

6. Даль Р. Чарли и шоколадная фабрика / пер. с англ. М. Лахути. М.: РОСМЭН-ПРЕСС, 2005. 190 с.
7. Даль Р. Чарли и шоколадная фабрика / пер. с англ. С. Обломова. М.: Захаров, 2004. 263 с.
8. Cambridge Dictionary [Электронный ресурс] // Cambridge Dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/> (дата обращения: 15.05.2022)
9. Roald Dahl. Charlie and the Chocolate Factory. Puffin Books, 2010. 176 p.

УДК 81'25

*Е. А. Бармина, А. А. Шилкина (Севастополь, Россия)
Севастопольский государственный университет*

Особенности перевода реалий (на материале мультсериала «Rick and Morty»)

В статье проводится анализ приемов перевода культурных реалий с английского на русский язык на материале американского мультсериала «Rick and Morty». Актуальность исследования объясняется высокой востребованностью аудиовизуального перевода в настоящее время, а также сложностью передачи реалий другой культуры в переводе, что требует особого подхода.

Ключевые слова: аудиовизуальный перевод, доместикация, форенизация, реалия, аллюзия

В настоящее время в связи с интенсивным развитием технологий на мировом рынке появляется все больше аудиовизуального контента. Ежегодно всемирно известные иностранные кинокомпании выпускают в прокат новые фильмы, сериалы, мультфильмы, мультсериалы, игры, которые требуют перевода на различные языки. В данный момент Россия импортирует огромное количество иностранных, в особенности американских, кинокартин, число которых значительно превышает число отечественных. Соответственно, осуществление качественного перевода на русский язык является особо важной сферой деятельности. От того, насколько качественно выполнен перевод аудиовизуального продукта, зависит коммерческий успех кинофильма, впечатление и отклик аудитории, а также правильность восприятия зрителями реалий другой культуры и особенностей поведения героев. Таким образом, в настоящее время все более востребованным направлением в переводе становится аудиовизуальный перевод (АВП).

Существуют разные подходы к определению понятия «аудиовизуальный перевод». Е. Д. Маленова выделяет лингвокультурный, дидактический, функциональный, текстоцентрический, дескриптивно-семиотический и некоторые другие подходы [3, с. 33–46]. Особое место занимает прагматико-динамический

подход, приверженцем которого является А. В. Козуляев, в своих работах уделяющий особое внимание важности передачи определенного воздействия на полнотелителей перевода. Лингвист также отмечает, что аудиовизуальному переводу присущи некоторые ограничения, которые зависят от конкретного вида АВП, особенностей целевой аудитории и некоторых других аспектов [2, с. 3–24].

Похожей точки зрения придерживается и испанский исследователь в области аудиовизуального перевода Хорхе Диаз Синтас. По его мнению, переводчику важно не только перенести вербальную составляющую из текста оригинала в текст перевода, но и учесть контекст, взаимоотношения между персонажами, а также особенности целевой аудитории. Кроме того, исследователь убежден, что посредством аудиовизуального произведения можно оказать определенное влияние на человека, убедить в правдивости информации или навязать чужое мнение, сформировать ту или иную точку зрения [6].

При переводе аудиовизуальных произведений переводчику необходимо учитывать следующие особенности данного вида перевода: наличие сразу нескольких семиотических уровней, находящихся в неразрывном единстве, необходимость соотнесения вербальной и невербальной информации, необходимость учитывать фактор времени, а также особенности целевой аудитории и культурную специфику ее страны.

Рассмотрим особенности перевода культурных реалий и аллюзий, которые передают национальный колорит и культурное своеобразие оригинала, на примере первого и второго сезонов американского фантастического мультсериала «Rick and Morty» (2013–2014), повествующего о приключениях ученого по имени Рик и его внука школьника Морти, которые постоянно оказываются в нестандартных ситуациях. Мультсериал рассчитан на взрослую возрастную аудиторию, в связи с чем кинокартина содержит большое количество аллюзий и культурных реалий. Отчасти именно благодаря их обилию мультсериал пользуется большой популярностью среди подростков и взрослых, фоновые знания и жизненный опыт которых позволяют понять большинство аллюзий.

Прежде чем перейти непосредственно к наглядным примерам, необходимо рассмотреть понятие реалии. Согласно определению, представленному в Толковом переводческом словаре Л. Л. Нелюбина, реалии – это «слова и выражения, обозначающие предметы, понятия, ситуации, не существующие в практическом опыте людей, говорящих на другом языке» [4, с. 178].

Болгарские ученые и переводчики С. Влахов и С. Флорин, которые стали первыми, кто обобщил существующие подходы к изучению культурных реалий в работе «Непереводимое в переводе» (1980), определили реалии как «слова и словосочетания, характерные для жизни одного народа и чуждые другому; будучи носителями национального и/или исторического колорита, они, как правило, не имеют точных соответствий в других языках, а следовательно, не поддаются переводу на “общем основании”, требуя особого подхода» [1, с. 55].

Таким образом, многие исследователи сходятся во мнении, что реалии представляют собой явления, которые известны большинству представителей исходного языка, но не имеют точных соответствий в других языках, вследствие чего их восприятие носителями другого языка зависит от адекватного перевода. Стоит отметить, что для адекватной передачи реалий переводчику необходимо иметь, помимо всего прочего, глубокие знания об особенностях культуры исходного языка и поведении ее представителей.

Выделяют несколько основных приемов передачи реалий на русский язык: прием транслитерации или транскрипции, использование слова или выражения, близкого по функции к реалии исходного языка, описательный перевод, обобщенно-приблизительный перевод, а также создание нового слова, неологизма. При этом приемы транскрипции и транслитерации могут быть использованы в случаях, когда реалия известна зрителям русской версии кинокартины либо когда она не играет важной роли в понимании сюжета [5]. Кроме того, особую сложность при переводе реалий в кинокартине представляет необходимость соблюдения временных рамок звучания выражения, а также совпадение артикуляции персонажа со звучащей фразой.

Стоит отметить, что переводческие приемы варьируются в зависимости от того, какой стратегии придерживается переводчик. Выделяют две основные стратегии перевода – форенизация и доместикация. Впервые данные понятия были использованы американским переводчиком и переводоведом Л. Венути для обозначения стратегий, которых переводчик придерживается при работе с лингвокультурологическими особенностями [7]. Используя прием доместикации, переводчик заменяет реалии оригинала явлениями, известными носителям языка перевода. Форенизация – обратный процесс, который предполагает сохранение национального колорита оригинала.

Перейдем к рассмотрению особенностей перевода выражений, содержащих культурные реалии и аллюзии, и определим, какой стратегии придерживался переводчик, а также какими приемами он пользовался для осуществления успешного и адекватного перевода.

Один из главных персонажей, Морти, учится в школе, поэтому многие события разворачиваются именно здесь, и зритель зачастую узнает об успеваемости мальчика. Как известно, академическая аттестация в американских школах значительно отличается от системы оценивания успеваемости в России. Переводчик заменяет американскую буквенную систему оценивания привычной русскоговорящему зрителю пятибалльной. В результате такие фразы, как «*I'm giving Morty an A*» или «*This is why I choose to get C's*», звучавшие в первой серии первого сезона, приобретают в переводе следующий вид: «*Я поставлю Морти пять*» и «*Вот почему я учусь на тройки*».

В одной из серий семья Смит приглашает к себе родственников, чтобы отпраздновать Рождество. Как только гости прибывают, глава семейства Джер-

ри обращается к ним, предлагая всем выпить «Eggnog». В русском языке существует слово, точно описывающее данный напиток – эгг-ног. Это традиционный рождественский напиток, особо любимый жителями США и Канады. В российской культуре он не приобрел популярности, в связи с чем переводчик решает использовать прием генерализации. В результате фраза была переведена как «*По рюмашке?*» Стоит отметить, что данное выражение в переводе также оказывает юмористический эффект.

Следующее высказывание одного из главных персонажей мультсериала, содержащее отсылку к американской игре, также представляет особый интерес с переводческой точки зрения. В первой серии второго сезона один из героев упоминает настольную игру, популярную в Америке: «*And then we'll all play Balderdash*». В юмористически-интеллектуальной игре «Balderdash» игроки соревнуются в написании лучшего объяснения неизвестного им слова. В русской культуре существует точный аналог указанной выше игры, известный под названием «Завалинка» или «Надувалочка». Однако переводчик решает опустить реалию и использует метод генерализации в переводе: «*А потом вместе поиграем в настолки*». Данное переводческое решение можно объяснить тем, что упоминание конкретной игры не играло важной роли в понимании сюжета, а также в последнее время упомянутая настольная игра не пользуется популярностью в России, в связи с чем есть вероятность того, что многие зрители не узнали бы реалию.

В девятой серии первого сезона один из второстепенных персонажей, мистер Нидфул, который является хозяином лавки особых вещей, обладающих магическими свойствами, произносит фразу: «*This is the best weekend I've had since Salem*». Салем – пригород Бостона, который американскому зрителю также известен как «Ведьмин город», так как здесь в XVII веке произошла расправа над салемскими ведьмами. Переводчик оправданно решает использовать описательный перевод, так как немногим русскоговорящим зрителям известны события, произошедшие в одном из городов США, а вот с понятием «охота на ведьм» знакомы многие. В итоге в русском переводе предложение звучит так: «*Продажи идут лучше, чем при охоте на ведьм*».

В первой серии второго сезона Рик украл кристалл времени для своих экспериментов, в результате чего владелец реликвии находит Рика с внуками и требует вернуть украденное. Саммер, внучка Рика, не верит, что их дед Рик мог так поступить, на что он ей отвечает: «*I would've been happy to pay for it, Summer, but they don't exactly sell them at Costco*». Рик упоминает крупнейшую сеть магазинов в Америке – «Costco». Для большинства русских зрителей данная реалия останется непонятной, так как в России нет филиалов этой американской компании. В связи с этим переводчик решает подобрать название похожей сети магазинов, которая пользуется такой же большой популярностью среди русских, как «Costco» среди американцев, и использует прием переводческой компенсации:

«Я бы, может, и рад его купить, Саммер, но они... не продаются в “Ашане”». Несмотря на то что в переводе оригинальная американская реалия теряется, она заменяется более узнаваемой реалией для русскоговорящих зрителей и оказывает необходимое воздействие на целевую аудиторию.

В шестой серии второго сезона Рик и Морти отправляются в другое измерение, жители которого благодарны Рику за новую технологию, кардинально изменившую уклад их жизни. Общаясь с одним из жителей, Рик говорит: «*Your people have a holiday named Ricksgiving*». Как известно, в американской культуре существует такой праздник, как День благодарения (Thanksgiving Day), который изначально проводился ежегодно с целью выражения благодарности и признательности Богу, а также семье и друзьям за материальное благосостояние и доброе отношение. В России не существует такого праздника, как День благодарения, или его аналогов, однако он считается одной из наиболее известных американских традиций, поэтому большинство русских зрителей без затруднений поймут данную культурную реалию. В мультсериале же этот праздник нацелен на благодарение Рика, которого жители другого измерения считают своим спасителем. Переводчик оправданно сохраняет американскую реалию, осуществляя перевод методом калькирования: «*У вас есть праздник Рикодарения*».

В седьмой серии первого сезона одна из главных героинь, школьница Саммер, помогает мистеру Нидфулу реализовать бизнес-идею, которая впоследствии оказывается успешной. Спустя некоторое время Нидфул решает избавиться от своего партнера, на что Саммер говорит: «*You're Zuckerberg-ING me?*» Данное высказывание вызывает юмористический эффект, так как содержит прямую отсылку к конфликту между двумя основателями компании Facebook – Марком Цукербергом и Эдуардо Саверином. Саверин оказал финансовую поддержку для запуска Facebook, а спустя какое-то время Цукерберг отстранил своего соучредителя от дел компании. Аналогичная ситуация происходит и в мультсериале. В данном случае переводчик вводит неологизм в переводе, с целью сохранить культурную реалию: «*Вы отцукербергали меня?*» Данный прием перевода можно считать успешным, так как переводчик сохраняет реалию, и фраза вызывает идентичную реакцию у англоговорящей и русскоговорящей аудитории.

Анализ двух сезонов мультсериала «Рик и Морти» показал, что переводчик в большинстве случаев придерживался стратегии доместикации, заменяя американские культурные реалии реалиями, известными носителям языка перевода. Наиболее часто переводчик использовал приемы компенсации, описательного перевода, а также калькирования. В итоге переводчик успешно справился с переводческими трудностями, которые заключались не только в передаче реалий на язык перевода, но и в соблюдении временных рамок звучания высказываний.

Литература

1. Влахов С., Флорин С. Непереводимое в переводе. М.: Междунар. отношения, 1986. 416 с.
2. Козуляев А. В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках школы аудиовизуального перевода // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Серия: Проблемы языкознания и педагогики. 2015. № 3(13). С. 3–24.
3. Маленова Е. Д. Теория и практика аудиовизуального перевода: отечественный и зарубежный опыт // Коммуникативные исследования. 2017. № 2(12). С. 33–46.
4. Нелюбин Л. Л. Толковый переводоведческий словарь. 3-е изд., перераб. М.: Флинта : Наука, 2003. 320 с.
5. Скороходько С. А., Коган, М. А. Проблема воссоздания национально-культурного своеобразия оригинала при переводе мультипликационного фильма [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problema-vossozdaniya-natsionalno-kulturnogo-svoeobraziya-originala-pri-perevode-multiplikatsionnogo-filma/viewer> (дата обращения: 18.04.2022).
6. Cintas H. D. Audiovisual Translation: An Overview of its Potential // New Trends in Audiovisual Translation. Bristol: Multilingual Matters, 2009. P. 1–20.
7. Venuti L. The Translator's Invisibility. London; New York: Routledge, 1995.

УДК 811

А. Н. Беляев (Уфа, Россия)

Башкирский государственный аграрный университет

Некоторые аспекты и проблемы значения

В статье рассматриваются некоторые теоретические концепции, раскрывающие природу и сущность языкового значения. Выявляются их основные противоречия и делается вывод о том, что для глубокого и всестороннего исследования проблемы значения необходим междисциплинарный подход.

Ключевые слова: значение, теория отражения, релятивная теория, язык и мышление

Проблема значения принадлежит к наиболее важным лингвистическим проблемам и является одной из самых сложных в развитии науки о языке. Это во многом объясняется той ролью, которую играет значение в лингвистике. Оно самым тесным образом связано со взаимоотношением мышления и языка, с подходом к языку как знаковой системе особого рода, хотя взгляд на язык как на систему знаков не отвергает правомерности и других определений природы языка и специфики его элементов [4, с. 3].