

Прагматическая адаптация при переводе анимационных фильмов для детей

Выполнил: студент 1951д гр.

Мезенцев Иван Евгеньевич

Научный руководитель:

кандидат филологических наук, доцент

Андреева О.С.

Цель и объект исследования

Цель настоящего исследования состоит в выявлении и последующем анализе приёмов прагматической адаптации, используемых переводчиком для достижения эквивалентности перевода анимационных фильмов для детей с английского языка на русский.

Объектом исследования является специфика перевода анимационных фильмов для детей.

Актуальность исследования

Актуальность исследования заключается в том, что анимационные фильмы играют одну из ключевых ролей в нравственном и эстетическом воспитании детей, в формировании их мировоззрения. Перевод анимационных фильмов для детей имеет особую значимость в условиях интенсификации межкультурной коммуникации. Для формирования адекватного прагматического эффекта и достижения эквивалентности при переводе мультипликации особенно важно адаптировать перевод, учитывая особенности детской психологии и восприятия.



Процесс глобализации затрагивает все сферы человеческой деятельности. Необходимо отметить, что культурная глобализация «имеет ярко выраженную тенденцию к унификации локальных сообществ, что проявляется в распространении общих ценностей, норм, стандартов, идеалов, отчасти имеющих универсальный характер» [6]. Однако, «самобытность культур оказывается функционально необходимым компонентом современных обществ» [ibid]. Таким образом, несмотря на всеобщий процесс универсализации, культуры сохраняют свою уникальность.

Одним из результатов глобализации является заметный рост иностранных фильмов, телепередач, компьютерных игр, мультфильмов и других видов аудиовизуальной продукции на отечественном рынке. При переводе анимационных фильмов для детей необходимо учитывать психолингвистические особенности аудитории. Мультфильмы играют большую роль в эстетическом и нравственном воспитании ребенка. Для осуществления данных функций от ребенка требуется концентрация внимания и понимание структуры нарратива [2].



Кроме того, с одной стороны, мультипликационные персонажи могут стать моделью идентификации для ребенка, в случае если мотивы поведения и логика поступков персонажа понятны ребенку. С другой стороны, многие персонажи несут в себе особенности культуры страны производства анимационного фильма [5].



Таким образом, перевод анимационных фильмов для детей является непростой задачей. Для того чтобы обеспечить понимание структуры нарратива, переводчику следует обращать внимание на мельчайшие детали сюжета. Во-вторых, необходимо, чтобы все идеи, заложенные в анимационном фильме, были верно интерпретированы его целевой аудиторией.



В настоящее время аудиовизуальный перевод является одним из самых актуальных видов переводческой деятельности. Под аудиовизуальным переводом подразумевается «создание нового полисемантического единства на языке-реципиенте на основе единства, существовавшего на исходном языке, причем таким образом, чтобы новое полисемантическое единство стало элементом культуры языка-реципиента и не было ему чуждо»



Несомненно, что при переводе аудиовизуального текста должен быть сохранен прежде всего его прагматический потенциал. По этой причине, переводчику приходится прибегать к прагматической адаптации. Согласно определению А.Д. Швейцера прагматическая адаптация – это «внесение определенных поправок на социально-культурные, психологические и иные различия между получателями и оригинального и переводного текста» [7, с.272].



В переводческой практике В. Н. Комиссаров выделяет 4 типа прагматической адаптации.

- Целью первого вида адаптации является адекватная интерпретация сообщения реципиентами перевода. Переводчик, ориентируясь на среднего реципиента, вводит в текст дополнительную информацию для того, чтобы восполнить отсутствие у реципиента определенных фоновых знаний, препятствующих адекватной интерпретации текста.
- Цель второго вида прагматической адаптации заключается в сохранении эмоционального воздействия текста оригинала.

- Третий тип прагматической адаптации подразумевает, что переводчик ориентируется не на среднего, а на конкретного реципиента и на конкретную ситуацию общения. Данный вид адаптации подразумевает, что для того, что осуществить желаемое воздействие, переводчик может значительно отойти от оригинала.
- Причины прагматической адаптации четвертого типа продиктованы различными экстралингвистическими (политическими, экономическими и т.п.) или личным отношением переводчика к тексту [4, с.139-146].

В процессе перевода анимационных фильмов для детей при передаче реалий, отсутствующих в культуре-реципиенте, может возникнуть потеря некоторой информации. В данном случае подобные реалии необходимо адаптировать, ориентируясь на целевую аудиторию, т.е. детей.



Целью данного исследования является рассмотрение и анализ приёмов прагматической адаптации при переводе анимационных фильмов для детей. Материалом для исследования послужили оригинальные и дублированные версии мультфильмов:

Shrek 2 (Шрек 2),

Toy Story 2 (История Игрушек 2),

Finding Dory (В поисках Дори),

The Grinch (Гринч).



Особый интерес для исследования представляют фольклорные реалии, включая сказки и элементы сказок. Адекватная передача подобных реалий на язык перевода требует от переводчика владения необходимыми фоновыми знаниями. Рассмотрим следующий пример:

00::10::13 – 00::10::22 — The Kingdom of Far, Far Away, Donkey. That's where we're going. Far, Far...away!

00::10::13 – 00::10::22 — Мы едем в Тридевятое Королевство, стало быть, оно находится за тридевять... земель!



The Kingdom of Far, Far Away, Donkey.



That's where we're going.
Far, far...



away!

Как видно из примера, в русском дубляже анимационного фильма Shrek 2 (Шрек 2), переводчик передал *The Kingdom of Far, Far Away* как *Тридешатое Королевство*, чтобы сохранить требуемое воздействие – придать данному топониму оттенок сказочности. *The Kingdom of Far, Far Away* является аллюзией к традиционному началу многих англоязычных сказок (*Once upon a time, in a kingdom far, far, away...*), в славянском фольклоре аналогом такой фразы является «*В некотором царстве, в некотором государстве...*»; в то же время тридешатое (тридешатое) царство в народных сказках, по мнению некоторых исследователей, «не что иное как потусторонний мир» [1, с.495]. Такое переводческое решение, вероятно, было обусловлено необходимостью передачи игры слов (*The Kingdom of Far, Far Away... That's where we're going. Far, Far...away!; Тридешатое Королевство...оно находится за тридешать... земель!*).

Некоторые реалии связаны с конкретным человеком или образом, который он создает в сознании индивида. В мультфильме Finding Dory (В поисках Дори) можно обнаружить следующий пример подобной реалии:

00::20::46 – 00::20::52 — Hello?

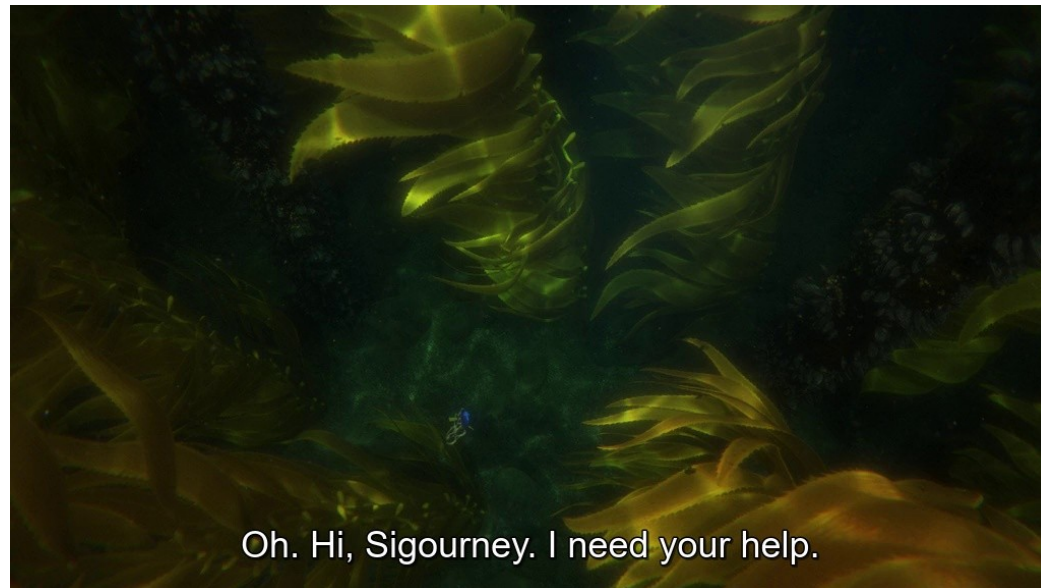
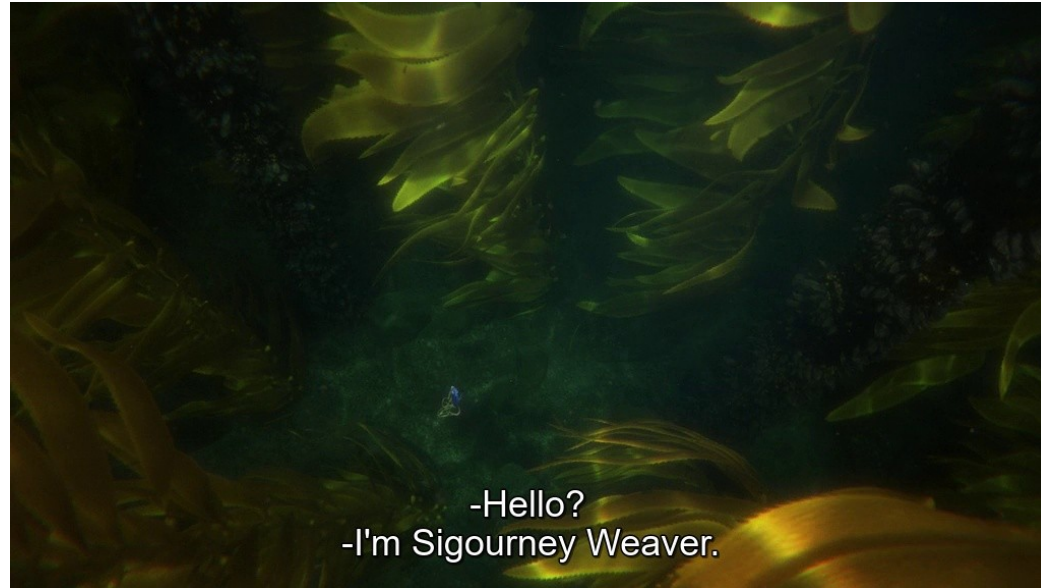
— I'm Sigourney Weaver

— Oh. Hi, Sigourney. I need your help.

00::20::46 – 00::20::52 — Здравствье?

— Я Николай Дроздов.

— О, привет, Николай. Ты мне поможешь?



Сигурни Уивер, американская актриса и продюсер, выступает за охрану окружающей среды, поэтому в анимационном фильме Finding Dory (В поисках Дори) она озвучивает диктора в океанариуме. Однако для представителя русской культуры имя Сигурни Уивер в первую очередь ассоциируется с ее актерской карьерой, поэтому в русской версии мультфильма эту роль дублирует Николай Дроздов, так как его образ у большинства ассоциируется с заботой об окружающей среде.

В анимационных фильмах можно обнаружить большое количество реалий, связанных с населенными пунктами. Рассмотрим следующий пример из мультфильма Toy Story 2 (История игрушек 2):

01::15::41 – 01::15::44 — Buzz, my back end's going to Baton Rouge!

01::15::41 – 01::15::44 — Базз, мой хвост отправился в Улан-Удэ!



Baton Rouge является реальным городом, столицей штата Луизиана. Однако российскому зрителю, тем более детской аудитории, этот город вряд ли известен, поэтому переводчиком был сделан такой выбор передачи данной реалии.

Реалии, связанные с обычаями, традициями и праздниками так же представляют огромный интерес для исследования, поскольку выражают ментальность той или иной культуры. Перейдем к рассмотрению следующего примера.

00::18::23 – 00::18::25 — I gotta talk to Santa.

— Santa, huh?

00::18::23 – 00::18::25 — Мне нужно к Санте

— К Санте?

00::18::43–00::18::45 — Christmas will be over by the time I got there.

— Значит, я к Новому Году не успею?



В данном примере из анимационного фильма Grinch (Гринч) и на протяжении всего мультфильма *Christmas* – Рождество, переводится как *Новый Год*, однако *Santa* «остается» *Сантой*. Такое переводческое решение, вероятней всего, обуславливается тем, что главным зимним и семейным праздником в России является Новый Год, а не Рождество, но тем не менее образ Санты Клауса у российских детей и подростков также ассоциируется с праздниками.

Вывод

В результате исследования было обнаружено, что анимационные фильмы содержат огромный пласт явлений культуры страны-производителя. При передаче таких явлений переводчику необходимо адаптировать их для целевой аудитории с целью достижения требуемого прагматического эффекта.

Список использованной литературы

1. Будур, Н. В. Сказочная энциклопедия [Текст] / общ. ред. Н. В. Будур. — Москва : Олма-Пресс, 2005. — 606с.
2. Габрусенок, М. С. Особенности перевода мультипликационного фильма с английского языка на русский и с русского на английский [Электронный ресурс] / М. С. Габрусенок, В. С. Значенок // Гуманитарные технологии в образовании и социосфере : сб. науч. ст. / редкол.: О.И. Уланович (отв. ред.) [и др.]. — Минск: Изд. центр БГУ, 2016. — с.133-139. — Режим доступа:
<http://elib.bsu.by/bitstream/123456789/161008/1/%D0%93%D0%B0%D0%B1%D1%80%D1%83%D1%81%D0%B5%D0%BD%D0%BE%D0%BA%20%D0%97%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BE%D0%BA-133-139.pdf>, свободный.
3. Козуляев, А.В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках Школы аудиовизуального перевода [Электронный ресурс] / А. В. Козуляев // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. 2015. №3 (13). Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/obuchenie-dinamicheski-ekvivalentnomu-perevodu-audiovizualnyh-proizvedeniy-opyt-razrabotki-i-osvoeniya-innovatsionnyh-metodik-v>, свободный.
4. Комиссаров, В. Н. Современное переводоведение. [Текст] / В. Н. Комиссаров. — 2-е изд., испр. — Москва : Р.Валент, 2011 — 408с.
5. Соколова, М. В. Персонажи современных мультфильмов в играх и игрушках детей [Электронный ресурс] / М. В. Соколова // Психологическая наука и образование. 2011. Том 16. № 2. С. 68–74. — Режим доступа: https://psyjournals.ru/psyedu/2011/n2/42035_full.shtml, свободный.
6. Храпаль, Л. Р. Культурная глобализация и этнокультурная идентичность общества как факторы модернизации современного образования [Электронный ресурс] / Л. Р. Храпаль, А. Р. Камалеева// Изв. Саратов. ун-та Нов. сер. Сер. Акмеология образования. Психология развития. 2013. №2. — с. 203-206. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kulturnaya-globalizatsiya-i-etnokulturnaya-identichnost-obschestva-kak-factory-modernizatsii-sovremennogo-obrazovaniya>, свободный.
7. Швейцер, А. Д. Перевод и лингвистика. (Газетно-информационный и военно-публицистический перевод.) [Текст] / А. Д. Швейцер — Москва : Воениздат, 1973. — 280 с.