемантизированное междометие, выражающее эмоциональное состояние персонажа. Все супергерои, как в сериале, так и в КИ используют множество эмоционально-окрашенной лексики, которая часто имеет сниженный или табуированный статус. Но, Баттерс Скотч никогда не использует сниженной лексики, вместо этого, в наиболее эмоциональных ситуациях, он произносит восклицание *Aw, hamburgers!* Это авторский неологизм, созданный авторами текста, используемый только в КИ и сериале. В системе английского языка это междометие не существует.

В тексте сериала восклицание переводится «*Господи!*» Баттерс Скотч использует выражение, когда он находится в игрушечной тюрьме, в образе отрицательного героя. Применен прием генерализации. При этом меняется стиль выражения: с эмоционально-окрашенного на нейтральный. В итоге: создается нейтральный вариант перевода, эквивалент единицы оригинала. Он может быть использован в любом контексте, прост для озвучивания. Текст русского перевода сериала менее стилистически окрашенный чем оригинал. Наиболее сниженная эмоциональная лексика заменена на более нейтральную. В следствие этого, изучаемый нейтральный эквивалент перевода не выделяется из общей стилистики текста.

В переводе КИ, это выражение переведено как «*Елки-моталки!*» В системе русского языка данная фраза характеризуется как стилистически окрашенная. Это выражение с ироничной коннотацией представляет собой вид ругательства, своеобразный эвфемизм бранных выражений. Имеет значение фонетическое оформление фразы, особенно ее первый звук,

который создает аллюзию на более грубое сниженное выражение. Интересно отметить, что выражение оригинала *Aw, hamburgers!* Отличается этими же характеристиками. Оно начинается с того же звука, что и более сниженное высказывание. Переводчик применяет прием доместификации, производит лексическую замену, использует лексический вариант – эквивалент, который является частотно употребляемым в системе русского языка, будет понятен носителям русской лингвокультуры. При этом сохранена динамическая эквивалентность и своеобразие речи персонажа.

- *Wreak havoc*

Это еще одно известное выражение Баттерса Скотча. Но, супергерой произносит ее, когда находится в образе профессора Хаоса – суперзлодея.

В тексте перевода сериала фраза представлена буквальным переводом: «*сеять хаос*». Применение такой стратегии оправдано. Фраза оригинала – это аллюзия, отсылка на множество супергероев других масс медиа. Эти супергерои связаны одной из многих общих черт: они часто произносят выражения, собственные кличи, которые некоторым образом связаны с их прозвищами.

В КИ фраза переводится вариантом «*Сеять разруху*». Это не устойчивое выражение. И оно отличается по синтаксическим свойствам от своего эквивалентного перевода в тексте сериала. Необходимо отметить применение лексической замены. Вариант перевода отличается более высоким уровнем конкретики. Но, мы считаем, что этот вариант перевода менее удачен, так как пропадает аллюзия и отсылка на других супергероев, что является важной семантической составляющей фразы оригинала.

Варианты перевода эквивалентных языковых единиц в КИ и сериале можно наглядно представить полученные эквиваленты в виде Таблицы 2.

Таблица 2.2 Вариативность перевода идентичных языковых единиц в компьютерной игре и сериале SOUTH PARK: супергерои

ОРИГИНАЛ	Перевод в сериале SOUTH PARK	SOUTH PARK: Fractured but whole
Too much pleasure!	Какой стресс!	Высокое давление!
Hey, stop screwing around!	Дети, не балуйте! Хватит баловаться!	Эй, кончай валять дурака!
You've been a terrific audience!	Вы просто отличные слушатели!	Вы – прекрасная публика!
Fellas	Пацаны	ребята
Aw, hamburgers!	Господи!	Елки-моталки!
Wreak havoc	Сеять хаос.	Сеять разруху.

Таким образом, анализируя полученные результаты исследования, приведенные в Таблице 2.2, мы можем констатировать некоторые моменты. При переводе КИ сохранены синтаксические конструкции оригинала. В тексте перевода сериала наблюдается большее разнообразие примененных переводческих техник. Если рассматривать критерий лексической вариативности, то при переводе сериала, были применены конкретизированные вариативные единицы, приближенные к единицам оригинала, способные подчеркнуть специфику речи персонажей.

2.5.4 Переводческие приемы

при передаче идентичных языковых единиц в компьютерной игре и сериале SOUTH PARK: имена собственные

Существует негласное правило: когда начинается процесс перевода имен собственных в КИ, которые созданы по другим произведениям, переводчик использует уже имеющиеся существующие варианты. КИ «South Park: Fractured but Whole» была создана на основе сериала, но, тем не

менее, вышеуказанное правило было нарушено: некоторая часть имен собственных были переданы средствами русского языка совсем не так, как они были переданы в сериале.

- В сериале сразу же обращает на себя внимание имя **Бебе**. Его носит один из персонажей второго плана – Барбара Стивенс (**Bebe Stevens**). При передаче этого имени была использована транслитерация, которая является одним из основных способов передачи имен собственных. В КИ это имя было передано на французский манер: **Бибби**. Мы считаем, что данный прием перевода не имеет оснований. Ничего связанного с Францией в КИ нет, никакой информации о том, что девушка из Франции в КИ тоже нет. Возможно выбор варианта перевода связан с тем фактом, что у переводчика не было доступа к звуковой дорожке.

- У одного из персонажей был питомец – морская свинка, которую

Stripe. В тексте перевода сериала имя свинки было передано как **Страйни**. Это транслитерация. Изображение свинки не появлялось на экране до того, как ее имя было произнесено первый раз. В КИ играющий сразу видит морскую свинку и сразу становится понятным происхождение имени зверька. Имя оказывается говорящим, т.к. у свинки была полоска на спине. Основываясь на этом, переводчик использует прием доместикации и переводит имя свинки как **Полосатик**.

- В сериале и в КИ действие происходит в городке, который называется **South Park**. В сериале, в переводе на русский язык название города звучит и пишется **Саус Парк**. Была применена транслитерация. У зрителя создается впечатление, что он не участник событий, он наблюдает их со стороны. В КИ переводчикам было важно подчеркнуть, что играющий человек – участник событий, поэтому они использовали прием доместикации и перевели название городка как **Южный Парк**. С нашей

точки зрения доместикация является удачным приемом передачи названия городка. Она повышает уровень эквивалентности варианта перевода.

- В КИ и сериале существует организация супергероев «*Coon and Friends*». В переводе сериала сохраняется грамматическая конструкция оригинала. Фраза переводится дословно: «*Енот и друзья*». В переводе КИ синтаксическая конструкция назывного предложения была изменена. Название организации было переведено как «*Друзья Енота*». Переводчик посчитал такой перевод удачным, т.к. по ходу КИ название организации встречается несколько раз, не только в тексте перевода, но и в надписях и элементах интерфейса. Этот вариант перевода названия организации имеет еще один важный смысл. Оно подчеркивает эгоцентризм Картмана – Енота, который возглавляет организацию, являясь ее центром.

Наиболее интересные случаи переводческих трансформаций при передаче имен собственных могут быть приведены в Таблице 2.3.

Таблица 2.3 передаче идентичных языковых единиц в компьютерной игре и сериале SOUTH PARK: имена собственные

ОРИГИНАЛ	Перевод в сериале SOUTH PARK	SOUTH PARK: Fractured but Whole
Bebe	Бебе	Биби
Stripe	Страйпи	Полосатик
South Park	Саус Парк	Южный Парк
Coon and Friends	«Енот и друзья»	«Друзья Енота»

Подводя итоги употребления переводческих приемов при передаче имен собственных в КИ и сериале, можно констатировать, что наиболее часто был применен прием транслитерации. В сериале транслитерационная передача имен собственных способствовала созданию определенной

дистанции между жизнью персонажей, событиями сериала и зрителями. В переводе КИ переводчики применяли прием доместикация для передачи идентичных имен собственных. Они считали, что передать смысл доступными игроку средствами – это наиболее важная задача. Именно такая переводческая стратегия признается удачной и не вызывает недопонимания у играющих людей.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II

1. В ГЛАВЕ II был собран, описан, проанализирован практический материал нашего исследования. Сравнительный анализ переводов идентичных языковых единиц в КИ и сериале позволил выявить некоторые закономерности переводческих стратегий.
2. История возникновения и развития аудиовизуального перевода в России насчитывает несколько десятилетий. Работа над аудиовизуальным переводом прошла важные этапы становления и постепенно сформировалась. В ходе становления были сформулированы определенные правила перевода.
3. Различают несколько видов аудиовизуального перевода. Перевод кинотекстов – один из них. Это отдельный вид текстов, который характеризуется набором черт. Соответственно, перевод текстов такого плана, также имеет особенности.
4. Перевод текстов КИ имеет отличительные черты. В ходе работы над переводом применяются различные переводческие приемы. Перевод должен пройти этап локализации, в течении которого осуществляются переводческие трансформации – замена иностранных реалий на те, которые понятны играющему человеку в определенной стране.
5. В процессе перевода переводчик ищет и использует вариативные языковые единицы. Из нескольких известных существующих вариантов, он выбирает наиболее адекватную языковую единицу. При выборе варианта переводчик имеет основания для своего выбора.
6. Корпус контекстов нашего исследования состоит из идентичных языковых единиц КИ и сериала South Park. Материалом

исследования служат переводческие приемы при передаче идентичных языковых единиц.

7. Все переводческие стратегии и выбор вариантов при переводе идентичных языковых единиц были проанализированы с точки зрения их применения в КИ и сериале, особое внимание уделялось основаниям для выбора того или иного варианта.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Выпускная квалификационная работа посвящена исследованию различных переводческих приемов при переводе идентичных языковых единиц в КИ и сериале SOUTH PARK. Уникальная ситуация существования КИ и сериала одной франшизы создала интересную возможность лингвистического анализа тестов перевода и применения переводческих приемов.

В современной массовой культуре КИ и сериалы являются наиболее популярными жанрами. Они собирают миллионы игроков и зрителей и характеризуются высоким уровнем популярности. В жанре «сериал» отдельное место отводится анимационному сериалу.

Каждый из указанных жанров отличается собственным набором жанровых характеристик и характерных черт. Популярность двух жанров привела к их изучению с разных точек зрения. Многочисленные теоретические работы предлагают различные классификации, отмечая наиболее яркие черты этих жанров. Проведенный компаративный анализ жанровых черт КИ и анимационных сериалов, позволяет выявить сходные и различающиеся черты двух жанров массовой культуры.

Жанр КИ и анимационного сериала специфичен. Поэтому его перевод имеет свои особенности. Переводческие стратегии также будут различными. И передача идентичных языковых единиц средствами русского языка будет различной. КИ имеют высокий уровень динамичности и лаконичности текста. Это – один из определяющих факторов при выборе переводческих вариантов. Передача текста оригинала сериала средствами русского языка и его озвучка зависят от множества факторов.

Таким образом, переводчики КИ и сериала South Park переводили идентичные языковые единицы из двух жанров массовой культуры по-

разному, но, основываясь на требованиях контекста, ситуации и жанровых характеристиках.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Багана Ж. и др. Теоретические основания изучения проблемы языковой вариативности [Текст] / Ж. Багана // Научные ведомости. Серия «Гуманитарные науки», № 6 (125). – Выпуск 13. – Белгород, 2012. – С. 41-49.
2. Гарбовский Н.К. О функционально-стилистической вариативности языка [Текст] / Гарбовский Н.К. // Вопросы системной организации речи: Сб. статей / Под ред. Н. К. Гарбовского. – М.: Изд-во МГУ, 1987. – С. 9-7.
3. Гарусова Е.В. Интерпретативные позиции переводчика как причина вариативности перевода: Автореф. дисс. ... канд. филол. наук. [Текст] / Е.В. Гарусова. – Тверь, 2007. – С. 4.
4. Горшкова В.Е. Перевод в кино : [монография] [Текст] / В.Е. Горшкова ; Федер. агентство по образованию, Иркут. гос. лингвист. ун-т. – Иркутск, 2006. – 241 с.
5. Егоров В.В. Телевидение между прошлым и будущим. [Текст] / В.В. Егоров. – М.: Изд. Воскресенье, 1999. – С. 285.
6. Жеребило Т.В. Научная школа инвариантно-вариативной методологии [Текст] / Т.В. Жеребило // Science and world. №9(25). – Vol.II., 2015. – С. 15-19.
7. Жук Б.И. Исповедь Программиста (alpha): Войти в Ай-Ти и живым уйти. [Текст] / Б.И. Жук. – М., 2014. – С. 2.
8. Зверева В.И. Телевизионные сериалы: Made in Russia. [Текст] / В.И. Зверева. – М.: «Критическая Масса», 2003. – С. 36.
9. Зилев В. М., Сюткина А. И. Локализация компьютерных игр и проблема её качества [Текст] / Зилев В.М. // - Молодой ученый, 2015. - №11. – С. 1881-1884.

10. Ким Е.Г. Преодоление когнитивного диссонанса в аудиовизуальном переводе (на материале переводов сериала «Друзья») [Текст] / Е.Г. Ким // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация, 2013. № 1. – С. 162-165.
11. Козуляев А.В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности и особенности обучения данному виду перевода [Текст] / А.В. Козуляев // Царскосельские чтения, 2013. № XVII. – С. 211.
12. Козлов Е.В. Серийность в паралитературе: интратекстуальные образования и издательские серии [Текст] / Е.В. Козлов // Массовая культура на рубеже XXXXI веков: человек и его дискурс: сб. науч. трудов. – М.: Азбуковник. 2003. – С. 202-215.
13. Комиссаров В.Н. К вопросу о сопоставительном изучении переводов. [Текст] / В.Н. Комиссаров // Тетради переводчика № 7. – М., Международные отношения, 1970. – С. 46-50.
14. Костров К.Е. Аудиовизуальный перевод: проблемы качества [Текст] / К.Е. Костров // Вестник ВолГУ. Сер. 9. Исследования молодых ученых, 2015. № 13. – С. 142-146.
15. Кузьмичев С.А. Перевод кинофильмов как отдельный вид перевода. [Текст] / С.А. Кузьмичев // ВЕСТНИК Московского государственного лингвистического университета. – М.: ИПК МГЛУ «Рема», 2012. – 124 с.
16. Лутков Е.А. Мультиформатность аудиовизуального перевода. [Текст] / Е.А. Лутков. – Вестник ВолГУ, серия 9, вып. 14, 2016. – С. 163-167.
17. Наговицына И.А. О влиянии внешних условий переводческого процесса на качество переводной аудиовизуальной продукции [Текст] / И.А. Наговицына // Вестник УдГУ. – Ижевск, 2014. №5-2. – С. 121-127.

18. Лопатинская Т.Д. Феномен игры в условиях виртуализации современной культуры : диссертация ... кандидата философских наук : 24.00.01 [Место защиты: Астрахан. гос. ун-т]. [Текст] / Т.Д. Лопатинская. – Астрахань, 2013. – 20 с.
19. Матасов Р.А. Перевод кино\видео материалов: лингвокультурологические и дидактические аспекты [Текст] / Р.А. Матасов // Вестник Московского университета. Серия 22. – М.: МГУ, 2008. – С. 4.
20. Миронова Н.Н. Проблемы эквивалентности перевода художественного текста. [Текст] / Н.Н. Миронова // Перевод: язык и культура: Материалы международной научной конференции: Вып. 4. – Воронеж: ВГУ, 2018. – С. 99-100.
21. Панин И.А. 101 разговор с Игорем Паниным. [Текст] / И.А. Панин. – М., Из-во У Никитских ворот, 2016. – 460 с.
22. Пеннер Р.В. Феномен современного сериала в контексте дискурсов о свободе человека. Автореф. канд. философ. н. [Текст] / Р.В. Пеннер. – Челябинск, 2015. – С. 5.
23. Попова Л.О., Ромаха, О.В. Феномен телевизионных сериалов в современной массовой культуре. [Текст] / Л.О. Попова // Аналитика культурологии, 2008. № 12. – С. 42.
24. Подмогильная Н.В. Проблемы идейно-художественной адекватности в поэтическом переводе: Автореф. дис. [Текст] / Н.В. Подмогильная. – Киев, 1987. – 16 с.
25. Солнцев М.В. Язык как системно-структурное образование [Текст] / М.В. Солнцев. – М., 1977. – 341 с.
26. Степанов В.В. Компьютерные игры как предмет этики и этические системы как внутриигровой элемент [Текст] / В.В. Степанов // Молодой ученый, 2013. №11. – С. 857-861.

27. Райс К. Классификация текстов и методы перевода [Текст] / К. Райс // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. – М., 1978. – С. 202-228.
28. Рыжкин А.А. Российский вуз: в центре внимания - личность: тезисы докладов. [Текст] / А.А. Рыжкин // Всероссийская межвузовская научно-практическая конференция. Том 3. – Донской гос. технический университет, 1999. – С. 182.
29. Степанов В.В. Компьютерные игры как предмет этики и этические системы как внутриигровой элемент [Текст] / В.В. Степанов // Молодой ученый, 2013. №11. – С. 857-861.
30. Чужакин А., Палажченко П. Мир перевода, или Вечный поиск взаимопонимания. [Текст] / А. Чужакин. – М.: Валент, 1999. – 192 с.
31. Шапинская Е.Н. Массовая культура. [Текст] / Шапинская, Е.Н. // Теории и практики. – Litres, 2018 г. – С. 48.
32. Швейцер А.Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты. [Текст] / А.Д. Швейцер // – М.: Наука, 1988. – 215 с.
33. Berens K., Howard G. The Rough Guide to Video gaming. [Текст] / К. Berens. – London, 2001. – 247 p.
34. Chandler H. The Game Localisation Handbook. [Текст] / H. Chandler. – Massachusetts: Charles River Media, 2015. – P. 38.
35. Costales A.F. Exploring translating strategies in video game localisation [Текст] / A.F. Costales // MonTI. 2012. № 4. Pp.385-408.
36. Chandler H. 2005a. “Current trends in games localization”. [Текст] / H. Chandler. LISA Newsletter Global Insider. July, 2014. 2013. – 129 pp.
37. Mangiron C., O’Hagan M. Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry. [Текст] / C. Mangiron. John Benjamins, 2013. – 274 p.

38. Williams M. Commonweal. [Текст] / M. Williams. – NY: Commonweal Publishing Corporation, 1952. – P. 70.
39. Ventuty Z. The Translator's Invisibility: A History of Translation. [Текст] / Z. Ventuty. – Routledge, 1995. – 321 p.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ СЛОВАРЕЙ

40. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). [Текст] / Э.Г. Азимов. – М.: Изд-во ИКАР, 2009. – С. 224.
41. Ожегов С.И. Толковый словарь русского языка. [Текст] / С.И. Ожегов. – Изд.: Мир и образование, 2018 г. – С. 1237.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ЭЛЕКТРОННЫХ РЕСУРСОВ

42. Зубкова Е. В. Достижение динамической эквивалентности при передаче реалий в аудиовизуальном переводе [Электронный ресурс] / Зубкова Е. В. // Вестник Челябинского государственного педагогического университета, 2017. № 2. – С. 138-143.
43. Казючиц М. Телевидение и сериал: От структуры к феномену//Kinozapiski.ru. 2011. [Электронный ресурс] : — URL: <http://kinozapiski.ru/data/home/articles/attache/229-240.pdf> (дата обращения 01.05.2018).
44. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения. Электронный ресурс. Режим доступа: [<http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291>]

RNS 2016. Россия переходит на легальный контент. Электронный ресурс. Режим доступа: <https://rns.online/articles/Rossiya-perehodit-na-legalnii-kontent-2016-12-26/>

45. Carmen M., O'Hagan, M. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation [Текст] / М. Carmen, М. О'Хэган. – URL : http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf (дата обращения 4.04.2019).
46. Webster Dictionary Online. Электронный ресурс. Режим доступа: <https://www.merriam-webster.com/vigilante>. Дата обращения: 28.04.2019.
47. Webster Dictionary Online. Электронный ресурс. Режим доступа: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/dimension>. Дата обращения: 28.04.2019.
48. Webster Dictionary Online. Электронный ресурс. Режим доступа: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/equipment> Дата обращения: 29.04.2019.
49. Webster Dictionary Online. Электронный ресурс. Режим доступа: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/menace>. Дата обращения: 29.04.2019.
50. Webster Dictionary Online. Электронный ресурс. Режим доступа: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/headquarters>. Дата обращения: 29.04.2019.

