

Государственное образовательное учреждение высшего образования  
Московской области Московский государственный областной университет

На правах рукописи

Подлегаева Елена Павловна

Анимационный видеовербальный текст: проблемы перевода и интерпретации

Специальность 10.02.20 –  
Сравнительно-историческое, типологическое и сопоставительное языкознание

Диссертация на соискание ученой степени кандидата  
филологических наук

Научный руководитель:  
доктор филологических наук, профессор  
Максименко Ольга Ивановна

Мытищи – 2020

## Оглавление

Введение.....	4
Глава 1. Анимационный видеовербальный текст: понятие, структура, функционирование и локализация .....	14
1.1. Анимационный видеовербальный текст как дискурсивное целое .....	14
1.2. Анимационный видеовербальный текст как отражение национальной и языковой картины мира .....	27
1.3 Национально-языковая идентичность мультсериалов .....	32
1.4 Проблема локализации и переводческой адаптации анимационного видеовербального текста .....	39
1.5. Интертекст и его интерпретация в анимационном видеовербальном тексте .....	44
1.5.1. Вербальный, визуальный, музыкальный интертекст в анимационном дискурс .....	46
1.5.2. Гипотеза неперевоодимости интертекста.....	66
Выводы по главе 1.....	70
Глава 2. Проблемы перевода анимационного видеовербального текста и пути их решения .....	76
2.1. Теоретическое обоснование адекватности перевода в отечественном и зарубежном языкознании .....	76
2.2. Виды трансформаций при переводческой адаптации анимационного кинотекста .....	81
2.3. Проблема перевода номинаций в анимационном кинотексте.....	100
2.4. Гендерные особенности детской анимации и возникающие проблемы перевода.....	114
2.5. Перевод коллокаций в мультимодальном тексте – варианты замещения	120
2.6. Речевые особенности персонажей – переводческие решения.....	124
Выводы по главе 2.....	133

Заключение .....	137
Список литературы .....	144
Приложение А .....	171
Приложение Б .....	173

## Введение

Переводоведение, сформировавшееся как научная дисциплина в середине XX в., в силу возникновения новых объектов перевода постоянно расширяет сферу своих интересов. Локализация и адаптация мультисемиотичных видеовербальных текстов, к которым относятся и анимационные фильмы, также стали объектом изучения как теоретиков, так и практиков перевода.

Настоящее исследование относится к серии научных работ, в которых затрагиваются проблемы межкультурной адаптации медиального текста, рассматриваемые на примере локализации и переводческой адаптации на английский язык (его американский и британский (европейский) варианты) российского анимационного сериала «Смешарики». В работе рассматриваются необходимые для данного исследования понятия: *языковая картина мира*, *культурная картина мира*, элементы которых реализованы в данном анимационном сериале, проблемы локализации и адаптации *интертекста* (вербального, иконического и аудиального) как составляющие языковой картины, анализируются проблемы перевода названий серий анимационного сериала, а также лексико-семантические, грамматические, структурные, стилистические и гендерные особенности речи персонажей в текстах оригинала и проблемы их переводов на британский и американский варианты английского языка.

Проблема перевода лексики, характеризующейся наличием дополнительной стилистической или грамматической информации, является сложным объектом, поскольку перевод предполагает, помимо традиционных сложностей несовпадения семантики, наличие национально-специфических реалий и подтекста. Интерес к межкультурной адаптации поликодового видеовербального текста обусловлен прагматической необходимостью и

требованием анализа лингвокультурологических факторов, направленных на адекватность передачи информации с точки зрения намерения автора, целевой зрительской аудитории, социальных, культурных и др. традиций в языке оригинала и перевода. Данное исследование показывает, что в рассматриваемых видеовербальных текстах оригинала и переводах присутствует информация, содержащая многочисленные национально-культурные отличия, как вербальные, так и иконические, и аудиальные, требующие интерпретации при переводе в процессе локализации.

Перевод представляет собой многогранный лингвистический процесс, основанный на отождествлении двух языковых и культурных систем исходного языка и принимающего языка, базирующийся на лексико-семантических, грамматических, стилистических и др. противоречиях. Относительно равное восприятие реципиентами аудиовизуальных художественных кинотекстов оригинала и его локализованной версии свидетельствует о достижении адекватности перевода.

**Степень разработанности темы диссертации.** Теоретическое осмысление вопросов, непосредственно связанных с межкультурной адаптацией текста, потребовало изучения концепций и идей ученых в таких областях знания, как *теория и практика перевода* [Алимов, Артемьева, 2010; Бархударов, 1975, 2008; Блох, 2003; Венути, 2001; Виноградов, 2014; Гарбовский, 2004; Казакова, 2006; Комиссаров, 2002; Нелюбин, 2009; Ньюмарк, 1988; Рецкер, 2010, 2016; Хухуни, 2006; Швейцер, 2012; Snell-Hornby, 2006]; *культурологическая интерпретация художественного текста при переводе* [Иванов, 2018; Жирова, Моисеева, 2013; Мишкурин, Новикова, 2020; Огнева, 2013, 2014; Фесенко, 2002; Хоторн, 1995] и др.; *аудиовизуальный перевод* [Малёнова, 2017; Горшкова, 2006, 2019; Фёдорова, 2009; Chaume, 2016]; *лингвосемиотика и семиотика кино* [Алефиренко, 2009; Асенин, 1974; Бугаева, 2011, 2017; Зайченко, 2013; Зарецкая, 2010; Лавриненко, 2012; Лотман, 1993; Мечковская, 2004; Олянич, 2015; Степанов, 1985, 2001, 2007;

Уфимцева, 2002; Шейгал, 2000, 2004; Эко, 1998, 2004; Leech, 1974] и др.; *межкультурная адаптация текста* [Автономова, 2008; Войнич, 2010; Горшкова, 2006, 2010; Максименко, 2009, 2013, 2018; Фененко, 2001; Хухуни, Валуйцева, 2003; Short, 1996] и др.; *стилистическое кодовое пространство переводного текста* [Алпатов, 1970; Арнольд, 1990; Гальперин, 2018; Ефимов, 1961; Москвин 2006] и др.

В центре данного исследования находятся проблемы локализации и переводческой адаптации видеовербального анимационного кинотекста, взаимоотношение разных семиотических кодов кинотекста – вербального, аудиального и визуального, проблемы передачи вербального, аудиального и визуального интертекста, лексические, синтаксические переводческие трансформации и семантические сдвиги, возникающие в результате таких трансформаций, необходимые для адаптации к иной лингвокультуре.

**Актуальность темы исследования** обусловлена необходимостью:

1. Проведения комплексного исследования в области локализации и межкультурной адаптации мультимодальных текстов, а именно анимационных кинотекстов;
2. Определения рациональных адаптационных переводческих стратегий и тактик, способствующих адекватной передаче содержания и авторского намерения неоднородной целевой зрительской аудитории;
3. Всестороннего изучения проблем передачи разных видов интертекста (вербального, аудио- и визуального) и его интерпретации;
4. Выявления лексико-семантических и стилистических особенностей, учитываемых при переводе текстов обозначенного типа с русского языка на британский и американский варианты английского языка.

**Объектом** исследования являются анимационные видеовербальные тексты и их переводы на английский язык.

**Предметом** исследования являются переводческие проблемы локализации и переводческой адаптации анимационного видеовербального

кинотекста, в том числе лексико-семантические, стилистические, грамматические, интертекстуальные отсылки и замещения, структурные и национально-специфические характеристики речи персонажей в оригинальном и переводном кинотексте, включая языковые и культурные реалии, номинации, стилистические приемы.

**Цель** исследования – выявление характерных особенностей анимационного видеовербального текста и их взаимодействия, а также анализ переводческих трансформаций в процессе локализации, включая проблемы перевода и интерпретации разных видов интертекста (вербального, аудио- и видео компонентов) в мультимодальном кинотексте с учетом лингвокультурных особенностей потенциальной целевой зрительской аудитории.

В соответствии с поставленной целью потребовалось решение следующих **задач**:

- создание выборки оригинальных серий анимационного сериала «Смешарики» и параллельных переводов на британский и американский варианты английского языка;
- определение анимационного видеовербального текста как отражения национальной и языковой картины мира;
- выделение лингвокультурологических проблем локализации и переводческой адаптации анимационных видеовербальных текстов;
- анализ переводческих решений, включая трансформации, реализованные при локализации и адаптации видеовербального материала;
- анализ решений локализации вербального, визуального и аудиального интертекста, анализ гипотезы непереводимости интертекста.

**Научная гипотеза**, инициировавшая данное исследование, состоит в том, что при переводе анимационного видеовербального текста необходим ряд компенсаторных адаптационных моделей, учитывающих присутствие в

кинотексте нескольких видов интертекста: вербального, визуального, аудиального.

**Теоретическая значимость** настоящего исследования заключается в выявлении особенностей современного мультисемиотического анимационного кинотекста, применении собственно лингвистического, лингвосемиотического и интерпретационного подходов при анализе прагматической переводческой адаптации анимационного видеовербального текста с русского языка на английский в процессе локализации в рамках аудиовизуального перевода.

**Практическая ценность** заключается в возможности использования материалов и результатов исследования при разработке рекомендаций для перевода видеовербального анимационного кинотекста, подготовке теоретических курсов как междисциплинарной направленности (межкультурная коммуникация, лингвокультурология, интерпретация художественного текста, лингвосемиотика и пр.), так и собственно лингвистической направленности (теория и практика перевода, перевод аудиовизуальной продукции, дискурс-анализ поликодовых текстов и пр.), при составлении учебных пособий по аудиовизуальному переводу и локализации медийной продукции, разработке материалов лекционных и практических занятий.

**Материалом** исследования является видеовербальный кинотекст российского анимационного сериала «Смешарики» (2004–2009 гг.) с вариантами перевода на британский и американский варианты английского языка. Общее количество проанализированных серий – более 200 серий на русском языке с параллельными переводами. Языковой материал извлекался из 50 серий (с авторскими транскриптами параллельных переводов) по 6–7 минут каждая, до 320 минут видео.

К использованным в исследовании **методам** анализа относятся философско-общелогические научные методы и приёмы: анализ, синтез, обобщение, общенаучные эмпирические методы: наблюдение и описание,

дисциплинарные методики: компонентный анализ (при анализе культурно-исторических реалий, стилистических приемов), сопоставительный анализ исходного и переводного текстов для выявления эквивалентных единиц и элементов, перевод которых неосуществим, контекстологический анализ исходных единиц и переводимых единиц (при анализе стилизованной речи персонажей), дискурс-анализ, метод сплошной выборки, интерпретация научных данных.

**Научная новизна работы** заключается в том, что, *во-первых*, впервые предпринимается попытка системного комплексного исследования проблем аудиовизуального перевода анимационного кинотекста с русского языка на английский, а именно лексических, стилистических, грамматических и структурных характеристик анимационного видеовербального текста на русском языке, созданного для разнородной зрительской аудитории, и параллельных текстов-переводов на британский и американский варианты английского языка. *Во-вторых*, осуществляется системный анализ используемых при локализации и переводческой адаптации переводческих трансформаций видеовербального анимационного кинотекста с русского языка на английский, рассматриваются лексико-семантические и стилистические преобразования; *в-третьих*, устанавливаются типы вариативности при переводе медиальных кинотекстов ради преодоления межкультурных барьеров, отступлений от особенностей текста оригинала, включая интертекстуальные.

**Методологической и теоретической базой** работы послужили исследования по теории перевода (работы Р.О. Якобсона [Якобсон, 1978], А. Поповича [Попович, 1980], Г. Тури [Toury, 1986], Л.Л. Нелюбина, Г.Т. Хухуни [Нелюбин, Хухуни, 2006], Дж.С. Холмса [Holmes, 1988], Б. Хохела [Хохел, 1988], Т. Сэйвори [Savory, 1957]); теории дискурса и дискурс-анализа (О.В. Александрова [Александрова, 1999, 2007, 2008], Н.Д. Арутюнова [Арутюнова, 1999], Т.А. ван Дейк [Дейк, 1988, 1989], В.З. Демьянков

[Демьянков, 1996, 2002, 2005], Е.С. Кубрякова [Кубрякова, 1997, 2000, 2003], В.И. Карасик [Карасик, 2000, 2004, 2005], А.А. Кибрик [Кибрик, 2003, 2009], Е.А. Красина [Красина, 2004, 2006, 2016], Е.В. Сидоров [Сидоров, 2009], Ю.С. Степанов [Степанов, 1995], Е.И. Шейгал [Шейгал, 2000], И.А. Стернин [Стернин, 2000, 2004], N.L. Fairclough [Fairclough, 1989, 1992, 1993, 1996, 2001, 2010]); лингвистике текста (В.В. Богданов [Богданов, 1993], В.А. Бухбиндер [Бухбиндер, 1983], А.А. Залевская [Залевская, 2001], М.Н. Левченко [Левченко, 2003], О.И. Максименко [Максименко, 2017, 2020]); лингвосемиотике и семиотике кино (Н.Ф. Алефиренко [Алефиренко, 2009], Д.Б. Гудков [Гудков, 2007], А.Н. Зарецкая [Зарецкая, 2010], М.Л. Ковшова [Ковшова, 2007], И.Н. Лавриненко [Лавриненко, 2012], Ю.М. Лотман [Лотман, 1993, 1998], О.И. Максименко [Максименко, 2012, 2016], Н.Д. Мечковская [Мечковская, 2004], А.В. Олянич [Олянич, 2015], Ю.С. Степанов [Степанов, 1985, 2001, 2007], А.А. Уфимцева [Уфимцева, 2002], Е.И. Шейгал [Шейгал, 2000, 2004], У. Эко [Эко, 2004], G. Leech [Leech, 1974]) и др.

На защиту выносятся следующие **положения**:

1. Анимационные видеовербальные кинотексты характеризуются рядом особенностей, в том числе использованием средств выразительности, направленных на создание прагматического эффекта при воздействии на целевую аудиторию, как детскую, так и взрослую, обладающих суггестивным потенциалом, при этом особым суггестивным потенциалом обладает прецедентный интертекст.

2. Отличия в текстах оригинала исследуемого анимационного сериала и вариантов перевода напрямую связаны с межкультурной или прагматической переводческой адаптацией исходного текста, нацелены на создание текста перевода, частично либо полностью адаптированного к принимающей культуре с целью обеспечения легкости, логичности и мотивированности восприятия.

3. При адаптивном переводе анимационного кинотекста лексические, структурные и стилистические акценты в языке перевода могут смещаться для достижения того же воздействия на зрительскую аудиторию с учетом национально-культурных особенностей.

4. Перевод онимов разного рода, включая имена собственные и названия серий (фильмонимы), требует особого подхода, определяемого прагматическим воздействием текста перевода на потенциальную зрительскую аудиторию принимающей культуры.

5. Сложность межкультурной адаптации художественного видеовербального текста требует выбора особых способов достижения текстосемантической и текстостилистической адекватности.

6. Интерпретация и перевод разных видов интертекста: вербального, визуального, звукового (музыкального) осложняется смещением межкультурных кодов.

7. При адаптивном переводе анимационного кинотекста выявляется принципиально непере译имый интертекст.

8. В процессе локализации анимационного кинотекста в результате адаптивного перевода исходная неоднородная целевая аудитория сужается до детской.

**Апробация работы.** Основные положения диссертационного исследования были изложены на XI Международной научной теоретической конференции «Перевод и когнитология в XXI веке (2018, МГОУ), II Международной заочной научно-практической конференции молодых ученых «Язык. Коммуникация. Культура» (20 апреля 2018, Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина, Москва), XII международной научной конференции по актуальным проблемам теории языка и коммуникации «Язык. Коммуникация. Перевод» (29 июня 2018, Военный университет Мин. обороны РФ, Москва), Международной научно-практической конференции «Слово. Словарь. Термин. Лексикограф» (1–2 марта 2019, МГОУ), в сборнике научных

трудов РУДН «Вопросы прикладной лингвистики» (2019), Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Актуальные проблемы лингвокультурологии и межкультурной коммуникации в теории и практике перевода» (МГОУ, 23 декабря 2019), VI Международной научно-методической конференции «Проблемы преподавания русского языка как иностранного в современном вузе» (29 февраля 2020, МГИМО МИД РФ), Международной научно-практической конференции «Американская лингвистика: наследие и современность (к 125-летию со дня рождения Э. Сепира (13–14 марта 2020, МГОУ), в ходе выступлений на заседаниях кафедры теоретической и прикладной лингвистики Института лингвистики и межкультурной коммуникации МГОУ.

Содержание работы отражено в 8 статьях, 3 из которых опубликованы в рецензируемых журналах из списка ВАК РФ. Общий объем опубликованных материалов составил 4,2 п.л.

**Структура работы** соответствует поставленным задачам. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка научной литературы, лексикографических и электронных источников и приложения.

Во Введении представлены основные характеристики диссертационного исследования: определены цели и задачи исследования, обоснована актуальность и научная новизна, сформулирована научная гипотеза, теоретическая ценность и практическая значимость работы, описан материал исследования, предмет, объект и задачи исследования, использованные методы и сведения об апробации работы.

В Главе 1 раскрываются принципиально важные для исследования теоретические понятия текста, видеовербального (аудиовизуального) текста, языковой картины мира, анимационного кинотекста как дискурсивного целого, рассматривается понятие интертекста как знаковой составляющей современного видеовербального текста, анализируются разные виды интертекста: вербального, визуального, аудиального (музыкального), как

полиmodalного целого, проблемы восприятия, интерпретации и последующего перевода разных видов интертекста, возникающие при локализации и переводческой адаптации анимационного сериала, обсуждается гипотеза «непереводимости интертекста», характеризуется российский анимационный сериал «Смешарики» как объект лингвистического исследования.

В Главе 2 описывается собранный корпус анимационных кинотекстов с позиций доминантного для данного корпуса явления – интертекста, рассматриваются проблемы перевода видеовербального текста в целом на примере адаптивного перевода анимационного сериала «Смешарики» на британский и американский варианты английского языка в процессе локализации, оцениваются лексические трансформации при переводческой адаптации данного вида кинотекста, рассматриваются проблемы переводов онимов, названий серий (фильмонимов), проблематика перевода, возникающая из-за гендерных различий в русском и английском языке, варианты замещения при переводе коллокаций, а также сложности перевода стилистических особенностей речи персонажей анимационных фильмов.

В Заключение суммируются основные итоги проведенного исследования, высказываются возможности применения результатов исследования и намечаются перспективы дальнейшего развития исследований.

В списке литературы приводится перечень научных работ, лексикографических и справочных источников, использованных в ходе исследования.

В Приложениях А, Б приводятся примеры вариантов перевода фрагментов вербальных транскриптов анимационного сериала.

## **Глава 1. Анимационный видеовербальный текст: понятие, структура, функционирование и локализация**

Ю.М. Лотман в свое время писал, что в литературе по семиотике кино языку мультипликации уделяется незаслуженно мало внимания [Лотман, 1993, с. 671]. Довольно долго мультипликация (согласно новой терминологии, анимация) считалась чем-то второстепенным, менее значимым, чем кинематограф. Как семиотический код, цепочки иконических знаков – рисунков – известны очень давно. Последовательность наскальных рисунков, отображавших разные этапы охоты в доисторическую эпоху, рисунки на античных вазах, иконы с изображением жития святых и многое другое можно рассматривать как прототип современной анимации, по сути, раскадровку. «Мультипликационный фильм не является разновидностью фотографического кинематографа, а представляет собой вполне самостоятельное искусство со своим художественным языком, во многом противостоящим языку игрового и документального кинематографа» [Лотман, 1993, с. 672]. Стоит добавить, что развитие анимации за последние десятилетия подтвердило точку зрения Ю.М. Лотмана, и теперь можно говорить о сложной семиотике анимационного кино как видеовербального текста.

### **1.1. Анимационный видеовербальный текст как дискурсивное целое**

Мультипликационные фильмы, воспринимаемые нередко как сугубо развлекательный и упрощенный продукт, таковым, без сомнения, не являются. Перейдя с больших экранов, где зародился этот вид кинематографического искусства, в телевизионную среду, мультфильмы приобрели еще более сложную семиотическую структуру, превратившись в референциально связанные мультипликационные (анимационные) сериалы. Исследователи J. Fiske и J. Hardley в книге “Reading Television” [Fiske, 1978] писали, что телевизионные тексты обладают свойствами языка и, соответственно,

поддаются анализу с помощью тех же инструментов, что и письменный текст, т.е. инструментов лингвистики и семиотики.

Современный социум существует и функционирует внутри мультисемиотической семиосферы (по Ю.М. Лотману). Это воспринимается как данность, внутри которой происходит перманентный семиозис – процесс порождения и интерпретации знака [Лотман, 1998]. Структура и качество семиотических систем, окружающих человека, чрезвычайно быстро меняются и беспрестанно усложняются. Достаточно давно человеку известны поликодовые (креолизованные, мультимодальные) тексты – тексты, в которых участвуют несколько семиотических кодов – вербальный, иконический и др., поскольку с момента, когда человек решил фиксировать свои знания и мысли, слова и рисунки, нередко представленные в тексте одновременно, подобные тексты стали естественной формой такой фиксации [Максименко, 2012].

Сложные мультисемиотические тексты, расширившие свою компонентную базу за счет движения, цвета, затем звука после возникновения кино в конце XIX в., получили дополнительное развитие с активным прогрессом в мультипликации (анимации). Хотя известно, что первые опыты «оживления» статических рисунков относятся к первой трети XIX в., а датой выхода первого рисованного мультфильма считается 1892 год, по-настоящему сложный мультисемиотический видеовербальный анимационный продукт стал развиваться с середины XX в. [Кривуля, 2012].

Анимационный кинотекст можно отнести к «семиотически предельной» форме экранных текстов – поликодовых-полиmodalных текстов, под которыми понимается «техно-сенсорное единство, поддающееся перцептивному восприятию при помощи различных модальностей (каналов восприятия информации), сочетающее аудиальные и визуальные семиотические средства и передающееся проецированием на экран. В нем обнаруживается синкретическое единство движущегося изображения,

фонетического звука (речь), шумов, музыкального сопровождения и письма (титры, субтитры и пр.) [Евграфова, 2019, Электронный ресурс].

Первый пункт Устава Международной ассоциации анимационного кино (ASIFA) гласит: «Искусство анимации есть создание подвижных образов способом покадровой съемки с помощью манипуляций всеми доступными способами, как традиционными, так и самыми современными (компьютер, видеокамера, модули, голография, лазер) за исключением методов живого воздействия» [ASIFA, 2019, Электронный ресурс] Стоит отметить, что об экранности в этой дефиниции речи не идет.

Нередко в обыденном сознании анимационные видеовербальные тексты, как упоминалось выше, воспринимаются как нечто менее значимое по сравнению с кинофильмами. Но, если рассматривать анимационные фильмы с позиций лингвосемиотики, это неверно. Благодаря особенностям используемого в анимационном кино отчасти упрощенного символизма и универсальных семиотических кодов, анимационные фильмы легче воспринимаются зрителями, принадлежащими разным лингвокультурам, способствуя их сближению. Однако практически повсеместное использование интертекста, чаще всего напрямую связанного с лингвокультурной картиной мира и языком, на котором создан анимационный фильм, требует полноценной интерпретации, а в случае перевода такого сложного мультисемиотического текста на иностранный язык эта герменевтическая проблема еще больше осложняется.

Для проведения данного исследования необходимо, прежде всего, определиться с базовыми понятиями, такими как дискурс, анимационный дискурс, мультисемиотическая система, текст, видеовербальный (аудиовизуальный) текст и ряд других.

Количество современных работ, посвященных дискурсу в целом и дискурс-анализу, не поддается исчислению, равно как точек зрения на эту проблематику [Арутюнова, 1990; Водак, 2001, 2005; Дейк, 1989; Баранов,

2009; Иссерс, 2015; Карасик, 2002, 2915; Кибрик, 2019, Пешё, 1992; Сидоров, 2009; Фуко, 2006 и мн. др.]. Н.Д. Арутюнова определяет дискурс как «связный текст в совокупности с экстралингвистическими факторами – прагматическими, социокультурными, психологическими факторами; текст, взятый в событийном аспекте; речь, рассматриваемая как целенаправленное социальное действие, как компонент, участвующий во взаимодействии людей и механизмах их сознания (когнитивных процессах)» [Арутюнова, 1998, с. 136–137].

Выделяют следующие признаки дискурса: сверхтекстовый характер, устное и/или письменное проявление, социальная обусловленность, последовательность, процессуальность, интертекстуальность, вертикальность [Kujawa, 2014, с. 47–50].

О.И. Иссерс высказывает мнение [Иссерс, 2015, с. 36], что различные типы дискурсов часто взаимодействуют друг с другом, и хотя реальное общение, как правило, можно свести к одному дискурсу, в нем нередко включены и другие дискурсивные элементы, что соотносится с явлениями интертекстуальности и интердискурсивности. Создаются и активно функционируют гибридные дискурсы – дискурсы, воплотившие в себе элементы разных сфер общения, отразившие контакт разных социальных институтов. Таким образом, дискурс воплощает взаимодействие языковых, социальных («дискурс – это форма социальной практики» [Fairclough, 1995, с. 22]), культурных и исторических факторов, являясь психическим процессом интеракции сознаний говорящего и слушающего, автора и реципиента.

Поскольку мы рассматриваем мультимодальный дискурс, для нашего исследования важен взгляд А.А. Кибрика, который отмечает, что «устный канал основан на звуковом взаимодействии между говорящим и адресатом. Жестовый определяет визуальное взаимодействие между коммуникантами. Мысленный основывается на мыслях человека, т. е. говорящий и адресат – один человек. Письменный модус использует зрительный канал.

Функциональный стиль как критерий таксономии определяется сферой человеческой деятельности и имеет свои лексические особенности. Критерий формальности и неформальности основывается на социальных отношениях между говорящим и адресатом» [Кибрик, 2009, с. 5–16], в нашем случае между авторами анимационного кинотекста и реципиентом.

Мы в нашей работе опираемся на мнение Е.В. Сидорова, согласно которому дискурс следует понимать как «некоторую область языковой действительности, в которой деятельность людей включает в себя производство словесных текстов и их понимание» [Сидоров 2009, с. 6], но расширяем этот постулат – производство не только словесных текстов, но и сложных поликодовых мультимодальных текстов, к которым относятся и видеовербальные анимационные тексты.

Как единица коммуникации текст, включая кинотекст, рассматривается как сложное семантическое образование, характеристиками которого являются цельность, формальная и семантическая связность, внутренняя структура (синтаксическая, композиционная и логическая), эмотивность (отношение автора к действительности) [Голубева, 2015, с. 2]. Современные тексты, кроме указанных, обладают такими характеристиками как креолизованность (способность содержать в себе элементы других семиотических систем), прецедентность (наличие элементов предшествующих текстов), скважность (свойство, позволяющее понять смысл смежных предложений) [Слышкин, 2004, с. 11].

Под текстом мы вслед за Ю.М. Лотманом понимаем сложную поликодовую систему, обладающую такими характеристиками, как выразительность, отграниченность, структурность, иерархичность, способную не только передавать смыслы, но и трансформировать их и порождать новые в процессе интерпретации [Лотман, 1998, с. 14].

В отношении понятий «кинотекст» и «кинодискурс» также нет единого мнения. Ряд исследователей рассматривает их как разные понятия, другие –

как единое целое [Нелюбина, 2014, с. 26]. Так, А.И. Казакова дает следующее определение: «Кинодискурс – это кинотекст, а также сам кинофильм, интерпретация фильма кинозрителями и тот смысл, что вложили в него создатели кинофильма, режиссеры и сценаристы» [Казакова, 2014, с. 10]. В данном определении лингвосемиотические характеристики не обозначены.

М.Б. Ворошилова, М.А. Ефремова и Г.Г. Слышкин подчеркивают, что кинотекст обладает как вербальными, так и невербальными составляющими [Слышкин, 2004, с. 14]. Под кинотекстом М.А. Ефремова и Г.Г. Слышкин понимают «постановочный кинофильм или, в наивной классификации, художественный фильм, за исключением тех случаев, когда особо оговорено, что речь идет о любом виде кинотекста» [Слышкин, 2004, с. 21–22]. А.Н. Зарецкая выделяет именно лингвосемиотические аспекты кинодискурса: «<.> это связный текст, являющийся вербальным компонентом фильма, в совокупности с невербальными компонентами – аудиовизуальным рядом этого фильма и другими значимыми для смысловой завершенности фильма экстралингвистическими факторами, такими как креолизованное образование, обладающее свойствами целостности, связности, информативности, коммуникативно-прагматической направленности, медийности и созданное коллективно дифференцированным автором для просмотра реципиентом сообщения (кинозрителем). К экстралингвистическим факторам относятся разнообразные культурно-исторические фоновые знания адресата, экстралингвистический контекст – обстановка, время и место, к которым относится фильм, различные невербальные средства: рисунки, жесты, мимика, которые важны при создании и восприятии кинофильма» [Зарецкая, 2010, с. 3–22]

Таким образом, по определению многих авторов, кинотекст представляет собой «связное, цельное, завершенное сообщение, выраженное при помощи вербальных (лингвистических) и невербальных (иконических и/или индексальных) знаков, организованное в соответствии с замыслом

коллективного функционально дифференцированного автора при помощи кинематографических кодов, зафиксированное на материальном носителе и предназначенное для воспроизведения на экране и аудиовизуального восприятия кинозрителями» [Слышкин, 2004, с. 37]. По мнению С.С. Зайченко, кинотекст есть не что иное, как саморазвивающаяся и самоорганизующаяся система [Зайченко, 2013, с. 6]. Она предлагает рассматривать кинодискурс как «совокупность кинотекстов, выступающих результатом взаимодействия коллективного авторского замысла, сложного комплекса возможных реакций кинозрителя и кинотекста, выводящего кинодискурс в пространство семиосферы» [Зайченко, 2013, с. 69].

В общем представлении, мультипликационное (анимационное) кино, наряду с игровым, является разновидностью художественного кино. Мультипликацию отличает разнообразие как технических приемов и техник исполнения (рисованная, кукольная, пластилиновая, песочная, комбинированная компьютерная, flash-анимация и т.д.), так и наличие специфической целевой аудитории, главным образом, детской или предполагающей просмотр вместе со взрослой аудиторией. В.И. Тарасов в статье с говорящим названием «Мультипликация – это эсперанто для всего человечества – искусство поколения next» пишет, что слова – это материал литературы, звуки – материал музыки, а материалом художественной анимации является движение [Тарасов, 2015, с. 105]. Однако, по нашему мнению, анимационный дискурс включает в себя еще больше составляющих: вербальную (речь персонажей, встроенные надписи, титры и пр.), аудиальную (в широком понимании – музыка, просодика, значимые звуки и шумы и пр.), кинесическую, цветовую, причем, в силу неоднозначного символизма всех компонентов, выделить среди них доминантный не представляется возможным.

В.И. Шаховский более 20 лет назад писал, что современный этап развития лингвистики характеризуется возрастающим интересом к

невербальным средствам коммуникации, ввиду их высокой информационной ёмкости и прагматического потенциала, а лингвистика текста все больше превращается в лингвистику семиотически осложнённого текста, что отражает переходное состояние собственно лингвистики, объект которой приобретает все более гибридный характер [Шаховский, 1998, с. 20].

Невербальные компоненты, используемые в кинотексте, важны для его понимания. Более того, поскольку фильмы, включая анимационные, опираются на аудиовизуальные эффекты, вербальные и невербальные компоненты, как правило, работают вместе, одновременно воздействуя на различные чувства и когнитивные каналы [Roell, 2010, p. 2].

При одновременном использовании вербальных и невербальных знаков в кинотексте может возникать совпадение и несовпадение значений.

М.Р. Желтухина пишет: «Выделяются несколько функций, которые невербальные сообщения выполняют при взаимодействии с вербальными:

- 1) организация и регуляция контакта;
- 2) дополнение (включая дублирование и усиление) вербальных сообщений (придание выразительности речи, уточнение и пояснение ее содержания, придание нового смысла);
- 3) опровержение вербальных сообщений (несоответствие вербального сообщения невербальному);
- 4) замещение вербальных сообщений (использование невербального сообщения вместо вербального);
- 5) регулирование разговора (использование невербальных знаков для координации взаимодействия между людьми)» [Желтухина, 2004, с. 443].

Все эти функции позволяют режиссеру более точно доносить до зрителей смысл своего художественного высказывания, наиболее полно и достоверно создавая иллюзию «настоящей жизни».

Кинотекст, термин, который можно использовать как зонтичный по отношению к анимационному видеoverбальному тексту, стал объектом

лингвистического изучения относительно недавно [Федоров, 2000; Иванова 2000; Слышкин и Ефремова 2004, Бугаева, 2011; Голубева, 2015; Евграфова, 2019, 2020 и др.]. До определенного времени под термином «кинотекст» подразумевалось просто информационное сообщение, изложенное средствами кинематографа [Бугаева, 2011, с. 67]. Несколько ранее в статье Г.Г. Слышкина и М.А. Ефремовой под кинотекстом понимался креолизованный текст, структура которого состоит из семиотически негетерогенных частей: наряду с вербальными (языковыми) средствами присутствуют иконические (изобразительные знаки): рисунки, фотографии, схемы и др. [Слышкин, 2004, с. 18], что нельзя считать достаточным для характеристики кинотекста. К креолизованным (поликодовым) текстам относят, прежде всего, иллюстрированную книжную продукцию, комиксы, рекламные тексты, плакаты и пр. [Максименко, 2012], а в кинематографических произведениях участвует и оптико-кинетическая составляющая (мимика, жесты, позы, моторика), паралингвистическая составляющая (тембр голоса, тональность, темп речи), а также экстралингвистические компоненты (плач, шумы, смех и пр.) [Голубева, 2015, с. 1]. М.Б. Ворошилова охарактеризовала систему кинотекста следующим образом: «Лингвистическая система в кинотексте представлена двумя составляющими: письменной (титры и надписи, являющиеся частью мира героев фильма) и устной (звучащая речь актеров, закадровый текст, песня и т.д.). Нелингвистическая система кинотекста включает звуковую часть (естественные и технические шумы, музыка), видеоряд (образы персонажей, пейзаж, интерьер, реквизит, спецэффекты)» [Ворошилова, 2007, Электронный ресурс].

«Порождение кинотекста связано с многократной семиотической трансформацией текста» [Слышкин, 2004, с. 29]. Литературный текст превращается в постановочный (режиссерский) сценарий, включающий раскадровку, диалоги героев, порядок монтажа, движение камер и многое другое. Режиссер в процессе съемок постоянно редактирует кинотекст,

отбирая лучшие дубли, также активно участвуют в создании кинотекста оператор-постановщик, звукорежиссер, художник по костюмам и др. Таким образом, «порождение кинотекста – это многоуровневый процесс, который характеризуется коллективным функционально дифференцированным авторством» [Голубева, 2015, с. 2.] То же самое можно сказать и об анимационном кинотексте, но семиотических трансформаций при анимации, на наш взгляд, еще больше, чем в кинотексте. Например, актер во время съемок может сыграть ту или иную эмоцию, а в анимационном кинотексте эмоция должна быть в буквальном смысле изображена, т.е. сначала осмыслена, затем должны быть выделены легко опознаваемые и достаточно легко реализуемые в виде иконического знака исходные кинетические доминантные черты, которые можно перенести сначала на бумагу, пластилин и пр., а потом на экран.

Кроме того, дискурсивность как непосредственная составляющая анимационных фильмов заключается и в передаче аудитории лингвокультурологических национальных особенностей, а также культурных реалий, передаваемых в видеовербальном тексте всеми используемыми в данном тексте кодами: вербальном, визуальном, аудиальном (музыкальном) и даже цветовом.

У.В. Дидик рассматривает анимационный кинотекст как дискурсивную практику, находящуюся «в динамически диалогических отношениях с другими практиками, образующими общий континуум. Вследствие достаточно высокой восприимчивости к аудиовизуальным медиатекстам, дети легко усваивают предлагаемый с экрана не только социальный, но и культурный дискурс» [Дидик, 2013, с. 62].

Данная точка зрения разделяется и конкретизируется Е.Г. Нешковой [Нешкова, 2017]. Дискурс мультфильма рассматривается как двухуровневая сущность, в которую входят «интердискурс и полидискурс. Интердискурс отличается относительной спонтанностью и непредсказуемостью,

полидискурс – стабильностью и воспроизводимостью. Интердискурс обусловлен замыслом автора, полидискурс – идеологией, общей для данного сверткста [Дидик, 2013, с. 63].

К важным характеристикам дискурса относится прагматичность представленной ситуации с ее условиями, задачами, спецификой участников коммуникации, иными словами, актуализированность коммуникации (в случае с анимационным кинематографом – опосредованной однонаправленной аудиовизуальной коммуникации).

Мы предлагаем понимать под анимационным дискурсом комплексную систему, сочетающую мультисемиотические аудиовизуальные тексты, в основе которых лежит иллюзия оживления на экране разного рода изображений, их понимание и интерпретация.

М.И. Жабский, говоря о кинематографе, среди прочих выделяет у него такие функции как:

- зрительское сотворчество;
- общая социализация;
- формирование личностных потенциалов;
- эстетическая;
- коммерческая [Жабский, 2005, с. 44].

Рассматривая в рамках данной работы феномен мультипликации (анимации), можно сделать вывод, что в анализируемом типе фильмов в большей степени выражена функция социализации, направленная на воспитательное, познавательное, развивающее воздействие, и эстетическая функция, проявляющаяся в многоплановом и разнонаправленном воздействии на целевую аудиторию.

Социализирующее воздействие мультипликации заключается в упрощении протекания процесса интеграции основного реципиента анимационных фильмов – ребенка – в систему общественных отношений

благодаря демонстрации в фильмах тех или иных моделей поведения, миропонимания, чувствования, формирование национальной языковой картины мира [Лалетина, 2009, 143].

Соглашаясь с мнением А.Ф. Лалетиной о том, что «мультфильмы, как различные модели репрезентации действительности, проектируют в сознании детей культурно-заданные сценарии, структурируя отношения детей с социальным миром, и содержат определенные предписания для социализации, влияя на формирование идентичности» [Лалетина, 2009, с. 144], можно говорить об обоюдности процесса создания анимационных фильмов как отражения отношений в обществе, формирующего определенные модели поведения и даже вокабуляр целевой аудитории. Зритель вынужден вступать в коммуникативно-социальные отношения, способные не только получить информацию о системе ценностных ориентаций, но и смоделировать некоторые лингвокультурные представления о мире. Являясь одним из ярких и ёмких контентов современной культуры, анимационный видеовербальный текст наиболее ярко и содержательно отражает ценности того сообщества и того времени, в котором он создается. Как отмечает А.Ф. Лалетина, «мультфильмы передают ребенку в доступной форме общечеловеческий опыт, культуру, традиции и историю народа [Лалетина, 2009, с. 144].

Необходимыми условиями существования анимационного дискурса являются законы социума, его ценности, представления о мире в целом, добре и зле, хорошем и плохом.

Спецификой детской картины мира, находящей свое отражение в анимации, являются оптимизм, антропоморфизм, условность, преобладание простого языкового материала, кратких ярких фраз, игрового или легко привносимого в ситуацию реальной жизни сказочно-фантастического образа. Часто поведение ребенка мотивируется целой цепочкой внешних факторов, заимствованных в виде иконических образов, как универсальных, так и национальных: художественного изображения (картинки), кадра из

мультфильма, развлекательных компьютерных программ, воспринимаемых как нечто цельное.

По мнению Ш. Балли, «в самом общем виде цельность детского дискурса обеспечивается двумя блоками составляющих, которые целесообразно описывать с привлечением терминов «диктум» и «модус»» [Балли, 1955, с. 156]. При этом диктум трактуется как описание ситуации, модус как способ ее представления говорящим, включая оценку ситуации, отношения ситуации к действительности [Балли, 1955, с. 156].

Следовательно, анимационный видеовербальный текст как особая модель отражения реальности переносит в сознание как детей, так и взрослых культурно-обусловленные сценарии, дает представление о социальных нормах, закладывает предпосылки для успешной социализации, способствует формированию национальной, языковой, культурной и личностной общности.

Также отличительной чертой анимационного дискурса является тот факт, что чрезвычайно важным становится критерий адресата, характеризуемый как двойственный, т.к. ориентирован одновременно на ребенка и на взрослого, потенциально просматривающего с ним мультфильмы, обращающего внимание на привлекательные сигнальные моменты, закодированные в конкретном дискурсе, имеющие целью возможного последующего повтора предлагаемой модели поведения, или, наоборот, критики и обсуждения с точки зрения «хорошо-плохо». Двойственный характер также проявляется и на уровне идеологической установки одновременно на социализацию (за счет включения в анимацию элементов познавательного, дидактического, экономического, медицинского и мн. др. дискурсов) и развлечение (включение элементов дискурса игры, дискурса детской речи, фантастической, гастрономической, природоведческой и спортивной информации).

Можно представить и рассмотреть анимационный дискурс, как сложное явление коммуникации и социализации, способ мышления личностного и

межличностного взаимодействия двух постоянно меняющихся картин мира – взрослых и детей, развивающихся и связанных в единое целое, поскольку, авторами видеовербальных анимационных текстов являются взрослые, а «потребителями» - дети.

Таким образом, анимационный видеовербальный текст обладает присущими только ему характеристиками, что позволяет рассматривать его как дискурсивное целое.

## **1.2. Анимационный видеовербальный текст как отражение национальной и языковой картины мира**

В современном мире зафиксировано более 2000 национальностей. Под термином национальность понимается принадлежность человека к определенной этнической общности людей, отличающейся особенностями языка, культуры, психологии, традиций, обычаев, образа жизни. Из-за двух конкурирующих тенденций развития современного общества – глобализации и глокализации – возникает проблема, с одной стороны, сохранения национальной идентичности, сохранения и популяризации национальной языковой картины мира, с другой – приспособления к окружающей действительности путем аккультурации, адаптации, локализации при необходимости дальнейшего совместного существования.

На сегодняшний день картина мира является одним из базовых понятий во многих сферах гуманитарного знания. Она выражает «специфику человека и его бытия, взаимоотношения его с миром, важнейшие условия его существования в мире [Постовалова, 1988, с. 11] и изучается в философии, психологии, социологии, антропологии. В последнее время картина мира все прочнее укрепляет свои позиции и в терминологическом аппарате филологических и смежных с ними дисциплин: социолингвистики, лингвокультурологии, психолингвистики, когнитивной лингвистики, преподавания иностранных языков и культур.

Понятие национальной картины мира неотделимо от понятия языковой картины мира. Формирование этих понятий настолько взаимосвязано, настолько тесно их взаимодействие, взаимозависимость и взаимовлияние, что на протяжении многих лет продолжают споры о том, что из них является первичным – непосредственно язык или сознание. Особенности национального восприятия, отражаемые в языке, через семантику входящих в структуру устойчивых образов, выражений (коллокаций) слов кодируют определенную культурную информацию (см. 2.5). Языковая картина мира – это «ментально-лингвальное образование, информация об окружающей действительности, запечатленная в индивидуальном или коллективном сознании и репрезентирующаяся средствами языка [Гончарова, 2012, с. 400]. Проблематику языковой картины мира одним из первых обозначил Э.Сепир [Сепир, 1993].

Формирование и сохранение национальной языковой картины мира имеет спиралевидный характер: с момента рождения человек слышит колыбельные, сказки и др., приобщаясь, тем самым, к национальной культуре, а затем, осознанно или неосознанно, развивает эти накопленные знания, которые приобретают разные формы реализации.

Языковая картина мира, ставшая объектом изучения как лингвокультурологии, так и собственно лингвистики, представляет собой, словами И.А. Стернина, «совокупность зафиксированных в единицах языка представлений народа о действительности на определенном этапе его развития, представление о действительности, отраженное в языковых знаках и их значениях – языковое упорядочение предметов и явлений, заложенное в системных значениях слов информация о мире» [Попова, Стернин, 2007, с. 38].

Картина мира и языковая картина мира, в частности, формируются под влиянием значительного количества факторов, как внешних, так и внутренних, находящихся между собой в отношениях взаимодействия и

взаимозависимости. Система кодирования национально-культурной маркированности, мотивации и специфики отличается по своим способам и формам выражения, содержанию в различных языковых системах [Корнилов, 2003]. «Языковая картина мира включает ценностное измерение лингвистически релевантного осмысления действительности. В рамках этого измерения противопоставляются ценности, нормы и обыкновения как иерархически организованные форматы хранения знаний поведенческих установок в типовых ситуациях общения» [Карасик, 2019, с. 46]. Языковая картина мира во многом опирается на понятие национальной идентичности, где под национальной идентичностью можно понимать следующее: «...видение всего сущего, где видение = чувственное восприятие = логическое осмысление + оценивание (на двух уровнях), а все сущее = объективный материальный мир + привносимое в него человеческим сознанием (субъективные оценки/эмоциональные и ценностные/ и мифические категории» [Корнилов, 2003, с. 283].

Национально-культурная идентификация – многоплановое понятие, касающееся таких сторон жизни человека как психология, социологизация, коммуникация, культура, язык. Все это объясняет наличие большого количества подходов к изучению данного понятия. Одним из первых ученых, обратившихся к проблеме национальной идентичности, стал в XIX в. В. фон Гумбольдт, применив понятие внутренней формы по отношению к языку (*innere Sprachform*), связывая с его помощью внешние формы языка с ментальными процессами. Гумбольдту удалось впервые сформулировать положение о взаимосвязи характера языка и характера народа: «... разные языки по своей сути, по своему влиянию на разные чувства являются в действительности различными мировидениями», «своеобразие языка влияет на сущность нации, поэтому тщательное изучение языка должно включать все, что история и философия связывают с внутренним миром человека» [Гумбольдт, 1985, с. 370, 377].

По мнению В.А. Масловой, «наибольший резонанс в мире получили именно идеи фон Гумбольдта, основные положения концепции которого можно свести к следующему: 1) материальная и духовная культура воплощается в языке; 2) всякая культура национальна, ее национальный характер отражен в языке посредством особого видения мира; 3) языку присуща специфическая для каждого языка внутренняя форма, которая есть выражение «народного духа», его культурной компетенции; 4) язык «есть опосредующее звено между человеком и окружающим миром» [Маслова, 2007, с. 237–238].

Проблема национальной идентификации с точки зрения лингвистики рассматривается как тождественность личности с народом, нацией и национальным языком. Система национального языка предопределяется совокупностью национальных универсальных аксиологических представлений о мире, жизни, добре, зле, реализуясь и в таких мультисемиотичных формах, как анимационный фильм.

Культурный код нации – уникальные культурные особенности, доставшиеся народам от предков; это закодированная в некой форме информация, позволяющая идентифицировать культуру. Этим объясняется тот факт, что механизмы взаимодействия языковой семантики и национальной картины мира в определенной степени непостижимы даже для его носителей, а логика формирования национальной языковой картины мира, закономерности выражения диктуются законами развития народа и степенью «взросления нации». Национальная идентичность находится в тесной непосредственной связи с национальной языковой картиной мира. Национальная культурная информация является как бы «закодированной» в семантической и грамматической структуре слова. Интерес к скрытым национальным и культурным взаимообусловленным смыслам настолько возрос, что в лингвистике появляется понятие культурного кода [Савицкий, 2016, с. 55].

Через язык человек познает национальную культуру, национальная культура диктует появление тех или иных слов в языке. Это – два инструмента постижения скрытой языковой и культурной информации. Становится очевидным, что понятие культурного кода и его отражение в языке не может не быть многозначным.

Одним из ярких примеров кодирования национально-языковой идентичности, потенциально имеющее своей целью формирование менталитета молодого поколения средствами мультимедийных текстов, можно считать сказки и одну из современных форм их реализации – мультипликацию (анимацию). Следует отметить, что по мере развития общества концептуальная картина сказок для детей и взрослых претерпевает существенные изменения. Это касается поведения и высказываний персонажей, в частности, анимационных фильмов, относящихся к разным психотипам, социальным стратам, возрастным группам, национальным культурам.

Национально-лексический состав языковых единиц определяется рядом семантических, грамматических, стилистических характеристик. Национально-культурный багаж знаний базируется, в том числе, на приобретенных в ходе опыта фоновых знаниях, а также личностных намерениях говорящего, что само по себе было бы неполным без этимологических, концептуальных, лексико-стилистических составляющих.

Современные анимационные сериалы, к которым относится и российский анимационный сериал «Смешарики», ставший объектом данного исследования, естественным образом отражают языковую картину мира страны, создающей анимационный фильм. Рассматривая в рамках данной работы феномен мультипликации, можно отметить, что в анализируемом типе фильмов сильнее выражены функция социализации, направленная на воспитательное, познавательное, развивающее воздействие, и эстетическая

функция, которая проявляется в многоплановом и разнонаправленном воздействии на целевую аудиторию (п.1.1).

Социализирующее воздействие мультипликации заключается в упрощении протекания процесса интеграции ребенка как основного реципиента анимационной продукции в систему общественных отношений. Создание анимационного фильма, предполагающее реализацию замысла автора(ов), нацеленную на реализацию таких задач, как написание сценария, являющего собой дискурсивное целое с целенаправленным подбором слов, фраз и других семиотических кодов, отражает актуальные процессы, происходящие в современном моменту создания обществе. Дискурсивность как непосредственная составляющая анимационного видеовербального продукта заключается и в передаче аудитории лингвокультурологических национальных особенностей, а также культурных реалий, закодированных в лексической структуре передаваемого текста как единицы дискурса и влияющих на прохождение процесса адаптивного перевода этого вида кинотекста в процессе локализации.

### **1.3. Национально-языковая идентичность мультсериалов**

Русская анимация со времен своего зарождения всегда была в мировых лидерах [Тарасов, 2015, с. 106] – первый в мире кукольный фильм «Прекрасная Люканида» (режиссер В. Старевич, 1912 г.) был создан в России. Массовое производство мультипликационных фильмов в СССР неразрывно связано с учреждением в 1936 г. киностудии Союзмультфильм. История киностудии делится на 2 периода – советский и постсоветский (российский). Последствия распада СССР оказали тяжелое воздействие на производство не первостепенной важности, включая киноиндустрию и мультипликацию. Это привело к падению объемов производства, к выпуску картин, не требующих больших материальных вложений, к снижению эстетической и развивающей составляющей мультипликационных фильмов. Традиционные отличия советской мультипликации в 1990х гг. пришли в упадок (уникальные техники

производства – пластилиновая, кукольная мультипликация, техника оживленной живописи, деление на детские и взрослые мультфильмы, что привело к практически полному исчезновению жанра мультипликационных фильмов для взрослых), к упрощению их содержательной, художественной и лексико-семантической составляющей.

В советское время мультипликационными фильмами для детского и семейного просмотра традиционно выступали картины, сюжет которых был основан на популярных сказках и произведениях мировой и русской литературы, притчах и былинах: «Конек-горбунок» (1947), «Серая шейка» (1948), «Гуси-лебеди» (1949), «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях» (1951), «Каштанка» (1952), «Царевна-лягушка» (1954), «Мойдодыр» (1954), «Заколдованный мальчик» (1955), «Двенадцать месяцев» (1956), «Снежная королева» (1957), «Приключения Буратино» (1959), «Чиполлино» (1961), «Лягушка-путешественница» (1965), «Рики-Тики-Тави» (1965), «Маугли» (1969) и мн. др. Мультфильмы, рассчитанные на широкую зрительскую аудиторию, по своей лексико-семантической наполняемости отличались использованием понятной и простой лексики, отсутствием профессионализмов и сленга, устаревших слов, обоснованным использованием неологизмов. Содержание, образы и вокабуляр соответствовали принятым программам обучения, сценарий проходил обязательное одобрение художественного совета. Вербальная составляющая должна была быть понятной разным народам нашей страны, для которых русский язык не являлся родным. Практически в каждой республике Советского союза была киностудия, выпускающая мультипликационные фильмы, зачастую основанные на фольклоре этой республики, содержание отражало национальную специфику, персонажи могли говорить на русском языке с акцентом. Советская анимация с момента своего зарождения широко использовала сюжеты устного народного творчества разных народов («Братья Лю» (1953) – китайская сказка, «Крашенный лис» (1953) – украинская сказка,

«Храбрый Пак» (1953) – корейская сказка, «Ореховый прутик» (1955) – румынская сказка, «Аист» (1956) – узбекская сказка, «В яранге горит огонь» (1956) – сказки народов Севера, «Янтарный замок» (1959) – литовская сказка, «Золотые Колосья» (1958) – белорусская сказка, «День рождения» (1959) – дагестанская сказка, «Аксак-Кулан» (1968) – казахская сказка, «Бескрылый гусенок» (1987) – чукотская сказка, «Комино» (1990) – марийская сказка, «Волшебная кисточка» (1997) – китайская сказка и др.). Эта тенденция была продолжена современной российской анимацией и реализована в мультипликационном цикле «Гора самоцветов» (2004-2019) (студия «Пилот», режиссер А. Татарский), где 75 серий по 13 минут каждая основаны на сказках народов России. Учитывая тот факт, что эти мультфильмы сняты по мотивам национальных сказок, их национально-языковая идентичность прагматически определена и сомнений не вызывает. Современные российские мультфильмы, ориентированные на широкую аудиторию, если их сюжет не основан на национальных эпосах (например, мультипликационный цикл «Три богатыря» (студия «Мельница», 2008 – наст. время), продолжают эту тенденцию. Такие мультфильмы опираются национальную и языковую картину мира и поддерживают ее, используя как семиотические, так и сугубо языковые характерные черты русского фольклора, поскольку действие условно происходит в X-XI вв. Хотя, в отличие от советских мультфильмов, их язык содержит немало разговорной, просторечной лексики, аллюзий на современность и интертекстуальные отсылки на известные отечественные фильмы. Этот мультипликационный цикл отличается от всего, что снималось в России тем, что представляет собой несколько полнометражных фильмов, а не коротких серий. Профессионального перевода на какой-либо иностранный язык этих фильмов нет.

Существует значительное число анимационных фильмов, в первую очередь производства студий США, где национальная идентичность не так важна, поскольку фильмы сразу создавались с перспективой перевода и

локализации. Национальная идентичность, скорее, имитировалась, использовались стереотипированные образы, которые могли опознаваться как принадлежащие какому-то этносу: «Мадагаскар» (“Madagascar”, © DreamWorks Animation, 2005) – стереотипизированные малагасийцы, «Черепашки ниндзя» (“TMNT”), © IMAGE, 2007) – как бы японцы, «Мулан» (“Mulan” © Walt Disney Pictures, 1998), «Кунг-фу панда» (“Kung Fu Panda”, © DreamWorks Animation, 2008) – китайцы и пр. Такие фильмы можно рассматривать как социокультурное явление, формирующие и отражающие как условную картину мира определенного этноса, так и лингвокультурную картину мира отдельной личности и социума в целом. Анимационные фильмы, как и кинофильмы, предъявляют образы той культуры, в рамках которой они созданы.

Традиция создания мультипликационных телевизионных сериалов (animated television series) не нова. В западной кино- и телеиндустрии такие сериалы появлялись, как правило, после выпуска полнометражного анимационного фильма, имевшего коммерческий успех, фактически эксплуатируя и развивая его сюжет. Практически все имевшие успех полнометражные анимационные фильмы превращались в сериалы и проходили процесс локализации. Ярким примером может служить мультипликационный фильм 1989 г. “The Little Mermaid” студии Disney, который впоследствии превратился в сериал, переведенный на многие языки мира. Стоит отметить одну из особенностей англоязычной детской анимации: ее язык, как семиотический, так и вербальный максимально универсален (если рассматривать английский язык как, по факту, язык межнационального общения). Прагматика зарубежных анимационных сериалов очевидна – во главу угла ставится коммерческий успех, требующий максимального совпадения стереотипных образов, использования коротких диалогов, упрощающих процесс перевода и локализации.

Мультисемиотические тексты, составляющие значительную часть современной семиосферы (по Ю.М. Лотману), к которым относятся и мультипликационные (анимационные) фильмы, давно и прочно заняли свою нишу в мировой культуре XX–XXI в.. Рассматриваемый российский анимационный сериал «Смешарики» представляет собой особый интерес, поскольку заметно выделяется по стилистике, содержанию, философии, обилию разнообразного интертекста (вербального, визуального, музыкального) среди обилия других мультсериалов, присутствующих в современном медиaprостранстве. Надо отметить, что в российском прокате до «Смешариков» мультсериалов с таким количеством серий, по сути, не существовало. Особняком стоит только «Ну, погоди!», который можно рассматривать как советский вариант американского анимационного сериала «Том и Джерри», который выходит на экраны с 1940 года.

Создатели отечественного мультипликационного сериала «Смешарики», послужившего материалом нашего исследования, пошли иным путем. Первые серии этого мультфильма появились в 2004 г. на студии Петербург в рамках проекта «Мир без насилия» (World without violence) и выходили до 2012 г. После некоторого перерыва сериал стал выходить в 3D формате, с 2020 г. вновь планируется выпуск 52 серий в формате 2D. Полнометражные мультипликационные фильмы появились в 2011, 2016 и 2018 гг. соответственно.

Особенность данного анимационного сериала состоит в том, что нельзя однозначно определить его общую концепцию как фильм для детей от 4 до 12 лет, как планировалось сначала. Это скорее фильм для всей семьи, поскольку он наполнен многоуровневым юмором, философскими интертекстуальными отсылками и непростой поликодовой семиотикой. Получается, что зритель – реципиент разного возраста и с разным социальным опытом – может извлечь из предлагаемых авторами сюжетов что-то свое. В данном сериале нет четко прослеживаемой сюжетной линии, нет развития образов персонажей, как

внешних, так и внутренних. Социальные роли и язык персонажей, включая вербальное и просодическое наполнение, не меняются. В сериале основными персонажами являются шарообразные антропоморфные животные с заданными чертами характера. Н.Г. Кривуля отмечает определенную направленность российской анимации в сторону таких персонажей – легко узнаваемые персонажи-животные наделяются чертами человеческого характера [Кривуля, 2015]. Выбор семиотики представления персонажей – как графической (шарообразная форма) так и цветовой составляющей – определялся тем, что, по мнению авторов сериала, круг (в 2D) и шар (в 3D) психологически является оптимальной формой для восприятия, формой, которую ребенок может воспроизвести, что, в свою очередь, определило название антропоморфных персонажей.

Антропоморфизация как прием в народном фольклоре, по мнению М.Е. Глуховой, представляет собой «способ для человека понять окружающий мир, наделяя явления и объекты природы и животных человеческими качествами. <...> Антропоморфные герои также позволяют «уйти» от буквального разговора о волнующих человека проблемах. С помощью переноса запретных или табуированных тем в пространство анимации и, более того, в сообщество зверей, человек получает возможность говорить о том, что недопустимо для разговора в других формах творчества [Глухова, 2018, с. 133–134]. Выбор антропоморфного героя в современной анимации также национально специфичен – панда, обезьяна, богомол в анимации, ассоциирующейся с Китаем; олень, дельфин, лев, аквариумные рыбки и пр. – в американской; для отечественной анимации выбор также достаточно понятен и определен, в первую очередь, персонажами народных сказок являются медведь, собака, ёжик, заяц. При этом благодаря фольклору за каждым из зверей уже закреплены характерные черты, которые присущи ему априори. Если авторы анимационного кинотекста отказываются от близкого к естественному изображению персонажа (цвет шкуры или характерный «сказочный» костюм),

то подключается дополнительный семиотический код – цвет. Создаваемый при помощи комплекса кодов образ анимационного персонажа можно соотнести с понятием кинообраза, который киноведа определяют как «единицу, специфическую для кино, не имеющую аналога в вербальной коммуникации», «передающую в общеобразной форме смысловую и оценочную информацию о персонажах и их отношениях, о Времени и идеях, об обществе и социальных ценностях» [Конецкая, 1997, с. 93]. При этом образ «интерпретируется адекватно лишь на фоне всего фильма, хотя формально складывается из информации эпизодов по принципу концентра – повторяемости при помощи различных коммуникативных и выразительных средств кино». Кинообразы, по мнению В. Конецкой, могут служить определенной моделью поведения общества и людей, их оценки, в чем и заключается социальная значимость данного понятия [Там же. С. 94].

Однако главной, на наш взгляд, для анимационного видеовербального текста является концептуально-вербальная составляющая, требующая реализации. По мнению В.Е. Горшковой, кинематографический образ состоит из трех частей: образ-смысл, образ-время и образ-движение [Горшкова, 2014]. Понятие образа-смысла включает в себя слияние образа-времени и образа-движения, и создает основу кинематографического образа способом совмещения вербального и визуального в кинотексте [Горшкова, 2010, с.20]. Сквозь призму нелингвистических компонентов в кинодискурсе, в том числе анимационном, формируется и извлекается образ-смысл. Так, образ-смысл понимается как нечто «целостное, т.е. внутреннее, познать которое можно только в контексте целого» [Колодина, 2013, с.6]. Например, известно, что в англоязычном мире преобладают нормы политкорректности, понятия феминизма, эмансипации, толерантности в широком понимании, практика позитивного мышления, бодипозитива, что реализуется во многих анимационных сериалах производства американских студий. Хотя существует значительное количество анимационных кинотекстов, переполненных

насилием, агрессией, ненормативной лексикой, однако, сюжеты таких сериалов, как правило, «наднациональны», и основными персонажами в них являются представители противоборствующих сторон: люди и не люди (роботы, пришельцы, вымышленные персонажи из потустороннего мира и пр.). Локализация таких кинотекстов упрощена. Т.В. Духовная считает: «Репрезентативные образцы вербальных и невербальных выражений участвуют в образовании стереотипов, которые, например, в зависимости от пола или социального происхождения персонажа, усиливают ожидания зрителя от киноречи» [Духовная, 2015, с. 65].

#### **1.4. Проблема локализации и переводческой адаптации анимационного видеовербального текста**

Перевод как процесс и результат этого процесса – сложное понятие, обладающее многочисленными дефинициями. В самом общем понимании он представляет собой передачу сообщения на исходном языке (перекодирования) на язык перевода с учетом его грамматических правил и синтаксиса. Перевод, прежде всего, предполагает тщательную работу переводчика, гарантирующую, что сообщение на языке перевода сохранило исходный смысл. Локализация, напротив, предполагает «переписывание» текста на другой язык с учетом особенностей целевой аудитории. Локализация как термин, в первую очередь, соотносится с соответствующей переработкой вебсайтов, мобильных приложений, компьютерных видеоигр, контента мультимедиа и отчасти кинотекстов. В этом смысле перевод лишь часть процесса локализации, которая должна учитывать многочисленные лингвокультурные аспекты и даже местные законы. Культурные барьеры могут существенно затруднить понимание исходной идеи. Локализация может вызвать необходимость глубокого переосмысления логики, дизайна или представления материала, если какой-либо элемент целевого рынка значительно отличается от первичной культуры. По сути, кроме перевода, локализация видеовербального текста требует внесения в него

дополнительных изменений, включая, в том числе, изменение онимов – в нашем случае имен персонажей и серий анимационного сериала (см. 2.3). По мнению О.В. Зинкевича, с которым мы согласны, «локализация работает не просто со взаимодействием двух языков, но двух картин мира, отражающих особую кластеризацию реальности, и ее конечным результатом является материал, текст, совокупность текстов, которые: 1) соответствует экономической и культурной среде; 2) выполнены с учетом лингвистических особенностей целевой среды 3) не искажает изначально заданного смысла» [Зинкевич, 2018, с. 136]

Относительно недавно изучение процесса локализации превратилось в отдельное научно-практическое направление – Localization Studies, исследующее процессы интеграции текста (в широком понимании) в иное языковое пространство и обладающее своим инструментарием и методами. Локализация так или иначе предполагает прагматико-экономическую составляющую.

Для корректного проведения исследования разграничим сферу употребления терминов «перевод» и «локализация» – необходимо определить, какой из терминов лучше использовать для работы с вербальной составляющей анимационного кинотекста. Специалисты в переводческой сфере настаивают на использовании термина «перевод». Так, В. Merino [Merino, 2009, p. 18] выступает за использование термина «перевод», поскольку термин «локализация» включает в себя не только перевод текста, но и такие действия, как, например, принятие решения об изменении аудиосоставляющей (музыкального сопровождения и песен, присутствующих в кинотексте), личных имен и так далее. Некоторые специалисты предлагают использование термина «transcreation», аргументируя это высокой свободой переводчика в процессе переводческой деятельности. Таким образом, при разборе лингвистических трансформаций вербальной составляющей анимационного текста в нашей работе мы используем термин «перевод», а

говоря о более широких (в том числе экстралингвистических) аспектах – термин «локализация». Стоит отметить различие в применении термина «локализация» для переводчиков компьютерных игр и кинотекста: для первых использование данной стратегии означает, что в момент начала работы над локализацией законченного продукта может в итоговом варианте не существовать, в этом аспекте локализация игры противопоставляется переводу кинотекста, где переводчик имеет доступ к законченному продукту и вспомогательным материалам. Таким образом, всё, что не нарушает дискурсивного пространства анимационного кинотекста, может и должно быть максимально приближено к конкретной языковой аудитории. В процессе локализации переводчик может выходить за рамки переводческих обязанностей в традиционном понимании. При локализации главным можно считать эффективность осуществленной текстовой трансформации – конечный текст нередко не сохраняет полной эквивалентности оригиналу, но эквивалентен исходному тексту по прагматическому потенциалу. Языковая часть анимационного кинотекста может создаваться заново с учетом того, что основной целью перевода является трансформация иностранного проекта в коммерчески успешный продукт на конкретном рынке. При этом авторам анимационного видеовербального текста надо заранее решить, что именно в сериале будет подвергнуто локализации. А. Пашутина в 2004 г. выделила следующие типы локализации (по нарастанию глубины локализации), применимой к компьютерным играм:

- 1) бумажная локализация;
- 2) поверхностная локализация;
- 3) экономичная локализация;
- 4) углубленная локализация;
- 5) избыточная локализация;
- 6) глубокая локализация [Пашутина, 2004 Электронный ресурс]

Для локализации кинотекста, на наш взгляд, применима углубленная локализация, предполагающая замену всего звука в кинотексте, а именно диалоги персонажей (включая профессиональное озвучание), а также максимально возможную часть вербальной составляющей музыкального сопровождения, другие вербальные (графические) компоненты (надписи, подписи к рисункам и пр.). Глубокая локализация, предполагающая переделку сценария, для анимационного кинотекста неприменима.

При локализации в иное этноязыковое пространство принципиально важно избежать коммуникативного сбоя, поскольку при межкультурной коммуникации, как пишет Д.Б. Гудков, «информация не просто транслируется реципиенту и воспринимается им как нечто данное, но проходит ряд глубоких трансформаций, в результате чего адресат заново воссоздает информацию с учетом собственных когнитивных механизмов» [Гудков, 2003, с. 21].

Подход к переводу кинотекста, прежде всего, зависит от избранной техники перевода. К ним относятся дублирование, перевод с субтитрами, перевод голосом за кадром [Горшкова, 2013, с.204]. Одной из серьезных проблем локализации остается проблема дубляжа – хорошо известен факт, что объем текста на разных языках не совпадает. Специфика проблемы закадрового дублирования художественных кинофильмов заключается в том, что устный кинодиалог должен совпадать с аудиовизуальным рядом. Чтобы добиться этого синхронного созвучия устного-письменного-визуального на иностранном языке, необходимо провести сложную работу [Горшкова, 2013, с. 204]. Закадровый перевод фильма осуществляется наложением голосов русских актеров озвучивания на оригинальную дорожку. Вид перевода – голосовой закадровый перевод или дубляж, более точно передающий артикуляцию персонажей, может изменить пространственно-временные параметры кинодиалога. Максимальная приближенность текста перевода к оригинальному кинотексту достигается при закадровом переводе. При этом известно, что фразы, например, на английском языке короче фраз на русском,

соответственно, при переводе кинодиалогов с русского языка на английский нередко приходится сокращать текст. Для обработки диалогов в анимационном кино эта проблема стоит не столь остро, т.к. артикуляция анимационных персонажей, как правило, не столь четкая, как в кино.

Процесс переводческой адаптации анимационных фильмов в высшей степени непросто. Следует отметить, что, несмотря на широкий диапазон использования стилистических средств во всех видах видеовербальных текстов, каждый отдельный вид текста отличается определенным набором языковых средств, учитывающих ряд возрастных, психологических и национальных особенностей целевой зрительской аудитории, а также современные социальные, политические и пр. тенденции в обществе.

Использование сложных средств художественной выразительности не характерно для диалогов анимационных фильмов, ориентированных на детскую аудиторию. Это связано с психологическими особенностями развития и восприятия в определенном возрасте.

Проблемы, возникающие при локализации и, соответственно, переводе, видеовербальной продукции чаще всего связаны с несовпадением картины мира и языковой картины мира исходного языка и языка перевода. До последнего времени в мире сохраняется стереотипно негативное восприятие России. Менять намеренно создаваемый имидж страны непросто. Появление на мировом рынке аудиовизуальной продукции – российского мультипликационного сериала «Смешарики» компании «Рики» (2004 – наст. время) – позволяет отчасти решить эту задачу. Анимационный сериал «Смешарики», снятый в парадигме «Мир без насилия», ломает устоявшиеся стереотипы не только по художественному исполнению, но и по социально-культурной концепции, которая определяет содержание каждой серии. Как упоминалось выше, «Смешарики» – масштабный проект, с 2004 по 2012 гг. было выпущено 215 серий в формате 2D. С определенного момента возникла задача перевода сериала на иностранные языки (фильм идет в более чем 60

странах мира), в первую очередь, на английский язык. Кроме указанного анимационного сериала еще несколько российских детских анимационных сериалов вышли на международный рынок и также были переведены на английский язык. Это такие сериалы как «Лунтик и его друзья» (“Moonzy”); возрастной категории 4-5 лет, «Барбоскины» (“The Barkers”), возрастной категории старшего дошкольного и младшего школьного возраста, «Фиксики» – “The Fixers” и «Маша и медведь» – “Masha and the Bear”. Локализация анимационной видеопродукции в странах принимающего языка, в нашем случае англоговорящих, с учетом аспектов лингвокультурологии, социального опыта, выполненная профессиональными переводчиками с соблюдением необходимых переводческих трансформаций способствует преодолению сложившихся стереотипов. Однако в рамках адаптивного перевода анимационного кинотекста существует серьезная проблема – интертекст.

### **1.5. Интертекст и его интерпретация в анимационном видеовербальном тексте**

Одной из особенностей современного анимационного дискурса, представляющего собой результат «взаимодействия коллективного авторского замысла, сложного комплекса предполагаемых реакций зрителя и текста анимационного произведения» [Нешкова, 2017, с.55], является интертекстуальность, присутствующая на всех уровнях анимационного видеовербального текста.

Как мы писали выше, под анимационным дискурсом мы понимаем комплексную систему, сочетающую мультисемиотические аудиовизуальные тексты, в основе которых лежит иллюзия оживления на экране разного рода изображений, их понимание и интерпретация.

Что касается проблемы интерпретации, которой занимались такие выдающиеся исследователи как Х.-Г. Гадамер, М. Хайдеггер, П. Рикёр, Н. А. Васильев и многие другие, для нашего исследования важно замечание В. З. Демьянкова, что человеку «характерно скорее не анализировать, а

интерпретировать» [Демьянков, 1989, с. 7]. Кроме того, что принципиально важно для мультисемиотического дискурса, «процесс интерпретации способствует моделированию восприятия глазами получателя сообщения, обеспечивая и устанавливая гармонию между внутренними установками получателя и отправителя информации» [Там же. С. 7].

Поскольку практически любое современное художественное произведение, включая анимационный фильм, насыщено интертекстуальными отсылками, при переводе проблема неоднозначной интерпретации, как уже упоминалось, увеличивается кратно.

Интертекст как явление культуры возник, по всей видимости, одновременно с формированием культуры как одной из главных сущностей человеческой цивилизации. В целом, под интертекстуальностью понимается «общее свойство наборов знаков, выражающееся в наличии между ними связей, благодаря которым тексты (или их части) могут многими разнообразными способами явно или скрыто ссылаться друг на друга» [Коновалова, 2007, с. 21]. Интертекст в наши дни присутствует повсюду, он служит коммуникативным маркером, позволяющим определить положение коммуникантов в архетипической оппозиции «свой – чужой» и более узких оппозициях «образованный – необразованный», социальных, гендерных и даже возрастных оппозициях. Исследование интертекста началось с анализа художественных произведений [Фатеева, 2012] и вышло далеко за рамки привычного линейного вербального текста, когда текстом, благодаря Ю. М. Лотману, стали называть многие явления невербального мира, поэтому интертекстуальные отсылки не только встречаются в текстах разной структуры, но фактически стали обязательными. Звуковые (музыкальные), визуальные, вербальные и другие отсылки позволяют объединять произведения, находящиеся в рамках одной культуры, и, если произведение предполагает перевод на другие языки или локализацию (как в ситуации

такого мультимодального текста, как анимация или видеоигры), объединять разные культуры и аудиторию разного возраста.

Необычность целевой аудитории, на которую ориентирован рассматриваемый анимационный сериал «Смешарики», состоит в том, что невозможно однозначно определить возрастную аудиторию зрителей, хотя она заявлена как детская с 4 до 12 лет. Изобилие интертекстуальных ссылок, как вербальных, так и изобразительных и музыкальных, позволяет зрителям разных возрастов вскрывать разные когнитивные пласты. В ситуации, когда мультфильм дети смотрят вместе со взрослыми, которые могут прокомментировать отсылку, глубина восприятия увеличивается.

Ещё одной особенностью этого анимационного кинотекста является то, что он переведён на разные языки, а на английский язык переведён дважды: на британский (точнее, так называемый *европейский*) вариант английского языка (Kikoriki) и американский вариант (Gogoriki). Очевидно, что при переводе часть интертекстуальных отсылок, которыми изобилует данный кинотекст, теряется, при этом наблюдается парадоксальное явление – широта интерпретации может как расширяться, так и сужаться.

### **1.5.1. Вербальный, визуальный, музыкальный интертекст в анимационном дискурсе**

Ю.М. Лотман писал: «Исходное свойство мультипликации состоит в том, что он оперирует знаками знаков: то, что проплывает перед зрителем на экране, представляет собой изображение изображения <...> зрителю предлагается не какой-то образ внешнего мира, а образ внешнего мира на языке, например, детского рисунка в переводе на язык мультипликации» [Лотман, 1993, с. 673]

Вербальный интертекст является наиболее распространенным вариантом интертекста как такового и достаточно подробно изучен в современной лингвистике. Предполагается, что вербальные высказывания так или иначе связаны друг с другом. М.М. Бахтин писал, что «два высказывания,

отдаленные друг от друга и во времени и в пространстве, ничего не знающие друг о друге, при смысловом сопоставлении обнаруживают диалогические отношения, если между ними есть хоть какая-то смысловая конвергенция» [Бахтин, 1986, с. 321]. Р. Барт отмечал, что «всякий текст есть между-текст по отношению к какому-то другому тексту» [Барт, 1989, с. 418]. На этих идеях построено изучение интертекстуальности, где каждый текст рассматривается как прототекст (базовый текст, служащий опорой-триггером для порождения нового текста) и метатекст, интерпретирующий или объясняющий смысл прототекста. В анимационном кинотексте в порождении интертекстуальной ситуации присутствуют три участника – сценарист, режиссер-мультипликатор и зритель. При возникновении необходимости локализации произведения появляется еще один участник – переводчик. Переводчик при этом должен уметь улавливать интертекст – «анонимные, неуловимые и вместе с тем уже читанные цитаты ... цитаты без кавычек» [Барт, 1989, с. 418].

К основным формам интертекстуальных включений относятся:

– *аллюзия* – непрямая отсылка к тексту, известному адресату. «В соответствии со своим источником (литературный текст, историческое событие и т. д.) аллюзии подразделяются на литературные, библейские, мифологические (эти три вида аллюзий можно назвать текстовыми), исторические и бытовые» [Москвин, 2007, с. 32];

– *апликация* – приём, при котором адресант при составлении текста оперирует разнообразными фрагментами (поговорами, пословицами, фразеологизмами) или фразами и словосочетаниями из текста, знакомого реципиенту;

– *афоризм* – изречение, выражающее в лаконичной форме обобщенную, законченную мысль;

– *пародия* – намеренное искажение оригинального текста, чаще всего для создания комического эффекта;

– *парафраз* – «описательный оборот, образуемый для замены какого-либо общепринятого наименования» [Там же, с. 35];

– *плагиат* – близкий к цитированию приём, представляющий собой воспроизведение или имитацию стиля чужого текста, но без указания ссылки на источник;

– *реминисценция* – приём, призванный вызывать у реципиента воспоминания, связанные с другим текстом, путём сознательного или бессознательного заимствования стилистических или синтаксических средств из другого произведения;

– *цитирование* – дословное воссоздание отрывка из какого-нибудь произведения, которое сопровождается ссылкой на оригинал. «Данная дефиниция включает три компонента: идентификатор «воспроизведение фрагмента какого-либо текста», а также конкретизаторы «дословность» и «ссылка на источник» [Москвин, 2015, с. 32].

Основными функциями интертекста традиционно считаются следующие:

*Апеллятивная функция* выражает наличие конкретного адресата и целевой аудитории в целом, для которой интертекстуальные ссылки выступают в роли прямых обращений. Роль адресата состоит в опознании интертекстуального фрагмента и понимании заложенной в нем интенции. Обмен между адресатов и целевой аудиторией принято называть семиотическим единством. Для анимационного дискурса эта функция неочевидна.

*Референтивная функция* выражена в передаче информации о внешнем мире, которая происходит за счет прототекста. Данный процесс является активизацией информации прототекста. Так как степень активизации может варьироваться, реципиент может обращаться к разному объёму информации.

*Поэтическая функция* представляет собой развлекательный компонент, в которой поиск заимствований реализуется по игровому сценарию, сложность которого может варьироваться.

*Экспрессивная функция* текста сообщает о культурно-семиотических ориентирах автора, а иногда может сообщать и о прагматических установках. Это проявляется в том, насколько цитируемые тексты и авторы узнаваемы.

*Метатекстовая функция* заключается в том, реципиент, опознав интертекст, может обратиться к предтексту, чтобы уточнить/прояснить суть интекстуального включения.

По нашему мнению, в анимационном дискурсе реализуются реферативная, поэтическая и экспрессивная функции интертекста.

Одним из наиболее распространенных средств художественной выразительности в анимационном кинотексте является аллюзия как интертекстуальное включение. «Аллюзия – «прием употребления какого-нибудь имени или названия, намекающего на известный литературный или историко-культурный факт» [Арнольд, 2002, с. 25]. Для осознания референциального характера аллюзии реципиент должен обладать необходимым уровнем фоновых знаний, что позволяет превратить аллюзию в идеальный инструмент для упрощения передачи сложных идей, понятий и эмоций, что особенно важно в короткометражном формате мультипликационного фильма. Но это возможно лишь при условии имеющегося запаса фоновых знаний или присутствия рядом лица, способного проговорить, объяснить и запомнить важные базовые ключевые моменты.

Широкое использование аллюзии в анимационном сериале «Смешарики» является показателем высокого профессионального мастерства создателей (сценаристов, мультипликаторов, композиторов, режиссерской группы), решающих помимо стандартных задач мультипликационного жанра (создание увлекательного сюжета, его технологическая реализация, соответствие нормам и критериям психолого-педагогической экспертизы).

Аллюзия также делает мультфильм интересным и познавательным для разной целевой аудитории. Для современной России это, пожалуй, первый опыт такого осознанного использования данного стилистического приема в анимационном сериале. Имплицитный смысл и использование аллюзий позволяет говорить об анимационном кинотексте, как о зрелом художественном произведении.

Использование различных стилистических средств в рассматриваемом анимационном сериале присутствует на всех уровнях реализации данного кинотекста – визуальном, вербальном, музыкальном. Решающую роль в осуществлении принятой стратегии играло осознанное обращение к родительской аудитории. Аллюзия в этом обращении занимает основное место, наполняя кинотекст в ряде случаев философским контекстом, в других – юмористическим, а также обогащая серии новыми смысловыми и литературными линиями. Учитывая возрастные особенности потенциальной зрительской аудитории, состоящей из трех поколений – детей, их родителей, бабушек и дедушек, применение и понимание аллюзии базируется на культурно-социумной общности. Это понимание не требует экспертных знаний в исторической или культурной (в широком понимании) областях, оно строится на широкой социальной и лингвокультурной общности людей, выросших либо во времена СССР, либо в 1990-х гг., предполагая хорошее знание классики советского и мирового кинематографа, включая мультипликацию (см. п. 1.5). Это обстоятельство заметно усложняет процесс локализации сериала, основанный на переводческой адаптации.

Персонажи рассматриваемого мультсериала «Смешарики» обладают характерной речью, насыщенной интертекстуальными отсылками и прецедентными феноменами. Например, фразы одного из персонажей мультфильма – Лосяша «*Неугомонный вы мой*» и т.п. являются прямой отсылкой на Спиридона из кинофильма Э. Рязанова «Гараж» (1979), а фраза Мышарика «*Что вы себе позволяете...*» отсылает к фильму «Ирония судьбы,

или с Легким паром!» (1976). В серии «Биография зонтика» Бараш ремонтирует дырявый зонтик и ставит пластинку с песней «Старый клён» из фильма «Девчата» (1961). Фраза «Ёлки-иголки!» до Кроша использовалась Зайцем из мультфильма «Трям! Здравствуйте!» (1980). В серии «Полоса невезения» Копатыч произносит: «*Какие-то неправильные оказались пчёлы*», что, по всей видимости, является отсылкой на известную фразу Винни-Пуха (1969) и пр. Учитывая временную удаленность претекста данных отсылок, становится очевидным, что они рассчитаны именно на взрослую аудиторию, для детей они нерелевантны, а при локализации предсказуемо будут утрачены.

В качестве вербального интертекста в данном анимационном сериале неоднократно встречаются отсылки к творчеству В.С. Высоцкого: серия «Приятные новости» представляет собой почти точный сюжет фильма «Вертикаль» (1966); название серии «Только горы» отсылает к песне из того же фильма; в серии «Водные процедуры» Ёжик цитирует песню 1968 г. «Утренняя гимнастика» (якобы переворачивая лист): «*Надо перейти к водным проце... дурам*». Стихи Бараша в серии «Диета для Ньюши» – переделанные стихотворения Ф. Тютчева «Весенняя гроза» и «К \*\*\*» («Я помню чудное мгновенье...») А.С. Пушкина. Фраза Мышарика: «*В свинке всё должно быть прекрасно: и лицо, и причёска, и одежда*» – отсылка к фразе А.П. Чехова из пьесы «Дядя Ваня» (1896): «*В человеке всё должно быть прекрасно: и одежда, и душа, и мысли*».

Используемые в мультипликационном сериале «Смешарики» аллюзии могут быть и сюжетообразующими, и завуалированными. В любом случае непонимание использованных аллюзий в сюжете не приводит к значительным смысловым потерям, поскольку, с одной стороны, предполагает интерпретацию или подсказку людей старшего поколения, с другой стороны, не нарушает целостности эпизода при недопонимании подтекста. Принципиально важно, что при невозможности интерпретации таких отсылок

может утратиться тот многоуровневый юмор, который был заложен авторами-создателями анимационного сериала.

С.В. Асенин лаконично объясняет взаимосвязь комического и мультипликации следующим образом: «Мир комедийно-сатирических образов – это сфера, кровно близкая мультипликации. Заострение, сгущение, преувеличение, уподобление, столь характерные для сатиры находят в мультипликации необычайно полное и многообразное выражение. Комическое в той или иной форме проникает во все жанры мультипликации» [Асенин, 1974, с. 34]. Одним из способов передачи комического в анимационном кинотексте «Смешарики» является *каламбур* как основной вид интертекстуальной языковой игры, основывающейся на перефразировании идиоматических выражений, например:

1). Механизм трансформации фразеологизмов: «*во сне Пин начал клевать клювом*», «*Лосяш отпрынул от телескопа и дрожащими копытами схватился за звездный справочник*», Крошу «*под лапы все время лезли какие-то дела*») и художественного штампа, передающего состояние очень быстрого бега «*под копытцами хрустели коряги, мокрые ветки хлестали по пяточку*») основан на аллегории и связан с художественным параллелизмом мира людей и мира животных. Эпиграф к серии «День рождения Ньюши» – «*Друзья познаются в пустыне*» обыгрывает поговорку «друзья познаются в беде», в результате чего возникает пара контекстуальных синонимов: «беда» и «пустыня»;

2). Ситуативная конкретизация смысла устойчивых выражений:

а) Ёжик: *Самый полезный опыт – знать не свой характер, а характер своего друга!*

Бараш: *И успеть сделать выводы...*

Ёжик: *Или ноги...* (серия «Приятные новости»)

б) *Вернулся на скользкий путь невоспитанного человека* (серия «Невоспитанный клон» / “*The Savage Clone*”)

в) *Один за всех и сам с собою*

г) *Я – за чистый спорт*

д)- *В старом году осталось еще столько недоделанных дел!* (серия «Куда уходит Старый год?»)

- *Но ведь их можно доделать и в новом году.*

- *А старый год, что, так и уйдет недоделанным?*

е) - *Мы думали, что Вы Старый Год.*

- *Спасибо, что не старый пень.*

ж) *А сейчас я вам почитаю. По-французски.*

*Шел бы ты отсюда! По-английски!*

3). Языковая игра с применением метонимии:

а) *Да что ж за жизнь такая?! Мечты сбываются, а переварить ты их не можешь...*(серия «Сладкая жизнь»)

б) *С ума сойти! Все пишут историю, и все на свой манер. Если кто-нибудь когда-нибудь попробует разобраться в этих «исторических» записках, он же сойдет с ума!*

в) *Какое тяжёлое у тебя настроение — никак не поднять!*

г) *О, придумала! Я дам тебе рыбьего жира! Настраивает даже рояль!*

д) *Плюнуть на это с высоты своего разума.*

4) Ассоциативные провокации, связанные с употреблением:

- лексически несовместимых слов: «*Крош с Ежиком сидели на крылечке и изо всех сил скучали*», «*Ученый галопом помчался оповещать остальных*», «*Друзья успели помолчать о многом*»

- семантически антонимических конструкций: «*И хотя они совсем не похожи друг на друга, у Кроша – большие уши, а у Ежика – маленькие иголки, а ведь надо же – дружат!*»

- взаимосвязи прямого и переносного значения: «*Бараш поставил точку и огляделся. Далеко внизу он увидел еще две точки – Кроша и Ежика*»;

- олицетворений и развернутых метафор: *«Солнце поспешило вслед за ними. Оно начало зевать и клониться к горизонту, потихоньку превращая день в вечер, а затем и в ночь. Выпив теплого молока с медом, чтобы сны стали сладкими и тягучими, Ежик юркнул в постель. Для надежности он принялся считать баранов, но на счете «три» все бараны закончились, и считать стало некого. Поерзав немного, Ежик соорудил уютную ямку и, сунув лапу под подушку, затих. От мёда глаза его стали слипаться, и из разноцветной дали медленно выплыл большой и пушистый сон»* (серия «Событие века»).

- графического и фонетического выделения: *«Чтобы стихи появились, нужна гармооония! Особая обстановка. Тонкая атмосфэээра...»* (для передачи в речи бляения и выделения значимых слов используется многократное повторение гласных, в том числе, и с фонетическим искажением) (серия «Горы и конфеты»).

- использования приема графического выделения слов в скрипте для придания им особой коннотации. При этом строчные буквы заменяются заглавными: *«Когда я смотрю на горы один, то горы как горы, ничего особенного. Но если рядом посадить ... кого-то вроде тебя, то горы вдруг превращаются в ГОРЫ!»* (серия «Горы и конфеты»)

- создания окказионализмов: *проконфетился* – пропитался сладким, *неберучка* – пас мяча, который невозможно поймать или отбить, *кардебалетить* – заниматься танцами, *Кузинара* – название страны, где можно найти смысл жизни, *жамолистное* дерево – растение, листья которого при регулярном употреблении вызывают привыкание.

Использование определенных стилистических приемов является характерным для всего текста в целом, но и присуще речи отдельных персонажей. Например, в любой серии, где задействован Лосяш, наблюдается характерное для его речи использование оценочных эпитетов.

Эпитеты представляют собой лексико-семантические тропы, отличающиеся необязательно метафорическим характером семантики, но обязательным присутствием эмотивных, экспрессивных и других коннотаций, благодаря которым выражается отношение автора к объекту [Арнольд, 2002: 68]. Например, построенные по одной модели оценочные фразы, которыми, по замыслу авторов кинотекста, характеризуется речь Лосяша: *друг мой циничный* («Кулинария»), *друг мой аграрный*, *друг мой монотонный* («Взаперти»), *наивный вы наш* («Не может быть»), *друг мой любезный* («Игра»), *отбеливающая вы моя* («Красота»), *друзья мои твердолобые* («Эрудит»), *друг мой бесподобный* («Мыльная опера»), *друг мой одаренный* («Реалист») и пр..

Метафора в анимационном кинотексте используется как интертекстуальное включение:

— *Куда ты теперь, товарищ?!*

— *Туда, где нет решеток и замков! Туда где всегда сияет беспечное солнце свободы!* (серия (Это сладкое слово мёд»

— *Вдохновение увидеть нельзя. Его можно только почувствовать.*

— *А как его можно, это, почувствовать?*

— *Это когда что-то сонное, ленивое, очень тяжелое и неподъемное, как бегемот, становится легким, как облако... И летит-летит...* (сравнение, развернутая метафора) («Скамейка»)

Особым продуктивным языковым способом реализации интертекста считается прецедентный текст.

Понятие прецедентного текста исследовали Ю.Н.Караулов, Ю.Е. Прохоров, Ю.А. Сорокин, А.Е. Супрун, Д.Б. Гудков, В.В. Красных и мн. др. Ю.Н. Караулов определял прецедентные тексты как «(1) значимые для той или иной личности в познавательном и эмоциональном отношениях, (2) имеющие сверхличностный характер, т.е. хорошо известные и широкому окружению данной личности, включая её предшественников и современников, и, наконец,

такие (3), обращение к которым возобновляется неоднократно в дискурсе данной языковой личности» [Караулов, 1987, с. 216], т.е. прецедентными текстами с точки зрения Ю.Н. Караулова могут быть цитаты, имена персонажей, названия произведений, их авторы. При этом, что важно для нашего исследования, эти произведения могут быть как вербальными, так и невербальными. Кроме того, по мнению Ю.Н. Караулова, от обычной номинации прецедентный текст отличается обязательной эмоциональной нагруженностью, наличием дополнительного экспрессивного оттенка, присутствием элемента преувеличения, гиперболизма, большей или меньшей долей иронии, а также прецедентные тексты выходят за рамки словесного искусства и становятся фактом культуры [Караулов, 1987, с. 222].

Д.Б. Гудков, придерживаясь в целом идей Ю.Н. Караулова, объединяет в рамках прецедентных феноменов такие явления как собственно прецедентный текст, прецедентную ситуацию, прецедентное высказывание, символ прецедентного высказывания и прецедентное имя. По его мнению, прецедентные феномены являются основными элементами так называемой когнитивной базы – совокупности знаний и представлений всех говорящих на одном языке. Прецедентные явления также обязательно должны актуализироваться в речи [Гудков, 2003]. Понятие прецедентного феномена также используется В.В. Красных – она определяет прецедентные феномены как актуальные в когнитивном (познавательном и эмоциональном) плане, хорошо известные всем представителям национально-лингво-культурного сообщества (имеющие сверхличностный характер) явления, обращение (апелляция) к которым постоянно возобновляется в речи представителей того или иного национально-лингво-культурного сообщества [Красных, 1997].

В.В. Красных и Д.Б. Гудков в своих работах упоминают, что термины «прецедент», «прецедентный» нельзя назвать однозначно устоявшимися. При работе с феноменом и его описании большинство исследователей ориентируются на определение прецедентного текста, данного Ю.Н.

Карауловым, однако, В.В. Красных всё же считает прецедентными текстами тексты исключительно вербальные. Сейчас прецедентность рассматривается, как правило, в русле конгитивистики, поскольку автор текста такого рода рассчитывает на узнаваемость использованного символа, т.е. символ должен входить в когнитивную базу реципиента, иметь лингвокультурный потенциал. Однако в последнее время отмечается особая ситуация – невозможность актуализации прецедентного феномена даже в рамках одной лингвокультуры, в частности, из-за разрыва когнитивной базы поколений. Так называемые «социумно-прецедентные» феномены перестают восприниматься молодыми людьми. Национально-прецедентные феномены создают проблемы при переводе кинотекста, и только универсально-прецедентные опознаются достаточно устойчиво. Дополнительная сложность состоит в том, что, если при переводе художественного или документального текста переводчик может дать сноску-комментарий, поясняющую значение употребленного автором прецедентного феномена, при дубляже кинотекста, включая анимационный видеовербальный текст, возможность таких пояснений отсутствует из-за необходимости попадать в артикуляцию персонажа. Тем самым, восприятие и интерпретация прецедентности как способа интертекстуальности в анимационном дискурсе осложняется (см. Главу 2).

Кроме вербального интертекста во всех его проявлениях в силу мультимодальности анимационного кинотекста для него принципиально важен как визуальный, так и аудиальный (в первую очередь музыкальный) интертекст.

Отдельным видом интертекста в данном анимационном сериале можно считать сюжетные отсылки, когда сюжет серии в целом представляет собой обращение к известному киносюжету. Например, серия «Ёжик в туманности» представляет собой комплексный интертекст одного из самых известных мультфильмов советского периода «Ёжик в тумане» (1975) Ю. Норштейна; серия «Ёжик и здоровье» опирается на сюжет книги «Трое в лодке не считая

собаки» Дж. Джерома; серия «Самое главное» использует сюжет о Франкентшейне в варианте Голема; серия «Марафонец» по сюжету является отсылкой к фильму «Форрест Гамп» (режиссер Р. Земекис, 1994), «большие гонки» – отсылка к одноименному американскому фильму 1965 г. и др.

К визуальному интертексту в анимационном дискурсе можно отнести, в первую очередь, отсылки к другим широко известным кинотекстам, что, на наш взгляд, является особенностью анимационного дискурса в целом и рассматриваемого анимационного сериала «Смешарики», в частности. К таким визуальным интертекстуальным отсылкам можно отнести 1) визуальные вкрапления, например, шляпу Кроша (серия «Тайна древних сокровищ» / “Mystery of ancient treasures”), аналогичную визуальному маркеру – шляпе главного героя серии фильмов об Индиане Джонсе режиссера Стивена Спилберга. Шляпа Джонса легко опознается в западной медиакультуре и не требует дополнительной интерпретации при переводе кинотекста, превратившись с момента выхода первого фильма серии в 1981 г. в универсально-прецедентный феномен, маркирующий путешественника, искателя сокровищ; в серии «Близко к сердцу» / “At Heart” на экране компьютера игра, напоминающая игру “Super Mario Bros”; Серия «Большие гонки» / “The big race” – уходящая в горы за горизонт горящая дорога визуальная отсылка к фильму «Назад в будущее» (реж Р. Земекис, 1985); 2) визуальные аллюзии, например, Карыч в образе Зорро (серия «Телеграф» / “Telegraph”), Пин в образе супергероя («Полеты во сне и наяву» / “Pin the sleeping pilot”), музыкальный номер «Шубиду» («Новогодняя сказка» / “New Year fairy tale”) по визуальным образам и общей визуальной стилистике является отсылкой, с одной стороны, к субкультуре кабаре, а с другой – к мультипликационному фильму У. Диснея “Fantasia” (1940), финальный кадр серии «Железная няня» / “Iron Nanny” – поднятая вверх железная кисть руки с зажатой в ней соской прямая визуальная отсылка к фильму «Терминатор-2. Судный день» (“Terminator 2. Judgment day”, 1991, режиссер Дж. Кэмерона);

серия «Создатель» – прямая визуальная отсылка к фильму «Матрица» (режиссеры братья Вачовски, 1999) и мн. др. Инструментом универсально-прецедентных визуальных феноменов служат, прежде всего, легко узнаваемые, а значит, однозначно интерпретируемые образы, как правило, американской кинокультуры, которые существенно упрощают перевод вербальной составляющей анимационного сериала с такими вкраплениями на английский язык. Но, например, повязка на голове Кроша (та же серия «Тайна древних сокровищ») во время путешествия по пустыне, аналогичная повязке Саида из советского фильма «Белое солнце пустыни» режиссера В. Мотыля, может быть отнесена к национально-прецедентным феноменам, т.к. этот фильм известен в пределах бывшего СССР. Образ многорукой Железной няни из одноименной серии может служить примером как национально-прецедентного феномена, если интерпретировать его как визуальную отсылку к образу Громозеки из советского мультипликационного фильма «Тайна третьей планеты» (1981), или же универсально-прецедентного феномена как визуальную отсылку к Витрувианскому человеку Леонардо да Винчи, поскольку в серии присутствует кадр с легко узнаваемым рисунком этого персонажа. Этому же типу прецедентных феноменов относятся плакаты на стенах «Чистота – залог здоровья», «Минздрав предупреждает» (серия «Ёжик и здоровье» / “Chico and his health”); надписи на виниловых пластинках «Мелодия» (серия «Забытая история» / “Forgotten history”) и др. Стоит отметить, что для детей, которые заявлены целевой аудиторией данного анимационного сериала, подобный визуальный интертекст (как универсальный, так и национальный) не значим без пояснения взрослых. Возникает обратная когнитивная ситуация: ребенок вырастает и, в случае просмотра кинофильмов, откуда были взяты визуальные цитаты, узнает их по кадрам анимационного сериала.

Музыкальный интертекст, в первую очередь, состоит из узнаваемых музыкальных цитат, не требующих перевода, и именно этим музыкальный

интертекст принципиально отличается от других видов интертекста, используемых в анимационном дискурсе. Вербальная составляющая музыкальной цитаты (при наличии) может быть оставлена на языке оригинала, переведена, или опущена полностью, как, например, в серии «Куда уходит старый год», где само понятие «старый Новый год» для нерусскоязычной аудитории требует пояснения. В серии «Основной инстинкт» / “Maternal Instincts” текст колыбельной «Баю-баюшки-баю, не ложися на краю» заменен на английскую колыбельную “*Sleep, baby, sleep... your father tends the sheep...*”. Музыкальный интертекст также существует в трех вариантах – универсально-прецедентном (серия «Балласт», аранжировка песни группы “The Beatles” *Yellow Submarine*; серия «Ля» – ария Фигаро из оперы В.А. Моцарта «Свадьба Фигаро» и др.; национально-прецедентном, пересекающимся с социумно-прецедентным (наиболее частотным), (аудиоряд серии «Музотерпия», включающий русские романсы и музыкальные цитаты из кинофильмов советского периода; серия «Космическая одиссея» – песня «Трава у дома» В. Мигули; серия «Мисс Вселенная» – песня «Арлекино» и др.).

Авторы анимационного текста использовали также сочетание универсального визуального интертекста с национально-прецедентным музыкальным – в серии «Тайное общество» Крош и Ёжик уходят в закат (универсальный визуальный интертекст, присутствующий в вестернах и использованный в советском фильме «Неуловимые мстители» (1966)) с музыкальным текстом из того же фильма.

При локализации «Смешариков» для американского рынка музыкальная составляющая в ряде серий была расширена – добавлены несуществующие в оригинале музыкальные номера, ряд композиций был заменен на музыку в стиле «кантри».

Если музыкальная составляющая анимационного кинотекста предполагает вербальную, т.е. используются гипотетически известные

реципиенту песни, при переводе могут использоваться разные тактики – от дословного перевода до полноценного художественного перевода поэзии. Р.О. Якобсон писал: «Поэзия по определению является непере译имой. Возможна только творческая транспозиция» [Якобсон, 1978, с.24], тем не менее, поскольку поэтический текст присутствует, в большинстве случаев была предпринята попытка его перевода.

Так, в серии «Музотерапия» / “Music Therapy!”, сюжет которой построен вокруг национально-прецедентного музыкального интертекста, который могут интерпретировать только взрослые, переводчики-локализаторы выбрали обе тактики (Приложение А). Например:

1. Дословный перевод (романс на слова П. Козлова «Глядя на луч пурпурного заката...»), хорошо известный только в русской лингвокультуре

*Глядя на луч пурпурного заката, стояли мы на берегу Невы / Watching the purple rays... of the warm summer sunset ...you stood so still ...on eave of the river bank*

2. Художественный перевод (романс «Цыганская венгерка» на слова А.А. Григорьева). Музыкальная тема настолько хорошо известна, что тексты на нее писались многократно и многократно переводились.

*Вечер, поезд, огоньки, дальняя дорога. Сердце ноет от тоски, а на душе – тревога / Evening bare fields, little lights, road that once had glory; heart that's willing in the night, mind is racked with worry...*

Для подтверждения вышеизложенного приведем примеры разбора некоторых серий анимационного сериала.

Серия «Кузинатра»<sup>1</sup> (Kusinatra). Синопсис серии: Бараш ищет смысл жизни и вместе с Кар-Карычем отправляется на таинственную Кузинатру.

<sup>1</sup> См.: Смешарики: Кузинатра [Электронный ресурс] // Яндекс. Видео: [сайт]. URL: <https://yandex.ru/video/preview?filmId=15095322028443218852&text=смешарики20%кузинатра&text=смешарики%20&noreask=1&path=wizard&parent-reqid=1574707250249567-1713792879101494950600128-man1-4044&redircnt=1574707263.1> (дата обращения: 01.11.2019).

Серия наполнена тремя видами интертекста. Атмосфера серии напоминает культовый американский черно-белый фильм-притчу «Мертвец» (*Dead man* 1995, режиссёр Дж. Джармуш), чему способствует аудиокод – саундтрек к серии, кажущиеся импровизацией гитарные аккорды в стиле кантри-рок, отсылающие к музыке Нила Янга, которую выдающийся музыкант симпровизировал и записал, посмотрев эту притчу – музыкальный интертекст. Видеоряд можно считать визуальным интертекстом легендарного архаического фильма Андрея Тарковского «Сталкер» – самое начало эпизода в доме Бараша в момент его пробуждения, медленно скользящая по комнате камера, лейтмотив поиска, лежащий в основе ленты Тарковского, расплывчатый образ Кузинатры, способной дать Барашу то, чего он желает (по аналогии с Комнатой из «Сталкера», которая исполняет самые сокровенные желания людей), минимализм и камерность происходящего, где участвуют всего два действующих лица – Кар-Карыч и Бараш, чьи образы в серии можно считать аллюзией на образы Сталкера и Писателя. Название серии «Кузинатра» представляет собой хорошо известное прецедентное имя, уже превратившееся в мем – известную ошибку при переводе романа Роджера Желязны “*Trumps of Doom*” («Карты судьбы»), когда переводчик транслитерировал торговую марку кухонной техники *Cuisinart*, столь же известную как «ксерокс» и тоже использующуюся в западном мире как имя нарицательное, причём даже транслитерировал неверно. Основная возможная интерпретация этого слова, являющегося ключевым для данной серии – «что-то неизведанное». Кроме внешнего интертекста (отсылки к явлениям культуры) в серии присутствует и внутренний интертекст – отсылки к другим эпизодам «Смешариков», например, отсылка к одной из предшествующих серий – «Тайное общество», в которой Крош и Ёжик придумали свой тайный язык – произнесение слов в обратном порядке. «Иначе мне ценок (конец)» – “*Otherwise I might just not make it*”. (В серии «Тайное общество» эта фраза была переведена как “*I’m done*”, что лучше отражает её смысл). Перевести

«ценок» на английский язык не представляется возможным, при этом происходит так называемая аксиологическая потеря – пропадает эмотивная оценочность фразы и, конечно, сам интертекст. Таким образом, в этом примере реализуются так называемые «интертекстуальные вкрапления», о которых писал Г.Г. Слышкин:

1. Упоминание
2. Цитата
3. Квазицитата
4. Аллюзия
5. Продолжение [Слышкин, 2000, с. 34]

Серия «Чемодан»<sup>2</sup> (The Suitcase)<sup>3</sup>. Синописис серии: Крош и Ёжик в доме Кар-Карыча находят чемодан, в котором неизвестно, что лежит; Кар-Карыч пытается вспомнить происхождение чемодана и его содержимое. Сюжет можно интерпретировать как двойной интертекст – первый вариант национально-прецедентный, как отсылка к рассказу С. Довлатова «Чемодан»: название серии совпадает, сюжетная линия семантически очень близка. Вторая интерпретация интертекста – сюжет можно рассматривать как универсально-прецедентную отсылку к фильму Квентина Тарантино «Криминальное чтиво» (1994). Оба вида прецедентных феноменов рассчитаны на взрослого реципиента. Вербальный интертекст, представленный, в частности, прямой цитатой А. С. Пушкина: «...Кровь бродит; чувства, ум тоскою стеснены...», переведен (без упоминания автора) адекватно с сохранением высокого слога как самого персонажа – ворона Кар-Карыча, декламирующего стихи, так и цитируемого им А. С. Пушкина: “...*my blood is running so fast, my feelings are alive at last...*”. Если носитель русского языка

<sup>2</sup> Чемодан – Смешарики 2D [Электронный ресурс] // Youtube: [сайт]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Z6HSY4nTCoU> (дата обращения: 01.11.2019).

<sup>3</sup> Kikoriki Episode 140 – The Suitcase! [Электронный ресурс] // ItSaturday: [сайт]. URL: <https://www.itsaturday.com/Kikoriki-2017--/Kikoriki-Episode-140---The-Suitcase!.html> (дата обращения: 01.11.2019).

цитату может узнать, то для переводного языка автор цитаты при переводе утрачивается, сохраняется только общее настроение передаваемого текста, что важно для восприятия серии в целом.

Основной формой локализации вербальной составляющей этого анимационного кинотекста являются переводческие трансформации – замена русских фраз, априори требующих пояснения и сложной для не носителя языка интерпретации, передающих общий смысл высказываний, например:

1. «Там столько снега, что без них (снегоступов) даже *в ларёк за газетой* не сходишь». – “*There is so much snow there. Whoever named it Greenland was colourblind*”. Перевод реалии «снегоступы» (*‘snow shoes’*) приведен, т. к. проигнорировать этот предмет невозможно, он присутствует в видеоряде, однако, переводить фразу «*в ларёк за газетой*» (т.е. на близкое расстояние) не стали, обойдясь юмористическим замечанием, обыгрывающим название острова *Greenland*. Таким образом, общая юмористическая интенция авторов сохранена, но смысл не передан.

2. Замена имён собственных (названий стран) «...Монголии – Анголе...», имеющих для носителя русского языка определённую коннотацию, на *‘Transilvania – Pensilvania’*, такой коннотации не имеющих. И, напротив, замена номинации «племя маори», коренных жителей Новой Зеландии, представленного в видеоряде мультфильма как дикари, на *‘tribe of savages’* без точной отсылки к конкретному народу, возможно, из соображений политкорректности.

4. Замена звукоподражания на близкое иной лингвокультуре «тыгыдын» – *‘latata’*.

5. Известная переводческая трансформация – использование эквивалентных или близких устойчивых выражений: «натура импульсивная» – *‘absent-minded’*; «размягчённое мудростью пожилое сердце» – *‘old heart which is suffered with a winds of time’*; игры слов, отсутствующей в оригинале: “*In the case, what’s the case?*”

5. Использование трансформаций опущения или изменения фраз, не поддержанных видеорядом: «музыкальное образование», «от себя не уйдёшь», «мама миа»; «вообще не помню чемодан» – ‘where from’; «до свидания» – ‘I’ve gotta go’; «нет прощенья» – ‘not deserve your forgiveness’; «деньги» – ‘cash’; «что?» – ‘what’s that?’; «разноцветные» – ‘not important’, «приучил» – ‘got hooked’; «товарный вагон» – ‘18-wheel smth’.

Визуальный интертекст данного эпизода может быть отсылкой к фильму «Кабинет доктора Калигари» (1920), когда Кар-Карыч, пытаясь вспомнить одну из версий появления чемодана, изображён в коридоре и затем с чемоданом под фонарём, – хотя вербальная составляющая поддержана видеорядом и не требует разъяснения, в переводном варианте ситуация эксплицируется: «Я нашёл чемодан денег. И оставил его себе. Потом мне стало стыдно, что я присвоил чужое. И я решил забыть об этом чемодане» – *“I was coming home from the theatre and I spotted a suitcase full of cash... I was exalted because I was rich...”*. [Там же]

Одной из особенностей локализации рассматриваемой серии («Чемодан») является тот факт, что был осуществлён перевод встроенного в видеоряд креолизованного текста, чего, чаще всего, при локализации не делают, а именно, перевод текста плакатов на стене в доме Кар-Карыча. На наш взгляд, такой шаг необходим для сужения возможной широты интерпретации, т. к. эти плакаты играют в данном анимационном кинотексте вспомогательную роль и их перевод позволяет продолжать просмотр без дополнительного комментирования.

Таким образом, для оптимально возможной локализации анимационного кинотекста необходимо учитывать все варианты интертекста – вербального, визуального, аудиального – однако смысловые потери неизбежны и возникает гипотеза о непереводаемости интертекста.

### 1.5.2. Гипотеза непереводаемости интертекста

Безусловно, использование интертекста в коммерческом кино, к которому можно отнести многие анимационные фильмы и сериалы, мотивировано, с одной стороны, художественными, а с другой, – прагматическими соображениями.

По мнению И.П. Сусова, «Прагмалингвистика (лингвистическая прагматика) выделяется как область лингвистических исследований, изучающая отношения между языковыми единицами и условиями их употребления в определённом коммуникативно-прагматическом пространстве» [Сусов, 2007, с. 269]. При переводе кинопродукции возникает потребность прагматической адаптации. Л.Л. Нелюбин определяет понятие прагматической адаптации как «преобразование исходного высказывания с учетом передачи его прагматического значения. Прагматическая адаптация достигается путем включения в текст дополнительных элементов, опущения элементов, избыточных с точки зрения иноязычного получателя, а также путем применения семантических трансформаций» [Нелюбин, 2003, с. 163].

В.Н. Комиссаров выделяет четыре вида адаптации:

- сокращенный перевод (частичное воспроизведение оригинала с опущением некоторых частей, равноценность коммуникативных отрезков текстов на ИЯ и ПЯ);
- адаптированный перевод (частичная экспликация);
- стилистическая адаптация (замена специфических средств изложения исходного текста на языковые средства, отвечающие нормам ПЯ);
- прагматическая адаптация, которая чаще всего применяется при переводе рекламы (структура и содержание исходного текста существенно изменяется) [Комиссаров, 1990].

Прагматическая адаптация, на наш взгляд, наиболее применяемый вид адаптации не только в рекламе, но и при переводе любых медийных текстов, включая анимационные кинотексты.

«В современном мире перевод может осуществляться не только в рамках одной семиотической парадигмы (например, вербальной), но и как процесс смены семиотических парадигм – изложение как минимум содержания и как максимум смысла иными семиотическими кодами. При этом в процессе перевода могут происходить (и происходят) заметные перемены в исходном тексте, поскольку перевод всегда существует в рамках архетипической парадигмы «свое – чужое»» [Максименко, 2018, с.64]. Постоянно сталкиваясь с этой проблематикой, переводчик мультимедийных текстов, в том числе анимационного кинотекста, должен находить варианты разрешения проблемы перевода «непереводимого». «Теория непереводимости», предложенная еще В. фон Гумбольдтом, постоянно обсуждается теоретиками и практиками перевода. П. Рикёр писал: «Я предлагаю отбросить теоретическую альтернативу переводимость/непереводимость текста и заменить её другой, вытекающей из самой практики перевода, т.е. альтернативой верность/неверность перевода своему источнику, что, впрочем, не исключает того, что перевод – это рискованная операция, постоянно нуждающаяся в теоретическом обосновании» [Рикёр, 1998, Электронный ресурс]. Тем не менее, при переводе видеовербальных текстов непереводимость представляет собой реальную переводческую ситуацию. Основной причиной непереводимости являются, безусловно, лакуны, как языковые, так и внеязыковые (реалии). Еще одной причиной служит невозможность установления прототекста при интертекстуальной отсылке (табл. 1).

Таблица 1 – Примеры замен при непереводимости интертекста и лакун

Замены при вербальной непереводимости				
название	текст	отсылка	перевод	переводческое

серии				решение
Железная няня / Iron nanny	Я бы таких нянь ... на гвозди бы разбирал	Я бы такому дяде, с большими ушами, уши бы пооткрутил (м/ф «Зима в Простоквашино»)	I still don't like housework, but I don't like robots either.	Целостная замена
Большие гонки/ The big race	(Копатыч с наколотым на вилку надкушенным огурцом): «За качество отвечаю»	Реклама отечественного пива	I'm in a pickle	Замена с искажением значения
Замены при лакунарной непереводимости, включая лакуны-неологизмы				
Железная няня / Iron Nanny	Давай, луноход, подходи, сейчас ты узнаешь, что такое боевой кролик в действии		Okay, <b>martian</b> , come on out, come and find what a combat rabbit in action is really about	Замена по сходству понятий
	И больше не включай – <b>заняньчит</b> .		She's out of commission – keep it like that	Целостная замена
Ёжик и здоровье / Chiko and his health	<b>зелёнка</b>		dish washing soap	Целостная замена
Ежидзе / Enter Chikorini	<b>Ежидзе</b>		Joshinski/ Chikorini	Референциальная замена
Замены устойчивых словосочетаний и паремий				
Основной инстинкт / Maternal Instincts	У всех сыновья как сыновья, а у меня? ... горе луковое!		Everyone has normal sons but mine? ...is a troublemaker!	Замена эмотивного фразеологизма нейтральной лексемой

Секрет Гудини / Houdini's Secrets!	Дал жару!		Kept us breathless	Замена эмотивного фразеологизма нейтральной фразой
Что нужно всем / What everybody needs	Ну, ты горазд пули отливать!		You can sell me ice in the winter!	Неэквивалентная замена
Полеты во сне и наяву / Dreams in the sky	как с гуся вода		Everything ends up fine	Замена нейтральной фразой

Сложности перевода разных видов интертекста в анимационном кинотексте определяется, на наш взгляд, тем, что необходимо учитывать особенности аудиовизуального произведения, представляющего собой мультисемиотическое единство, из-за чего перевод кинотекста, в особенности анимационного кинотекста, относится к интерсемиотическому переводу, т.е. при осуществлении этого процесса учитываются все участвующие в построении анимационного текста коды. Извлечение значимой информации при переводе происходит на четырех уровнях: вербально-аудиальном (речь персонажей), вербально-визуальном (значимые надписи, титры), невербально-визуальном (значимые изображения, действия персонажей в кадре, визуальные эффекты), невербально-аудиальном (музыкальное сопровождение, значимые шумы) [Малёнова, 2018, с. 149–150]. Для анимационного кинотекста важна еще и дополнительная абстрактная символика (цвет и форма, включая антропоморфную символику) персонажей. Интертекст возникает на каждом из указанных уровней, требуя от переводчика умения улавливать интертекстуальные триггеры исходной лингвокультуры и умения, проанализировав, передать исходный текст так, чтобы он был опознан

носителями принимающей лингвокультуры. При этом принципиально важно учитывать потенциал целевой аудитории. По результатам анализа перевода интертекстуальных отсылок разных уровней в анимационном кинотексте становится очевидным, что практически все отсылки для детской аудитории нивелируются. Никакие переводческие комментарии, допустимые в художественном или научно-популярном переводе, при переводе анимационных кинотекстов неосуществимы, интертекст остается непереводимым. Как показал анализ, в анимационном кинотексте единственным неизменным кодом остается визуальный – вербальный и аудиальный подвергаются глубокой переработке вплоть до замены.

### **Выводы по главе 1**

Лингвистика текста за последнее время во многом превратилась в лингвистику семиотически осложнённого текста, т.е. ее объектом становятся гибридные тексты, включая аудиовизуальные. Ставший в данной работе предметом исследования анимационный (видеовербальный, аудиовизуальный) кинотекст представляет собой сложное мультисемиотическое целое, обладающее только ему присущими системными и функциональными характеристиками.

Кинотекст как термин можно использовать в качестве зонтичного по отношению к анимационному видеовербальному тексту. Порождение кинотекста представляет собой многократную семиотическую трансформацию текста, осуществляемую не одним автором, а коллективом авторов, объединенных общей идеей, но реализующих разные функциональные задачи.

Для анимационного кинотекста количество трансформаций увеличивается, поскольку то, что может сделать в кадре актер, в анимационном кинотексте должно быть сначала семантизировано, затем переведено в другие коды – графику, цвет и пр. До определенного момента анимационные видеовербальные тексты считались менее значимыми и более

примитивными по отношению к художественным кинотекстам. Однако если рассматривать анимационные кинотексты с позиций общей семиотики и лингвосемиотики, становится очевидным, что благодаря особенностям используемых в анимационном кино универсальных семиотических кодов и адаптированного символизма анимационные фильмы легче воспринимаются зрителями, принадлежащими разным лингвокультурам, что способствует их сближению.

Анимационный видеовербальный текст можно рассматривать как дискурсивное целое, учитывая его комплексную семиотику. Его дискурсивность заключается в передаче аудитории лингвокультурологических национальных особенностей, включая культурные реалии, транслируемые в видеовербальном тексте всеми используемыми в данном тексте кодами – вербальным, визуальным (графика, движение и цвет), аудиальным (музыка, шумы). К важным характеристикам анимационного дискурса относится актуализированность опосредованной однонаправленной аудиовизуальной коммуникации.

Мы предлагаем понимать под анимационным дискурсом комплексную систему, сочетающую мультисемиотические аудиовизуальные тексты, в основе которых лежит иллюзия оживления на экране разного рода изображений, их понимание и интерпретация.

Отличительной чертой анимационного дискурса является критерий адресата, характеризуемый как двойственный, т.к. он ориентирован одновременно на ребенка и на взрослого, потенциально просматривающего с ним мультфильмы, обращающего внимание на сигнальные моменты, закодированные в конкретном дискурсе. Двойственный характер также проявляется и на уровне установки: одновременно на социализацию и развлечение. Этот дискурс включает в себя комплекс составляющих – вербальную (речь персонажей, встроенные надписи, титры и пр.), аудиальную (в широком понимании – музыка, просодика, значимые звуки и шумы и пр.),

кинетическую, цветовую, причем, в силу неоднозначного символизма всех компонентов, выделить среди них доминантный не представляется возможным.

Семиотический язык детской анимации стремится к универсальности, что характерно для англоязычной анимации, при этом прагматика зарубежных анимационных сериалов очевидна – во главу угла ставится коммерческий успех, требующий максимального совпадения стереотипных образов, использования коротких диалогов, упрощающих процесс перевода и локализации. Для русскоязычной анимации существуют варианты.

Рассматриваемый российский анимационный сериал «Смешарики» обладает отличительной стилистикой, многоуровневым юмором, философией, обилием интертекста разного вида (вербального, визуального, музыкального). Его антропоморфные персонажи, созданные при помощи комплекса кодов, можно соотнести с понятием кинообраза, определяемого как единица, специфическая для кино, не имеющая аналога в вербальной коммуникации и передающая в общеобразной форме смысловую и оценочную информацию о персонажах и их отношениях, об обществе и социальных ценностях.

Поскольку данный анимационный сериал подвергся локализации более чем в 60 странах мира, его вербальный и отчасти аудиальный коды прошли процедуру адаптивного перевода. Различие между локализацией и адаптивным переводом состоит в том, что локализация работает не просто со взаимодействием двух языков, но двух картин мира, отражающих особую кластеризацию реальности, и ее конечным результатом является в данном случае видеовербальный текст, который соответствует экономической и культурной среде, выполнен с учетом лингвистических особенностей целевой аудитории, не искажает изначально заданного смысла. При локализации главным можно считать эффективность осуществленной текстовой трансформации – конечный текст нередко не сохраняет полной эквивалентности оригиналу, но эквивалентен исходному тексту по

прагматическому потенциалу. Языковая часть может создаваться заново с учетом того, что основной целью является трансформация иностранного проекта в коммерчески успешный продукт на конкретном рынке. Для локализации кинотекста, на наш взгляд, применима углубленная локализация, предполагающая замену всего звука в кинотексте, а именно диалогов персонажей (включая профессиональное озвучание), а также максимально возможную часть вербальной составляющей музыкального сопровождения, другие вербальные (графические) компоненты (надписи, подписи к рисункам и пр.). Глубокая локализация, предполагающая переделку сценария, для анимационного кинотекста неприменима. При локализации в иное этноязыковое пространство принципиально важно избежать коммуникативного сбоя, поскольку при переводе видеовербальной продукции возможно несовпадение картины мира и языковой картины мира исходного языка и языка перевода, что усиливает присутствие интертекстуальных национально-прецедентных феноменов как коммуникативного маркера, позволяющего определить положение коммуникантов в архетипической оппозиции «свой – чужой» и более узких оппозициях «образованный – необразованный», социальных, гендерных и возрастных оппозициях.

Наличие интертекста разного рода в изучаемом анимационном кинотексте определяется интенциями авторов. Кроме вербального интертекста во всех его проявлениях в силу мультимодальности анимационного кинотекста для него принципиально важен как визуальный, так и аудиальный (в первую очередь музыкальный) интертекст.

Особым продуктивным языковым способом реализации интертекста считается прецедентный текст.

К визуальному интертексту в анимационном дискурсе можно отнести, в первую очередь, отсылки к другим широко известным кинотекстам, что, на наш взгляд, является особенностью анимационного дискурса в целом и рассматриваемого анимационного сериала «Смешарики», в частности.

Инструментом универсально-прецедентных визуальных феноменов служат, прежде всего, легко узнаваемые, а значит, однозначно интерпретируемые образы, как правило, американской кинокультуры, которые существенно упрощают процесс локализации и перевод вербальной составляющей анимационного сериала с такими вкраплениями на английский язык.

Для детей, которые заявлены целевой аудиторией данного анимационного сериала, подобный визуальный интертекст (как универсальный, так и национальный) не значим без пояснения взрослых. Возникает обратная когнитивная ситуация – ребенок вырастает и, в случае просмотра кинофильмов, откуда были взяты визуальные цитаты, узнает их по кадрам анимационного сериала.

Музыкальный интертекст состоит из узнаваемых музыкальных цитат, не требующих перевода, и именно этим музыкальный интертекст принципиально отличается от других видов интертекста, используемых в анимационном дискурсе. Вербальная составляющая музыкальной цитаты (при наличии) может быть оставлена на языке оригинала, переведена или опущена полностью. При локализации музыкальный интертекст может быть заменен на национальный.

Перевод кинотекста, в особенности анимационного кинотекста, относится к интерсемиотическому переводу, т.е. при осуществлении этого процесса учитываются все участвующие в построении анимационного текста коды. Для анимационного кинотекста важна еще и дополнительная абстрактная символика (цвет и форма, включая антропоморфную символику) персонажей. По результатам анализа перевода интертекстуальных отсылок разных уровней в анимационном кинотексте, становится очевидным, что практически все отсылки для детской аудитории нивелируются. Никакие переводческие комментарии, допустимые в художественном или научно-популярном переводе, при переводе анимационных кинотекстов

неосуществимы, интертекст остается непереводимым. Как показал анализ, в анимационном кинотексте единственным неизменным кодом остается визуальный – вербальный и аудиальный подвергаются глубокой переработке вплоть до замены.

Таким образом, анимационный видеовербальный текст обладает присущими только ему характеристиками, что позволяет рассматривать его как дискурсивное целое.

## **Глава 2. Проблемы перевода анимационного видеовербального текста и пути их решения**

### **2.1. Теоретическое обоснование адекватности перевода в отечественном и зарубежном языкознании**

В «Толковом переводоведческом словаре» Л.Л. Нелюбина имеется 14 определений понятия «адекватный перевод», и в первом из них рядом со словом «адекватный» ставится прилагательное «полноценный»: «адекватный и полноценный перевод обуславливает правильную, точную и полную передачу особенностей и содержания подлинника и его языковой формы с учетом всех особенностей структуры, стиля, лексики и грамматики в сочетании с безукоризненной правильностью языка, на который делается перевод» [Нелюбин, 2003, с. 14]. А.В. Федоров также считает близкими понятия полноценности и адекватности перевода, давая следующее определение: «полноценность перевода означает исчерпывающую передачу смыслового содержания подлинника и полноценное функционально-стилистическое соответствие ему. Полноценность перевода состоит в передаче специфического для подлинника соотношения содержания и формы путем воспроизведения особенностей последней (если это возможно по языковым условиям) или создания функциональных соответствий этим особенностям. Это предполагает использование таких языковых средств, которые, часто и не совпадая по своему формальному характеру с элементами подлинника, выполняли бы аналогичную смысловую и художественную функцию в системе целого» [Федоров, 2002, с. 173–174]. Аналогично рассуждает и Р.К. Миньяр-Белоручев, который называет адекватный перевод «целью художественного перевода», а именно «воссоздание единства содержания и формы подлинника средствами другого языка» [Миньяр-Белоручев, 1999, Электронный ресурс]. Ф.Д. Батюшков называл стремление к адекватности

единственным принципом художественного перевода. В своей статье «Задачи художественных переводов» он указывает на ряд требований, которые должен соблюдать переводчик для ее достижения: точная передача смысла, максимально близкое воспроизведение стиля, сохранение особенностей языка автора без нарушений норм родного языка и соблюдение внешней эмоциональности художественной речи [Батюшков, 1920, с. 10–12]. А.А. Смирнов признает адекватным перевод, «в котором переданы все намерения автора (как продуманные им, так и бессознательные) в смысле определенного идейно-эмоционального художественного воздействия на читателя, с соблюдением по мере возможности [путем точных эквивалентов или удовлетворительных субститутов (подстановок)] всех применяемых автором ресурсов образности, колорита, ритма и т.п.; последние должны рассматриваться, однако, не как самоцель, а только как средство для достижения общего эффекта» [Смирнов, 1934, Электронный ресурс]. Автор также подчеркивает роль межкультурной адаптации (см. Г.Т. Хухуни, И.И. Валуйцева [Хухуни, Валуйцева, 2003]) в достижении адекватного перевода: «менее всего может быть достигнута адекватность одной лишь прямой, дословной точностью. Очень часто необходимо бывает «транспонировать», или вносить известную поправку на разницу между национальным языком, эпохой, местными условиями, уровнем культуры, литературой, традицией и вообще социальной средой, с одной стороны, автора, с другой, – переводчика и его читателей» [Там же]. Упоминает он и о неприемлемости буквальной передачи словесной игры: «плох и неверен тот перевод, в котором изящная шутка при дословном переводе становится тяжеловесной, острая игра слов – натянутой» [Там же]. А.Д. Швейцер видит область понятия адекватности в ее связи «с условиями межъязыкового коммуникативного акта с его детерминантами и фильтрами, с выбором стратегии перевода, отвечающей коммуникативной ситуации. <...> Адекватность отвечает на вопрос о том, соответствует ли перевод как процесс данным коммуникативным условиям»

[Швейцер, 1988, с. 95]. С ним согласны М.Я. Блох, трактующий адекватность как «соответствие перевода своей коммуникационной цели» [Блох, 2003, с.7] и Н.К. Гарбовский, считающий категорию адекватности, главным образом, характеристикой степени соответствия текста перевода ожиданиям участников коммуникации. Того же мнения и И.С. Алексеева, дающая определение адекватности как «соответствие переведенного текста цели перевода» [Алексеева, 2004, с. 128]. Н.К. Гарбовскому также принадлежит мнение о появлении термина «адекватность» в лингвистике: он считает, что оно «перекочевало в теорию перевода из теории познания, где термином «адекватное» обозначается верное воспроизведение в представлениях, понятиях и суждениях объективных связей и отношений действительности.<...> Расшифровка определения «верный» через синонимы соразмерный, соответствующий, правильный, точный мало что может добавить знанию о том, каким должен быть текст перевода по сравнению с текстом оригинала» [Гарбовский, Гуревич, Костикова, Полубиченко, 2003, с. 69]. Таким образом, неопределенность слова «точный» и поспособствовала поискам нового слова для определения основного искомого качества перевода [Александрова, 2012, с. 28]. Но есть и иные точки зрения. По мнению В.Н. Комиссарова, «хорошим» или «правильным» признается только эквивалентный перевод [Комиссаров, 2004, с. 117], и «оценочная трактовка эквивалентности делает излишним употребление термина адекватность» [Там же. с. 117]. И.Н. Филиппова характеризует адекватность как предельно возможное равенство коммуникативно-прагматического эффекта, не сводимое к элементарной эквивалентности сегментов коммуникации [Филиппова, 2015]. Мы же согласимся с Н.К. Гарбовским, считающим сосуществование категории адекватности с категорией эквивалентности не только допустимым, но и целесообразным. Однако для того, чтобы они могли существовать в пределах одной теории, следует четко разграничить их понятийные области.

В зарубежном переводоведении понятие «адекватность» во многом пересекается с понятием *scopos* – цель. При аудиовизуальном переводе такая точка зрения выглядит приемлемой. Немецкий исследователь К. Норд обращает внимание на то, что в первую очередь переводчик должен провести анализ текста, обращая внимание на его невербальную структуру – общую структуру текста, иллюстрации, графическое выделение, структуру предложения, что после анализа позволит выбрать подходящие переводческие приемы, такие как включение, опущение, развитие [Норд, 1991, 1997]. Она опирается на функционалистский подход (*скопос*, функция, культура, тип текста, эквивалентность и адекватность). На наш взгляд, этот подход реализуется при переводе медийных текстов. Единственное, чего невозможно (и не нужно) достигать, – это эквивалентности при переводе художественных медийных текстов. Для нашего исследования также интересна точка зрения М. Халлидея (M. Halliday), исследующего связь с языком источника, социальным и культурным окружением. Он справедливо отмечает, что тип текста влияет на стиль речи – выбор слов и синтаксис [Halliday, 2004]. Схожих точек зрения придерживаются и К. Райс, Дж. Хаус, М. Бейкер и др. Так, К. Райс ввела термин «идентифицирующий перевод», совпадающий в ее понимании с методом адекватного перевода, суть которого состояла в сохранении эстетического воздействия на реципиента. Она же более сорока лет назад выделила сформировавшийся к этому времени новый тип текста – аудио-медиаальный. К этому типу она относил тексты, функционирующие в рамках существовавших в то время СМИ – радио и телевидения: телепостановки, радиопьесы и, в том числе, сценические представления, сочетающие вербальный, музыкальный и кинетический компоненты. Она писала, что «при переводе аудио-медиаальных текстов следует, прежде всего, оценивать, насколько удалось учесть условия неязыковой среды, присутствующие в оригинале, и степень участия дополнительных средств выражения в создании целостной смешанной литературной формы» [Райс, 1978, с. 226]. К. Райс

также отмечала, имея в виду медиальные тексты, что переводить стоит сценическую деятельность (в современной интерпретации визуальный ряд), «а уж потом обращаться к воспроизведению литературных и поэтических свойств текста. И если при этом возникнут конфликты, предпочтение следует отдать сценической действительности» [Там же. С. 227]. На перевод кинотекста эти идеи также экстраполируются.

Адекватностью перевода также занималась школа Д. Селескович, говоря об интерпретативной теории перевода, где перевод рассматривался как трехэтапный процесс: понимание, девербализация и перевыражение [Seleskovitch, Lederer, 2002]. Н.В. Иванов, в свою очередь, пишет, что «интерпретация не во всем подчинена пониманию, способна выходить за рамки понимания <...> Понимание очерчивает сферу рационального отношения к объекту. Интерпретация двойственна. Помимо своей функции в структуре понимания, она соединяет нас с той сферой, которая стоит выше понимания – с восприятием» [Иванов, 2018, с. 10-11]. Для анимационного кинотекста этот принципиально важен, особенно с учетом двойственности реципиента (дети и взрослые), как мы писали выше, восприятие в первую очередь визуального образа объективно осуществимо и обязательно, интерпретация – вариативна.

Исследователи, акцентировавшие внимание именно на эквивалентности перевода, Р.О. Якобсон, Ю. Найда и др., учитывали идеи структуралистов, при этом Р.О. Якобсон, говоря об эквивалентности, имел в виду, в первую очередь, межъязыковую форму перевода, т.е. необходимость перевода из одного кода в другой. В свою очередь П. Ньюмарк [1998] считал полную эквивалентность практически недостижимой. Постепенно теоретики пришли к выводу, что нередко языковая эквивалентность уходит на задний план, уступая место требованиям адекватности, подчиняющимся скопосу [Прунч, 2015, с. 173]. При локализации анимационных видеовербальных текстов такая стратегия является наиболее приемлемой.

## 2.2. Виды трансформаций при переводческой адаптации анимационного кинотекста

Опираясь на современную теорию перевода, О.А. Фирсов определяет переводческие трансформации как преобразования, проведенные переводчиком для преодоления каких-либо несоответствий, возникших вследствие структурно-семантических различий между языком оригинала и языком перевода или, если это возможно, подбором регулярных соответствий для достижения адекватного перевода [Фирсов, 2003, с. 6].

Л.Л. Нелюбин дает такое определение трансформациям: «Переводческие трансформации – это третья категория соответствий, когда соответствие создает переводчик, исходя из смысла речевой единицы. В этом случае может прийти на помощь и описательный метод, и различные приемы логического мышления в виде конкретизации значения, генерализации значения, антонимического перевода и др.» [Нелюбин, 2003, с. 151]. Для понимания того, что такое трансформации как третья категория соответствий, рассмотрим понятие соответствий.

Соответствие –

1. Одна из основополагающих категорий науки о переводе. *Абсолютное соответствие* в переводе выражается в совпадении формальных, семантических и информативных компонентов исходного и переводного текстов в переводе, что практически не может быть достигнуто. Категория соответствия проявляется в переводе в виде оппозиции «буквальный перевод – вольный перевод».

2. Один из вариантов перевода единицы исходного текста.

3. Одна или несколько единиц плана выражения ПЯ, регулярно используемые для передачи содержания определенной единицы плана выражения ИЯ.

4. Соотношение между чем-нибудь, выражающее согласованность, равенство в каком-либо отношении.

5. Элемент одного языка, функционально соответствующий элементу другого в данном контексте [Нелюбин, 2003, с. 206].

В зависимости от характера единиц языка оригинала, определяемые в процессе перевода как исходные, принято подразделять переводческие трансформации в общем виде на грамматические и лексические. [Фирсов, 2003, с. 6]. Но, несмотря на такое деление, не всегда можно провести между преобразованиями четкие границы, так как в английском языке много пограничных явлений, например, лексико-грамматические и лексико-стилистические. Такую же точку зрения высказывают Т.Р. Левицкая и А.М. Фитерман. Ученые считают, что общее деление трансформаций на грамматические, лексические и стилистические может подвергаться более подробному делению. Примером этому служит английский язык, где существует немало лексико-грамматических явлений [каузативность, выражение модальности, эмфазы и пр.], которые одновременно и не являются еще грамматической нормой, и не могут называться чисто лексическими или стилистическими [Левицкая, Фитерман, 1976, с.5].

А.И. Клишин в работе «Практика перевода английских текстов» [Клишин, 2003] антонимическую трансформацию относит к лексическим преобразованиям, а О.А. Фирсов – к лексико-грамматическим [Фирсов, 2003, с. 11]. Благодаря такому тесному переплетению трансформаций, многие из них могут изучаться с различных точек зрения. Я.И. Рецкер выделяет семь разновидностей лексических трансформаций, обращая внимание на то, что не всегда можно четко классифицировать каждый пример перевода из-за переплетения категорий.

1. Дифференциация значений.
2. Конкретизация значений.
3. Генерализация значений.
4. Смысловое развитие.
5. Антонимический перевод.

6. Целостное преобразование.

7. Компенсация потерь в процессе перевода [Рецкер, 1974, с. 112].

Нередко приемы трансформаций совмещаются, например, первые два. Все лексические трансформации основываются на формально-логических отношениях между понятиями. Приемы логических трансформаций базируются на формально-логических категориях подчинения, контрадикторности, переименования, внеположенности. Л.С. Бархударов рассматривает такие случаи лексических замен, как конкретизация, генерализация, замена следствия причиной и наоборот, антонимический перевод, компенсация [Бархударов, 2005, с. 210]. Хотя на первый взгляд классификации лексических трансформаций Я.И. Рецкера и Л.С. Бархударова отличаются, но сохраняется суть: многие приемы совмещаются. В.Н. Комиссаровым была предложена классификация лексико-семантических замен (трансформаций), к которым он относит только конкретизацию, генерализацию и модуляцию [Комиссаров, 2004, с. 176]. В работе Т.А. Казаковой представлена классификация лексико-семантических модификаций на основе следующих трансформаций: сужение (конкретизация), расширение (генерализация) исходного значения, нейтрализация или усиление эмфазы, функциональная замена, описание или комментарий [Казакова, 2003, с. 104]. Иной является классификация А.И. Клишина, который рассматривает трансформационные методы с точки зрения целостной системы переводческих приемов.

Под термином «трансформация» А.И. Клишин понимает смену одной языковой формы в исходном тексте на другую языковую форму в тексте перевода, кроме того, под языковой формой понимается часть речи, сочетание слов или же грамматическая конструкция [Клишин, 2003, с.30].

### **Трансформация**

**Грамматическая**

**Лексическая**

Частеречная	Конкретизирующая
Синтаксическая	Генерализирующая
	Метонимическая
	Антонимическая
	Целостная
	Компенсирующая

В основе классификации А.И. Клишина лежит принцип «от простого к сложному» – от частеречной трансформации, применение которой осуществляется достаточно легко, к компенсирующей, реализация которой требует творческого поиска и оригинальных решений [Клишин, 2003, с. 63]. По мнению ученого, трансформационные методы складываются в систему и не существуют автономно, а взаимообусловлены. Их приходится применять в самых разных комбинациях, и иногда несколько методов одновременно. Такое применение трансформационных методов носит комплексный характер [Там же, с. 63]. Приведем определения А.И. Клишина относительно частеречной, компенсирующей и целостной трансформаций, отличные от понятия остальных трансформаций, которое носит фундаментальный характер и остается общим у всех лингвистов. «Частеречная трансформация – это замена одной частеречной формы в исходном тексте на другую частеречную форму в переводном тексте» [Там же. С. 31]. «Целостная трансформация – преобразование в исходном тексте предложения или части предложения при их переводе. Такое преобразование осуществляется не по словам, а целостно» [Там же. С. 52]. «Компенсирующей трансформацией называют метод, когда необходимо заменить слово или словосочетание исходного текста словом или словосочетанием, которые не в полной мере отражают содержание оригинала» [Клишин, 2003, с. 58].

Лексические единицы, также подвергающиеся трансформации и характеризующиеся набором структурных, семантических, стилистических

особенностей, подобранных автором в контексте созданного произведения, призваны актуализировать весьма обширное ассоциативно-образное поле в сознании реципиента, указывая на ассоциативность с определенным периодом развития социума.

При передаче такого рода информации на иностранные языки включаются процессы межкультурного взаимодействия и, соответственно, прагматической адаптации с той целью, чтобы эта информация стала понятной для читателя переводного текста. При сопоставлении текстов оригинала и переводов очевидным стал тот факт, что в ряде случаев имеют место быть существенные семантические изменения, направленные на правильное фактическое, образовательное и ассоциативно-образное восприятие реципиентами на языке перевода.

Л.К. Латышев определяет лексические трансформации как «отклонение от словарных соответствий» [Латышев, 2011, с. 180]. В лексических системах английского и русского языков наблюдаются несовпадения, которые проявляются в типе смысловой структуры слова.

Суть лексических трансформаций, по мнению Л.М. Бархударова, состоит в «замене отдельных лексических единиц (слов и устойчивых словосочетаний) ИЯ лексическими единицами ПЯ, которые не являются их словарными эквивалентами и, тех, которые имеют иное значение, нежели передаваемые ими в переводе единицы ИЯ» [Бархударов, 2005, с. 92]. В значении слова в разных языках часто выделяются разные признаки одного и того же явления или понятия, где отражено видение мира, свойственное данному языку, вернее, носителям данного языка, что неизбежно создает трудности при переводе.

Важно учитывать специфическую особенность киноперевода – ограниченность звучания каждой реплики героя временными рамками. Именно эта специфика, вероятно, является наиболее проблемным аспектом перевода кинотекстов, включая анимационные. Английский язык

характеризуется большей компактностью речетворчества по сравнению с русским языком, что достигается за счет употребления сокращенных форм в речи, наличием слов с небольшим количеством слогов в словах [Кубасов, 2012, с. 168].

Различные типы лексических трансформаций часто комбинируются, а не используются в чистом виде, поэтому чётко квалифицировать их не всегда возможно.

Т.Р. Левицкая, А.М. Фитерман выделяют 8 основных разновидностей лексических трансформаций:

1. Конкретизация
2. Генерализация
3. Приём лексического добавления
4. Прием опущения
5. Приём смыслового развития
6. Прием антонимического перевода
7. Приём целостного преобразования
8. Прием компенсации [Левицкая, Фитерман, 1976, с. 108].

Конкретизация – это замена слова или словосочетания ИЯ с более широким значением словом или словосочетанием ПЯ с более узким значением. Как правило, лексике русского языка свойственна большая конкретность, чем соответствующим лексическим единицам английского языка. Это неоднократно отмечалось лингвистами.

Конкретизация может быть языковой и контекстуальной (речевой). При языковой конкретизации замена слова с широким значением словом с более узким значением обуславливается расхождениями в строе двух языков, либо отсутствием в переводном языке лексической единицы, имеющей столь же широкое значение, что и передаваемая единица исходного языка, либо расхождениями в их стилистических характеристиках, либо требованиями грамматического порядка (необходимостью синтаксической трансформации

предложения, в частности, замены именного сказуемого глагольным, примеры чего будут даны ниже). Конкретизируются при переводе на русский язык глаголы движения и глаголы речи. Что касается контекстуальной конкретизации, то она бывает обусловлена факторами данного конкретного контекста, чаще всего, стилистическими соображениями, как, например, необходимость завершенности фразы, стремление избежать повторений, достичь большей образности, наглядности и пр.

Приём генерализации противоположен конкретизации, т.к. он заключается в замене частного общим, видового понятия родовым. При переводе с английского на русский он применяется гораздо реже, чем конкретизация. Это связано с особенностью английской лексики. Слова этого языка чаще имеют более абстрактный характер, чем русские слова, относящиеся к тому же понятию [Комиссаров, Рецкер, Тархов, 2005, с. 124].

Следующий подвид лексических трансформаций – приём лексического добавления. Введение дополнительных слов обуславливается рядом причин: различиями в структуре предложения и тем, что более сжатые английские предложения требуют в русском языке более развернутого выражения мысли. Отсутствие соответствующего слова или соответствующего лексико-семантического варианта данного слова тоже является причиной введения дополнительных слов при переводе. *«Займись просвещением крестьян! Пусть они наконец поймут умом, что сжигать помещичьи усадьбы, это не выход. Это уже не модно».* – *“You need to give an education to your peasants. Show them that burning an estate is wrong. It’s dangerous. Not to mention, uncivilized. And worse than that, tell them it’s unfashionable”* (серия «Эффект бабушки»).

Прием опущения. Опущение – явление, прямо противоположное добавлению. При переводе опущению подвергаются чаще всего слова, являющиеся семантически избыточными с точки зрения их смыслового содержания. Одним из примеров избыточности является свойственное всем стилям письменной речи английского языка употребление так называемых

«парных синонимов». Русскому языку оно совершенно не свойственно, поэтому при переводе в этих случаях необходимо прибегнуть к опущению (т.е. не повторению синонима – замене двух слов одним). Устранение семантически избыточных элементов исходного текста дает переводчику возможность осуществлять то, что называется «компрессией текста», т.е. сокращением его общего объема [Львовская, 2008, с. 81]. Примером опущения может служить отказ от перевода эмотивной лексики: «Плюнуть на него и помузицировать» – *“Remain here at home and play music”* (серия «Эффект бабушки»). Глагол «плюнуть» переводчик проигнорировал, а отсутствующий в английском языке глагол «музицировать», заимствованный в свое время в русский язык из немецкого (*musizieren*) был заменен на близкую, но также лишенную эмотивности конструкцию *“play music”*. В серии «Клон» придуманное одним из персонажей имя собственное «Чипа», имеющее высшую степень эмотивности, опущено без замены.

Приём смыслового развития заключается в замене словарного соответствия при переводе контекстуальным соответствием, лексически связанным с ним. Сюда относится метафора и метонимия. Если учесть, что все знаменательные части делятся на три категории: предметы, процессы и признаки, то для передачи одного и того же содержания средствами другого языка предмет может быть заменён его признаком, процесс – предметом, признак – предметом или процессом и т.д. Под процессом имеется в виду действие или состояние. Часто в качестве приема перевода используется антонимический перевод. «Я должен, просто обязан написать образовательную программу. Я пошлю ее правительству и наверняка получу орден. Да что я говорю! Плевать на орден! Плевать! – *“I’m going to write a revolutionary new educational program. It will change the world. I’ll send it to the government and receive accolades on a shiny metal. What am I saying!? Who needs a medal!?”* (серия «Эффект бабушки»).

Он представляет собой замену какого-либо понятия, выраженного в подлиннике, противоположным понятием в переводе с соответствующей перестройкой всего высказывания для сохранения неизменного плана содержания. Особой разновидностью антонимического перевода является замена прилагательного или наречия в сравнительной или превосходной степени прилагательным (наречием) в положительной степени или, наоборот, сопровождаемая заменой утвердительной конструкции на отрицательную (или наоборот).

Целостное преобразование является разновидностью смыслового развития.

Приём целостного преобразования можно кратко определить как преобразование отдельного слова, а порой и целого предложения. Причем преобразование происходит не по элементам, а целостно. Например, в серии «Её звали Ньюша» главное действующее лицо Ньюша-Джоконда предлагает сыграть в игру. В оригинале – в догонялки. В европейской версии – “*play catch*”. В американской – “*play tag*”. Таким образом, о привычных салочках Ньюша говорит только в американской и оригинальной версиях.

Компенсацией при переводе следует считать замену непередаваемого элемента ИЯ каким-либо другим средством, который передаёт ту же самую информацию, причем необязательно в том же самом месте текста, что и в подлиннике. Компенсации почти всегда подвергаются междометия, восклицания (Ёлки-иголки! Свят-свят-свят! – *Holly Molly!*; Тьфу-тьфу-тьфу .. чтобы не сглазить! – *It's nonsense*), эмотивные обращения, особенно с уменьшительно-ласкательными постфиксами (душечка – *my darling*), и разные виды лакун, в том числе сленговых (Неберучка, следующий! – *I won again! Next loser!*).

Компенсация используется особенно часто там, где необходимо передать чисто внутри лингвистические значения, характеризующие те или иные языковые особенности подлинника – диалектальную окраску,

неправильности или индивидуальные особенности речи, каламбуры, игру слов и пр., а также когда не всегда можно найти прямое и непосредственное соответствие той или иной единице исходного языка в системе переводного языка. (Табл. 2).

Таблица 2 – Виды переводческих трансформаций (примеры)

Серия «Солнечный зайчик» / “Rabbit sunshine”		
Русский вариант	Английский вариант	Вид переводческой трансформации
Я сам себе солнце	<i>I just make my own sun</i>	Грамматическая трансформация Целостное преобразование
Представляешь!	<i>Listen to this!</i>	Смысловое контекстуальное развитие
Я стал серьезным	<i>I'm being serious</i>	Грамматическая трансформация, смысловое развитие
Веселишься?	<i>And here you are, happy!</i>	Целостное преобразование
Давай-ка с кремом поосторожнее!	<i>When it comes to your teeth, stick with real toothpaste</i>	Смысловое развитие
Разиня, ай, разиня!	<i>Oh, I'm so clumsy, so clumsy!</i>	Конкретизация
Вот горе! Вот горе-то!	<i>It's a disaster! The worst disaster ever!</i>	Целостное преобразование, генерализация
Иди-ка ты отсюда!	<i>Close the door on your way out!</i>	Целостное преобразование, со смещением стилистического акцента
Мое варенье!	<i>My preserves!</i>	Генерализация
Почему?	<i>You mean leave?</i>	Смысловое развитие
Ведь бывало еще хуже!	<i>But I've messed things up in the past!</i>	Целостное преобразование, со смещением стилистического

		акцента
Солнечный зайчик	Rabbits sunshine	Компенсация
Раньше ты был веселый	<i>Before you was a cheerful fella</i>	Добавление
Смотришь на тебя и думаешь, какая ерунда, что морковь не уродилась али стремянка сломалась...	<i>Heck when I looked at you, I didn't care if the carrots were rotted or the ladder was broken or if the gothers was doing the gotherin'!</i>	Смысловое контекстуальное развитие
Собирать-колотить!	<i>It's gonna take a while to pick all these here apples!</i>	Целостное преобразование
Ай да Бараш! Ай да овечий сын!	<i>Atta boy!</i>	Компенсация

Серия «Теория относительности» / “Theory of relativity”		
Русский вариант	Английский вариант	Вид переводческой трансформации
Невозможно	<i>That is ridiculous!</i>	Смысловое преобразование
Мы уже очень далеко	<i>We've crossed through four zip codes already!</i>	Добавление
Если ты такой вредный	<i>If you are gonna be that way about it</i>	Смысловое преобразование
Ты что, с ума сошел?	<i>You think that's far?</i>	Смысловое преобразование
Это очень смешной анекдот!	<i>That's the funniest joke I've ever heard!</i>	Генерализация, добавление
Спасительница моя любезная	<i>My dear, could you do me a favour?</i>	Целостное преобразование
Друг мой	<i>My oblivious friend</i>	Добавление
Осторожно! Кажись там яма! Всю жизнь провел на огороде. Всю жизнь копал ямы... Не мудрено, что они мне все время мерещатся.	<i>Careful, Dokko! Watch your step! There's a hole! All day I'm workin' the garden, diggin' hole after hole... Pretty soon I start to see holes everywhere!</i>	Добавление, целостное преобразование
Скажи честно	<i>I gotta question.</i>	Смысловое развитие
Паровозы не ездют	<i>...cause the train will run you over...?</i>	Целостное преобразование

Серия «Путь в приличное общество» / “How to Join High Society”		
Русский вариант	Английский вариант	Вид переводческой трансформации
Сердце красавицы склонно к измене и к перемене, как ветер мая	<i>I think it's smashing, when I'm washing, ringing my bloomers, cooking and stirring...</i>	Компенсация
Ну-ка не свистеть! Денег не будет!	<i>Stop whistling or you will get nothing!</i>	Генерализация
Девушки не должны свистеть никогда!	<i>Young ladies should never be caught whistling!</i>	Добавление
Это неприлично!	<i>It's bad manners!</i>	Конкретизация
В приличном обществе, куда ты обязательно попадешь, когда вырастешь, свистеть не принято.	<i>If you keep whistling like that, when you grow up, no one will ever think you are a lady!</i>	Целостное преобразование
Я назвал ее желтым гигантом	<i>I'm calling it Yellow Giant!</i>	Грамматическая трансформация
Один раз доковырялся, что чуть палец не сломал.	<i>I picked it so hard that I almost broke my finger in two!</i>	Добавление
После пятисот щелбанов привычки как не бывало	<i>After five hundred repetitions, the habit was gone forever!</i>	Смысловое развитие
Логично	<i>It seems so</i>	Смысловое развитие
Мне никогда не попасть в приличное общество	<i>It seems I'll never make it as a well-mannered lady.</i>	Целостное преобразование
Никогда не смогу смешивать духовную пищу с телесной	<i>I won't be able to mix eating and reading</i>	Конкретизация
Чего это ты тут рассвистелась?	<i>What are you doing whistling there?</i>	Грамматическая трансформация
Я по рассеянности забываю.	<i>I forget because I'm absent-minded.</i>	Грамматическая трансформация
А в приличном обществе без такой привычки нечего делать.	<i>And there is no way to have good manners without this habit.</i>	Целостное преобразование
Да...Сложная это штука...Приличное общество...	<i>Boy, oh boy these good manners...sure are complicated!</i>	Целостное преобразование

Серия «Туризм» / “Tourism”		
Русский вариант	Английский вариант	Вид переводческой трансформации
Елки-иголки	<i>Fiddlesticks</i>	Компенсация
Благоуханная тень тропических деревьев.	<i>The sweet-scented shade of tropical sweet-scented trees.</i>	Конкретизация, добавление с применением стилистического повтора
Все как рукой снимет!	<i>I'll be as good as new!</i>	Компенсация
Мало ли...	<i>Careful</i>	Смысловое развитие
Что за гадость?	<i>What is that thing?</i>	Генерализация
Значит, нам посчастливилось. Это такое редкое явление!	<i>Maybe they are good for sandwiches... you know, peanut butter and jellyfish...</i>	Целостное преобразование, компенсация
Да смешной ты, Ежик!	<i>What are you talking about, Chiko?</i>	Смысловое развитие
Имеют место перепады температуры в ночное время.	<i>At night the temperatures drop to a refreshingly heavenly cool.</i>	Целостное преобразование, добавление
Чтобы я еще когда-нибудь поехал в туристическую поездку!	<i>I'll never take another magical-full of nature and beauty trip like this again!</i>	Добавление
Ай, молодца!	<i>Interesting! Here!</i>	Компенсация
В общем, были там некоторые временные трудности, но это пустяки.	<i>We had some issues... adjusting to the local cuisine... but that passed...</i>	Добавление
Я когда-нибудь обязательно отправлюсь в туристическое путешествие! Туризм – это что-то!	<i>Someday I too, will dare to be as adventurous as you two youngsters are and go on a trip such as you have! Cause it's so heavenly!</i>	Целостное преобразование, добавление

По приведенным примерам видно, что трансформации в «чистом» виде применяются не так часто. Наиболее частотной трансформацией является целостное преобразование, которое также сочетается с дополнительными трансформациями, такими как конкретизация, стилистический сдвиг, добавление, компенсация, преобразование. Вторым по частотности является

добавление, далее конкретизация и смысловое развитие. Такое распределение трансформаций объясняется, на наш взгляд, в первую очередь тем, что вербальный компонент анимационного кинотекста представлен формой диалога, т.е. выдержан в разговорном стиле, допускающем как синтаксические, так и лексические варианты, по-разному реализуемые в русском и английском языках. Тем самым, переводчику, занимающемуся адаптивным переводом в рамках локализации, для получения адекватного перевода следует не искать переводные эквиваленты, которых в языке перевода просто может не быть, а выбирать в качестве переводческой стратегии именно целостное преобразование с целью сохранения заложенного авторами анимационного кинотекста смысла.

Безусловно, выбор трансформации при переводе кинодиалога происходит при поддержке видеоряда. Кинодиалог – это «вербальный компонент гетерогенной системы – фильма, смысловая завершенность которого обеспечивается видеорядом последнего» [Горшкова, 2006, с.52].

Поскольку постоянным спутником кинодиалога является видеоряд, то при переводе кинодиалога необходимо учитывать информативность вербальных и невербальных элементов, количество и соотношение передаваемой ими информации и их взаимодействие. Кинодиалог обретает информативность только при взаимодействии с видеорядом. Выделяются следующие типы информативности кинодиалога:

Тип 1 – Полная информативность.

Тип 2 – Двойная информативность.

Тип 3 – Интегративная информативность.

Тип 4 – Комплементарная информативность.

Информативность первого типа (полная) понимается как слабое взаимодействие с видеорядом или полное отсутствие такого взаимодействия. Сцены, в которых кинодиалог обладает вышеуказанной информативностью, передают информацию через вербальный компонент, а не видеоряд.

Информативность второго типа (двойная) включает в себя наличие отсылок к различным предметам в кадре, а также наличие эффекта двойного высказывания. Одна реплика может быть по-разному информативна как для зрителя, так и для персонажа кинофильма.

Информативность третьего типа (интегративная) предполагает тесную взаимосвязь с видеорядом. Визуальное действие сопровождается речевым потоком, и речь персонажей является реакцией на неречевые стимулы или, наоборот, она побуждает действие [Горшкова, 2014, с.88].

Информативность четвертого типа (комплементарная) включает наличие в фильме вербальных компонентов второго плана. Передача осевой информации осуществляется через видеоряд, а кинодиалог представляет собой малозначащий фон.

Указанные типы информативности условны, так как в чистом виде они встречаются нечасто, но необходимо учитывать преобладание того или иного типа в кинодиалоге отдельно взятой сцены кинофильма. [Горшкова, 2014, с.89]. Идеи В.Е. Горшковой в равной мере распространяются и на перевод диалогов в анимационном дискурсе, хотя в авторитетном канадском журнале МЕТА, освещающем проблемы аудиовизуального перевода, переводу анимационных фильмов как отдельному типу киноперевода внимания не уделяется.

Переводчики диалогов в анимационном кинотексте из-за отсутствия необходимости попадать в артикуляцию актеров, как в кинофильмах, могут выбирать разную тактику для реализации информативности разного типа, свободно манипулируя вербальным рядом, например (серия «Ремонт – дело коллективное» /”Jumpy’s House Remodeling” / “Home Away From Home”):

– (Крош/ Jumpy) *Ты что, спишь, что ли? / Berry! Open the door! Berry! Please! What’s so long?*

- (Копатыч / Berry) *Иду, сейчас открою! / What the blazes is that! Hold your horses/ I’m on my way for goodness sake!*

Одной из проблем перевода, возникающих при локализации русского видеовербального текста на английский язык, является обработка конструкций с отрицанием. Известно, что в языковой картине мира любого русскоговорящего ребенка присутствует блок лексем, выражающих запрет. Эти слова относятся к одним из первых, которые ребенок слышит и усваивает в процессе онтогенеза (*нельзя, некультурно, не принято* и др.) – такова специфика норм поведения в языковой картине мира [Карасик, 2019, с. 35]. В англоязычной (американской) картине мира ситуация иная – ребенку не говорят: «Смотри, не падай», «Осторожно, не пачкайся», а отпускают на прогулку с пожеланием: *Have fun!* («Развлекайся!»), *You can do it!* («Давай!»). Поскольку в анализируемом анимационном кинотексте есть персонажи разного возраста, в их диалогах неизбежно появляются подобные лексемы «запрета», создавая дополнительные переводческие проблемы.

В анимационном сериале «Смешарики» персонажи разделены по возрасту – из 9 персонажей 4 младшего возраста (Ёжик, Крош (кролик) – 9 лет, Нюша (свинка) – 10 лет, Бараш – 11 лет, хотя его поведение и интересы ближе к 15тилетнему), и 6 взрослых: Пин (пингвин) – 24 года, хотя также по речевому поведению и взглядам на жизнь выглядит старше, Лосяш (лось) – 42 года, Копатыч (медведь) – 52 года, Кар-Карыч (ворон) – 64 года и Совунья (сова) – 65 лет, так решили авторы сериала. Каждый персонаж характеризуется своими поведенческими особенностями и представляет собой четко прописанную сценаристами языковую личность. При локализации видеовербального текста необходимо учитывать как расхождение в поведенческих стереотипах персонажей, так и сугубо лингвистические особенности реализации, в том числе, запрета и отрицания. Одним из самых ярких персонажей, которому присуща гиперопека, является Совунья. В англоязычных переводах ей дали имя *Olga* (имя, которое, по мнению многих англоязычных зрителей, ассоциируется с пожилой ворчливой дамой и фонетически близко слову *owl* как универсальному символу мудрости. Оно

остаётся неизменным во всех вариантах перевода на английский язык. Другим персонажам в зависимости от варианта перевода – на американский или британский вариант английского языка – меняют имена) (см. далее п.2.3). Совушке свойственна определенная эксцентричность и оценочность суждений, присущая пожилому возрасту. Отрицательные конструкции и гипертрофированная оценка зачастую смягчаются и не передаются буквально.

Из всего объема анимационного кинотекста были отобраны серии, в которых согласно сценарию данная проблематика представлена особенно ярко.

Серия «Потерянные извинения» / “The Lost apology”

- *Он не прав. Так себя вести нельзя! – How rude! How dare he behave so badly!*

- *Нельзя поощрять такое поведение. – Don't you dare encourage such bad behaviour!*

В данном случае при переводе привычный и широко используемый в воспитательном дискурсе предикатив *нельзя* подвергся ряду трансформаций, включая грамматическую – предикатив заменен на фразу с модальным глаголом, практически не используемым в повседневной речи. *Нельзя* употребляется в устойчивых выражениях, имеет ярко выраженную эмоциональную окраску, в русской языковой картине мира такие высказывания характерны представителям старшего поколения.

Серия «Путь в приличное общество» / “How to Join High Society”

- *Девушки не должны свистеть. Никогда. Это неприлично. – Young ladies should never be caught whistling! It's bad manners!*

*В приличном обществе, куда ты обязательно попадешь, когда вырастешь, свистеть не принято. – If you keep whistling like that, when you grow up, no-one will ever think you're a lady!*

При локализации регламентирующие и оценочные формулировки с отрицательной коннотацией, характерные для русского языка (*неприлично, не*

*принято, никогда*), заменены на лексику, описывающую этические нормы (*manners, lady*)

Серия «Некультурный» / “The weed”

Слово *некультурный* достаточно широко использовалось в советское время, в наши дни практически выйдя из активного узуса. Название серии для старшего поколения звучит иронично, что полностью утрачено при переводе (“The weed”). Перевод раскрывает сюжет, выступая в качестве так называемого «спойлера», акцентирует внимание на противопоставлении «культурного – некультурного растения», хотя в русском языке сорные растения «некультурными» не называют.

*- Растение некультурное во всех отношениях. – It is a plant that is wild and uncultivated in all respects.*

*Всю культуру поел. – It’s the weeds. They’ve eaten up the whole crop.*

*Ты сейчас нам за культуру ответишь! – You are going to pay for our crop now!*

*Для культурных растений он абсолютно безвреден. – It’s totally harmless for cultivated plants.*

*Одним словом, некультурный. – In a word, uncultivated.*

Серия «Комната грусти» / “The room of Melancholy”/ “Pinky’s Misery room”) Эта серия переведена и на британский (Kikoriki), и на американский (Gogoriki) варианты английского языка, при этом очевидно различие в реализации отрицания (табл. 3).

Таблица 3 – Переводческие варианты передачи отрицания

Серия «Комната грусти»	Pinky’s Misery Room (Gogoriki)	The Room of Melancholy (Kikoriki),
Они меня предали! Так нельзя!	It’s just wrong!	It’s just plain wrong!
Если грустить при всех нельзя, а грустить все-таки приходится, то,	If it is not okay to be sad when everyone’s around, even though sometimes	If it’s not okay to be sad around others and yet sometimes you can’t help,

наверное, можно грустить в специальной комнате, где <i>никто ничего не увидит, не услышит и не может мешать.</i>	you ARE sad, then maybe it is okay to be sad in a special room where you can be all by yourself. And <i>no one will see anything or hear anything, and they can't bother you.</i>	but be sad, it may be okay to be sad in a special room that's away from everyone else, where <i>no one will be able to see anything or able to hear and no one can bother you.</i>
Серия «Кулинария»	Gastronomy (Gogoriki)	Gastronomy! (Kikoriki),
Это неправильно! Ты поступаешь как дикое животное! Нарыл и сразу в пасть! А ты – животное культурное...	<i>You must fight that impulse!</i> Only wild animals eat that way-digging something up and tossing it down! You are a civilized animal!	<i>That's wrong!</i> You are like a wild animal that digs something up and sticks it right in his mouth! But you are a civilized animal!
Продукты нельзя бездумно валить в одну кучу.	It is crucial that the vegetables not be carelessly thrown into a pile.	You shouldn't just stack up the groceries in a big heap.
Серия «Основной инстинкт»	Maternal Instincts (Gogoriki)	
Почему ты не играешь в те игры, в которые играют все остальные девочки?	Why don't you play the games all the other girls play?	
Мне грустно смотреть, как ты тратишь свое детство не на те игры.	I'm saying so because it's so unbelievably sad to see you waste your childhood playing the... the... you know, <i>the wrong games!</i>	
Я лучше знаю, что ты хочешь, а что – нет. Не забывай, мама – это я!	I know better what you want and what you don't want. <i>Don't forget, I'm your mum!</i>	
Ежик! Я же тебе сказала гулять возле дома! А ты куда убежал? Ты должен меня слушаться, а ты меня расстраиваешь! У всех сыновья как сыновья, а у меня горе луковое!	Joshy! Didn't I tell you to walk near the house! And where did you run away too? You have to obey me! You upset me! Everyone has normal sons but mine...is a troublemaker.	
Вы это куда? Ежик, я тебе не разрешаю! Одень шапку! Ты можешь простудиться!	Hey! Where are you going? Joshy! <i>I won't permit it!</i> Put your hat on! You might catch a cold!	
Это у нее с непривычки. Материнский инстинкт это не хухры-мухры. Крош, ты, конечно, можешь дружить с Ежиком, но мне не	She's just <i>not used</i> to it. Being a mother is no easy thing! Jumpy! You can certainly be friends with Joshy, but I really <i>don't like</i> the way you've been influencing him! He's become	

нравится, какое влияние ты на него оказываешь. Он стал циничным и равнодушным, плохо питается и совершенно меня не слушается. Верни мне моего мальчика! Неблагодарный! Немедленно вернись! Ты разбиваешь мне сердце!	cynical and indifferent, has poor eating habits and he absolutely <i>disobeys</i> me! Give me my boy back, Jumpy! You're <i>ungrateful</i> ! Come back immediately. You're breaking my heart!
Серия «Самое главное»	The most important thing
Фу! Фу! Нельзя!	<i>No! No!</i> That's hot!

В.И. Карасик пишет, что «наиболее важные нормы выражены в форме запретов. <...> Намеренное нарушение запрета свидетельствует о стремлении субъекта противопоставить себя сообществу и доказать свое право на особый статус, если же запрет нарушается ненамеренно, то окружающие понимают, что субъект является чужим либо не контролирует свое поведение» [Карасик, 2019, с. 39]. Используемые трансформации при переводе запретов с необходимостью должны учитывать выражение запрета и отрицания в разных лингвокультурах, что приобретает еще большую значимость при переводе текста, ориентированного на детей, т.е. анимационного кинотекста, поскольку поведение анимационных персонажей экстраполируется на реальную жизнь ребенка. Тем не менее использование рассмотренных переводческих трансформаций, в первую очередь, диктуется передачей исходного содержания, выражением мысли оригинала.

### 2.3. Проблема перевода номинаций в анимационном кинотексте

Название произведения любого жанра – художественного, публицистического, мультисемиотического и пр. – представляет собой «текст в тексте», наиболее сильную позицию текста, отражающую основной смысл произведения. Название кинотекста как сложного мультисемиотического феномена определенно является одой из самых значимых семантико-семиотических доминант произведения, поскольку имеет еще одну немаловажную функцию – привлечь внимание широкой аудитории зрителей-реципиентов, то есть сделать фильм коммерчески успешным. С этой точки

зрения название фильма можно рассматривать с позиций коммерческой номинации – нейминга [Максименко, 2018]. Учитывая широкое распространение по миру произведений киноиндустрии, включая анимацию, особую роль, как упоминалось выше, играет локализация, представляющая собой адаптацию произведения к рынку соответствующей страны. Основной составляющей локализации, безусловно, является адаптивный перевод и перевод названия кинопродукта (фильмонима).

Название кинотекста играет для восприятия кинофильма существенную роль, что признается как самими авторами кинофильмов, так и теми, для кого фильмы производят, – зрителями. Г.Г. Слышкин и М.А. Ефремова писали, что название кинофильма может стать источником «текстовых реминисценций (упоминаний, цитат, аллюзий), существующих в сознании носителя языка и реализующихся в повседневной коммуникации» [Слышкин, Ефремова, 2004, Электронный ресурс], т.е. превратиться в прецедентный феномен. Как мы упоминали выше (п. 1.5.1), прецедентный феномен входит как в когнитивную базу реципиента, так и в лингвокультуру народа. Тем самым перевод названия кинофильма или анимационного фильма должен быть максимально удачным. По сути, при переводе должен быть совершен «переход от одного языкового и культурного кода к другому» [Анисимов, Борисова, Консон, 2019, с. 437], т.е. так называемый культурный перенос. При этом выбор адекватного перевода фильмонима находится в компетенции не только переводчика, но и дистрибьютеров, рекламных структур и пр., что оказывает заметное влияние на итоговый результат.

Особенность анализируемого анимационного сериала «Смешарики» состоит в том, что нельзя однозначно определить его общую концепцию как фильм для детей от 4 до 12 лет, как исходно планировали авторы. Этот анимационный кинотекст наполнен многоуровневым юмором, философскими интертекстуальными отсылками и непростой поликодовой семиотикой. Получается, что зритель – реципиент разного возраста и с разным социальным

опытом – может извлечь из предлагаемых авторами сюжетов что-то свое. По этой причине требования к переводу названий серий возрастают с учетом неоднородности аудитории.

Любой объект (предмет, явление и пр.), существующий в мире, проходит процесс именования (номинации), чтобы быть выделенным из ряда уже существующих объектов. Проведя номинацию, мы «подчиняемся диктату названий», как писал Рэй Брэдбери [Брэдбери, 1982, с. 82], поэтому название такого вида текста, как кинотекст, играет столь же существенную роль. Предполагается, что название сообщает об основном содержании произведения, то есть обладает свойством информативности. Однако в художественных произведениях, особенно в поликодовых, мультисемиотических, к которым относится и кинотекст, информативность оказывается далеко не самой основной характеристикой названия. Нередко именно ассоциативные интертекстуальные отсылки помогают настроить реципиента на понимание кинотекста, заранее подготовив его к желаемому восприятию заложенного в фильме культурологического аспекта фильма, связанного с передачей имен собственных, характера и речевых особенностей персонажей и культурных реалий [Максименко, Подлегаева, 2019, с. 168].

В рассматриваемом мультсериале все поликодовые составляющие, характерные для анимационных фильмов, – имена собственные, внешние иконические характеристики, включая графическую форму и цвет, интонационный рисунок речи озвучивающих персонажи актеров – всё играет особую роль. Номинация персонажей ассоциативно упорядочена. Персонажи разделены по возрасту: дети, взрослые среднего возраста, взрослые старшего возраста.

Поскольку иконическая составляющая анимационного фильма при локализации не меняется, то интерференция может возникнуть только на уровне перевода имен собственных, названий серий, встроенной вербально-

иконической составляющей (плакаты, названия книг и пр.) и произносимых персонажами диалогов.

Перевод названия (онима или номинации) представляет собой особую проблему, поскольку перед переводчиком стоит серьезная задача: ёмко и предпочтительно кратко выразить основную мысль произведения, его суть, квинтэссенцию его содержания, иногда даже не выраженную эксплицитно в тексте самого произведения. Адаптивный перевод анимационного кинотекста, как упоминалось выше, отчасти превращается в прагматический перевод – фильмоним должен быть таким, чтобы кинопроизведение вызывало интерес и, соответственно, имело коммерческий успех.

Хотя современные традиции перевода номинаций и, более широко, названий любого рода складываются подчас случайно и стихийно, однако, заметно доминирует тенденция прагматического перевода. В.Н. Комиссаров писал, что коммуникативная способность владеющих языком включает, помимо языкового знания, умение интерпретировать языковое содержание высказывания и выводить из него контекстуальный и имплицитный смысл [Кулинич, 2005]. Для перевода названий кинофильмов и мультсериалов, в частности, это принципиально важно, так как необходимо учитывать скрытый, имплицитный смысл, который может быть выражен не только вербально по ходу развития сюжета кинотекста, но и поликодовыми средствами. Таким образом необходимо применять разные стратегии переводческой адаптации.

Прагматический перевод представляет собой особое звено в системной классификации переводов. При любом переводе (кроме внутриязыкового) основной целью является преодоление межъязыковых и межкультурных различий. Известно, что большинство определений понятия «перевод» опираются на идею перекодирования информации на входном языке на язык перевода, однако, столь прямолинейно дефинировать перевод вряд ли возможно, особенно когда речь идет о переводе мультимодальных текстов. В 1978 г. Р.О. Якобсон обратил внимание на то, что кроме собственно

межъязыкового перевода выделяются еще и внутриязыковой перевод (переименование), при котором переводчик интерпретирует сообщения в другие знаки того же языка, и межсемиотический перевод (трансмутация) – интерпретация вербальных знаков посредством невербальных знаковых систем [Якобсон, 1978, с. 17]. Данная классификация неполна и не раз подвергалась критике. Но трансмутацию можно понимать достаточно широко, включая переключение кодов в разных лингвoseмиотических системах в зависимости от лингвокультурной составляющей, что хорошо прослеживается при переводе (адаптации, локализации) названий анимационных сериалов.

Идеи Р.О. Якобсона в определенном смысле были развиты лингвистом, философом и семиотиком У. Эко, выделившим интерпретацию через транскрипцию, интрасистемную интерпретацию, которая распадается на три подвида – интрасемиотическую, интралингвистическую и исполнение – и интерсистемную адаптацию с ощутимыми изменениями субстанции и с изменением материи (парасинонимия и адаптация) [Эко, 2006, с. 283].

Особенностью рассматриваемого мультсериала «Смешарики», как упоминалось выше, является выход анимационного сериала за пределы России, что вызвало необходимость его перевода на другие языки, на данный момент на 15 языков, включая китайский. Существует как минимум два официальных варианта перевода мультсериала на английский язык: GoGoRiki (в 2008 г. было дублировано 92 эпизода американской компанией The CW4Kids, американский вариант английского языка) и KikoRiki (перевод и дубляж осуществляется российской продюсерской компанией Рики-групп, британский (европейский) вариант английского языка) [Маесименко, Подлегаева, 2019, с. 170].

В первую очередь возникла необходимость сформировать ономастикон персонажей, который бы адекватно отражал прописанный сценаристами кинообраз. Для адаптации и локализации всех основных девяти героев мультсериала компании-переводчики предложили свой ономастикон (табл. 4).

Таблица 4 – Ономастикон «Смешариков»

Исходная номинация	KikoRiki	GoGoriki
Крош (кролик)	Krash / Jumper	Pogoriki / Jumpy
Ёжик	Chiko	Chikoriki / Joshi
Бараш	Wally	Wolliriki / Fluff
Нюша (свинка)	Rosa	Rosariki / Pinky
Карыч (ворон)	Carlin	Bigoriki / Big-Big
Лосяш	Dokko	Doctoriki / Eldoc
Совунья	Olga	Olgariki / Olga
Пин (пингвин)	Pin	Ottoriki / Pin
Копатыч (медведь)	Barry	Boboriki / Berry

Внешность персонажа состоит не только из соматических характеристик, в анимационных фильмах она включает в себя еще и размер, форму тела, графический облик, цвет кожи и волос, предметы, используемые персонажем, костюм [Nosseyuni, 2012, с. 256]. В свою очередь, симпатия к привлекательному персонажу и его взаимодействию с другими героями влияет на восприятие зрителя.

В каждом из переведенных имен присутствуют отсылки к их внешним и внутренним качествам персонажей. В адаптации имени Бараша (*Wally*, *Wolliriki*) очевидна отсылка к слову *wool*, кролик Крош был назван *Jumpy* в силу характерного свойства кроликов – прыгучести. Постфикс *Y* используется для маркировки антропонима. Имя лося Лосяша в переводном адаптированном варианте (*Dokko*, *Doctoriki*) указывает на «ученость» персонажа, наличие у него ученой степени (о чем упоминается в серии «Торжество разума»). Имена «женских» персонажей адаптированы на разных основаниях: имя свинки Нюши, наделенной гипертрофированно «девчачьими»

гендерными характеристиками, как поведенческими, так и вербальными и визуальными (этот персонаж розового цвета), переведено как *Rosa*. Что касается совы Совуньи – второго женского персонажа старшего возраста – то выбранное в качестве адаптации имя *Olga* объясняется как подходящее для взрослой умудренной опытом женщины. Стоит отметить, что выбран именно русский вариант этого имени, существующего в других лингвокультурах в других фонетических вариантах, хотя никаких визуальных маркеров «русскости» у этого персонажа нет. Имя медведя Копатыча, которое, напротив, в исходном варианте имеет морфологические признаки русского отчества (суффикс *-ыч*), при этом обращение по отчеству характерно для разговорной коммуникации, особенно для сельской местности, что имплицитно указывает на его сферу интересов и род занятий, учитывает в переводном варианте отсылку к слову *bear*. Пингвин Пин с визуальной символикой и вербальными характеристиками немецкой речи, получил имя *Otto*, как маркер принадлежности этой лингвокультуре. Имя ворона Кар-Карыча в разных вариантах адаптации учитывает, с одной стороны, созвучие исходной номинации *Carlin*, с другой – *Bigoriki*, указывающее на его возраст и жизненный опыт. Персонаж Ёжик получил слабо мотивированные имена: *Chiko* – ни с чем не ассоциирующаяся отсылка к испанскому слову «парень» и *Joshi* – отсылка к имени популярного персонажа серии видеоигр японской компании Nintendo – дружелюбного динозаврика Yoshi, что можно расценивать как ассоциацию по фоносемантическому признаку и сходным чертам характера.

Признавая стандартные стратегии перевода имен собственных, такие как транскрипция и транслитерация, калька, полукалька, неологизм, уподобляющий перевод, мы видим, что в данном случае при переводе имен собственных использовались стратегии адаптации, поскольку в силу деривации самого онима «смешарик» произошло словосложение корней «смех» и «шарик», уменьшительный суффикс «ик» увеличился за счет основы,

превратившись в суффиксоид «рик», который фактически при переводе имен собственных на английский язык стал маркером персонажей данного мультфильма. Кроме того, производственная группа, выпускающая франшизу и изначально носившая название «студия компьютерной анимации Петербург», стала называться «Рики-групп». Предполагается, что в этой ситуации сработал эффект фоносемантики – в западной лингвокультуре весьма популярен рассказ Р. Киплинга «Рикки-Тикки-Тави», поэтому имена героев русского анимационного сериала в английской лингвокультуре воспринимаются как ассоциативно близкие и понятные. Можно сделать вывод, что прагматическая переводческая адаптация при передаче имен собственных также имеет место.

Принципу номинации была посвящена отдельная серия «Её звали Ньюша» (эпизод 85) / *“My name is Pinky”* (Kikoriki)<sup>4</sup> / *“A Rosariki by any other name”*<sup>5</sup> (Gogoriki). При локализации серии переводчики избрали путь глубокой адаптации, без прагматической необходимости изменив используемые в серии имена, на которых строится сюжет.

Русское название серии представляет собой прецедентный феномен – отсылка к французскому фильму *“Nikita”* (1990) Люка Бессона (и/или канадскому сериалу *“La Femme Nikita”* (в российском прокате «Её звали Никита»). Сюжет не связан ни с сериалом, ни с фильмом. Как мы уже отмечали (п. 1.5), прецедентные феномены данного анимационного сериала ориентированы на взрослую аудиторию и апеллируют к известным кинотекстам. Адаптация для европейского рынка представляет собой прямой перевод названия, перевод для американского рынка сохранил подтекст и, по сути, в большей степени подходит сюжету серии, чем оригинальное, представляя собой прямую цитату из *“Romeo and Juliet”* <...>*that which we call a rose by any other name would smell as sweet.* – «Роза пахнет розой, хоть

<sup>4</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=mVCplljFi4>

<sup>5</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=fJ6jnnpS7KU>

розой назови её, хоть нет» (пер. Т.Щепкиной-Куперник). В англоязычных странах эта фраза перешла в категорию паремий.

Синописис: Один из персонажей, Нюша, решает сменить своё имя, потому что своё имя ей не нравится, но сталкивается с проблемой – ей подходят все остальные имена, которые, на ее взгляд, лучше характеризуют её как о личность. Но выбрать какое-то одно – непреодолимая задача. Тогда её друзья Крош и Ёжик решили собрать все имена в одно большое, при выборе имени они зачитывают его характеристику. И само имя, и его характеристика подверглись немотивированной адаптации (табл. 5).

Таблица 5 – Примеры адаптации имен собственных (фрагмент)

Смешарики	Kikoriki	Gogoriki
<b>Корнелия</b> – благородное и звучное имя. Умеет держать судьбу за хвост. Входит в историю.	<b>Cornelia</b> – a noble and pretty sounding name. Smart. Can enter the history.	<b>Bella</b> – beautiful. More glam.
<i>также Карнелия</i>	<i>также Cornelia</i>	<b>Regina</b> – queen
<b>Джоконда</b> – весёлая и жизнерадостная	<b>Jokonda</b> – joyous	<b>Joy</b> – joyous.
<b>Элеонора</b> – сострадающая	<b>Eleonora</b> – compassionate	<b>Eleonora</b> – <i>комментария нет</i>
<b>Инга</b> – зимняя.	<b>Inga</b> – winter-like	<b>Dimitria</b> – winter-like
<b>Поликарп</b> – плодоносный (мужское).	<b>Polycarp</b> – fruity	<b>Spencer</b> – provider
<b>Амина</b> – верная	<b>Amina</b> – loyal	<b>Amina</b> – loyal
<b>Гертруда</b> – могучее копьё	<b>Gertrude</b> – powerful spike	<i>отсутствует</i>
<b>Маланья</b> – чёрная	<b>Aquaterra</b> – mud	<i>отсутствует</i>
<b>Фелиция</b> – счастливая	<b>Felicia</b> – happy	<b>Felicia</b> – happy

Аделия – благородная	<b>Adelia</b> – nobel.	<b>Laurette</b> – loyal
<b>Изольда</b>	<b>Isolda</b>	<b>Isold</b> – fair lady
<i>отсутствует</i>	<i>отсутствует</i>	<b>Cordelia</b>
<i>отсутствует</i>	<i>отсутствует</i>	<b>Aloshenka</b>

В итоге полное имя Ньюши превратилось в цепочку имен: Эмилия–Августа–Сусанна–Джульетта–Глория–Даниэла–Валерия–Гюльчатая–Юнона–Аврора–Анжелика–Ядвига–Нора–Эльвира–Элизабет–Земфира–Целозия–Диана–Теодора–Вероника–Тереза–Мария–Эсмеральда–Изабелла. В переводах эта последовательность нарушена, хотя никакой необходимости в подобной адаптации не было – ни собственно лингвистической, ни прагматической. Отдельно стоит отметить присутствующее в этой цепочке имя *Гюльчатая*. Для российского зрителя старшего поколения это имя является однозначным прецедентным феноменом, отсылкой к советскому фильму «Белое солнце пустыни» (режиссер В. Мотыль, 1969). Трактовки это имени в кинотексте нет, в переводе оно опущено, таким образом, его можно интерпретировать как шутку авторов, привлекающую взрослую аудиторию анимационного сериала. В варианте “Gogoriki” Ньюша меняет имена чаще, причем последовательности не наблюдается – переводчики свободно манипулируют текстом диалогов, используя метод дописывания текста, отсутствующего в оригинальном тексте: в очередной раз поменяв имя, Ньюша говорит: “*Regina is so two hours ago*”, что отсутствует в других версиях перевода. Также, обращаясь к друзьям, Ньюша в версии европейской и русскоязычной лишь упоминает, что «информация о её имени» устарела и обращаться к ней теперь следует по-новому. В версии США она подробно объясняет способы коммуникации: “*From now on if you wish to speak to me, text me or speak to me while texting me you may call me Regina*”, что также отсутствует в тексте. Считать этот вариант прагматическим переводом нельзя.

Переводческая адаптация, предпринятая в серии «Ежидзе», представляет собой особый интерес – в англосаксонской лингвокультуре отсутствует референциальная отсылка постфикса –дзе в фамилии к грузинскому этносу, а сюжет серии строится именно вокруг этого антропонима (Ёжик, совершив, с его точки зрения, неблагоприятный поступок, хочет выдать себя за своего дальнего родственника – Ежидзе. Грузинская фамилия поддерживается визуальным видеорядом, сложившимся в русской (советской) культуре: характерная внешность грузина – большие усы и кепка-«аэродром», отсылка к фильму «Мимино» (режиссер Г. Данелия, 1977). Этот национально-прецедентный феномен в принимающей лингвокультуре также вряд ли может быть опознан, поэтому переводчики нашли адекватную референциальную замену: грузин – иностранец, значит, надо подобрать такого же «иностранца». В одном из вариантов перевода Ежидзе превратился в Joshinski (поляка), в другом (переводе компании Рики) – в итальянца Chikorini, при этом в текст диалогов были введены отсутствующие в оригинале фразы на итальянском языке – *mi amore, buon giorno*. Однако на этом адекватность заканчивается, т.к. основная идея серии состояла в том, что надо принимать личность такой, какова она есть, а переводчики добавили заключительную фразу “*I want to be myself*”, что замыслу авторов не соответствует. Лингвопрагматика референциальной замены была оправдана, вербальная вставка – нет.

Важной в данном ряду является проблема названия фильма. Суть в том, что иногда название фильма «живет своей жизнью» задолго до его выхода в кинотеатрах <...>. Подбирая название, переводчик должен выбрать из всего многообразия ассоциативных рядов эквивалент, позволяющий связать разные смысловые уровни киноповествования [Горшкова, 2013, с. 170].

Для перевода названий кинофильмов и анимационных сериалов (фильмонимов) подходят далеко не все виды адаптации, поскольку, в отличие от полноценного, достаточно длинного и развернутого текста, при переводе названий серий комментарии переводчика недопустимы, а упрощение

нежелательно [Максименко, 2018]. Таким образом, адаптация (локализация) названий анимационного сериала превращается, по сути, в особый вид языкового посредничества.

В.Н. Комиссаров считал, что адаптивное транскодирование предполагает кроме передачи основного смысла «преобразование (информации) с целью изложить ее в иной форме, определяемой не организацией этой информации в оригинале, а особой задачей межъязыковой коммуникации» [Комиссаров, 2004, с. 48], выделяя четыре вида адаптации, среди которых присутствует прагматическая адаптация. По нашему мнению, для перевода названий серий рассматриваемого анимационного сериала оптимальна именно прагматическая адаптация.

Рассмотрим ряд примеров перевода серий «Смешариков», выполненных, обобщенно говоря, для американской и европейской англоязычной аудитории. Курсивом выделен перевод, соответствующий содержанию серии (табл. 6).

Таблица 6 – Примеры перевода названий серий «Смешариков»

Смешарики	Kikoriki	Gogoriki	Недостатки адаптации
Балласт	Treasure Hunt	Treasure Hunt	смысл не передан
Это сладкое слово "мёд"	Berry the Honey-Bear	<i>The Sweetness of Honey</i>	утрачен исходный интертекст
Маленькое большое море	<i>Little Big Sea</i>	Pollution Solution	спойлер
Что нужно всем	<i>What Everyone Needs</i>	Pyramid Scheme	спойлер
Полёты во сне и наяву	Pin the Sleeping Pilot!	<i>Dreams in the Sky</i>	утрачен исходный интертекст

Мисс Вселенная	Miss Universe	<i>The Beauty Within</i>	спойлер
Лили	Lily	<i>Sweet Lily</i>	спойлер
Куда приводят желания	<i>When Wishes Come True</i>	Bad Hair Day	спойлер
Ёжик в туманности	<i>Foggy Joshy</i>	Movie Madness	утрачен исходный интертекст
Моя прелесть	<i>My Precious one</i>	The Scent Of Wollli	утрачен исходный интертекст
Метеорология	Meteorology	<i>Weather or Not</i>	апроприация
Куда уходит старый год?	<i>Where Does the Old Year Go?</i>	Happy New Year	невозможность адаптации
Комната смеха	The Laughing Room	<i>The Funhouse</i>	апроприация
Маскарад	The Masquerade Party!	<i>The Costume Party</i>	апроприация
Бабочка	The Butterfly	Social Butterfly	апроприация
Комната грусти	Pinky's Misery Room	<i>Misery Loves Company</i>	адаптация
Живые часы	The Body Clock	<i>The Dream Team</i>	адаптация
Ля	Laa!	<i>Wollli's Singing Well</i>	апроприация
Горы и конфеты	Mountains vs. Candies!	<i>Sweet Temptation</i>	апроприация
Дар	Pinky's Gift	<i>From Zero To Hero</i>	спойлер
Кулинария	Gastronomy	<i>Cooking Up A Storm</i>	спойлер
Вестибулярный аппарат	The Vestibular System	<i>Topsy Torvy</i>	апроприация
Бойкот	Pinky's Boycott	<i>Silent Treatment</i>	апроприация
Лабиринт	The Labyrinth	<i>Maze Craze</i>	апроприация

Роман в письмах	Love Letters	<i>Tell It Like It Is</i>	спойлер
-----------------	--------------	---------------------------	---------

Используемые стратегии переводов названий серий анимационного сериала разнообразны. Основное отличие перевода названия серии анимационного сериала от перевода названия кинофильма состоит в том, что в названии каждой серии отражаются ситуации и черты характера персонажей уже известных зрителю, особенно маленькому зрителю, в неожиданных ситуациях. Тем самым при переводе возникает ситуация не столько адаптации, сколько апроприации, более глубокой локализации. GoGoriki выбирают более близкий и понятный реципиенту американизированный вариант названия: Лабиринт – “*Maze Craze*”; Скверная примета – “*Tough Luck*”; Комната смеха – “*The Funhouse*” и пр. Для GoGoriki также характерно такое современное явление как спойлер, т.е. ситуация, когда название серии заранее раскрывает скрытый в сюжете смысл, например, «Куда приводят желания» – “*Bad Hair Day*” или «Ля» – “*Wolli's Singing Well*”; «Настоящие ценности» – “*A Valuable Lesson*”.

Необходимо отметить заметную разницу в прагматике перевода названий кинофильмов и серий анимационного сериала. В.Е. Горшкова писала, что название может стать известным раньше фильма, «будоража умы, вызывая определенные ассоциации, желание просмотра или абсолютное внутреннее отторжение у потенциального зрителя» [Горшкова, 2014, с. 26]. В анимационных сериалах эпизоды (серии), как правило, с точки зрения развития сюжета автономны, их объединяют основные персонажи, локальный и темпоральный аспекты. Поскольку длительность серий невелика (в среднем около 6 минут), анонс выхода каждой серии авторы не делают, и название заранее, в отличие от названия кинофильма, неизвестно, и того предвкушения, о котором писала В.Е. Горшкова, не возникает. Однако опять-таки в отличие от названий кинофильмов, где отсылки к иным кинопроизведениям

нежелательны, в названии серий, в частности, рассматриваемого анимационного сериала, высокочастотное использование прецедентного интертекста («Полеты во сне и наяву», «Ёжик в туманности», «Эффект бабушки», «День справедливости», «В начале было слово», «Основной инстинкт», «Моя прелесть», «Космическая одиссея», «Роман в письмах», «Её звали Ньюша», «Куда приводят желания», «Не может быть», «Забыть всё», «Иди и скажи», «Господин оформитель», «Несколько мелочей на фоне природы», «Мастер и земляника» и др.), что создает серьезные проблемы при локализации, поскольку предтекстом этих прецедентных феноменов служат опять-таки фильмонимы как российских фильмов, так и иностранных. Причем в случае иностранных фильмов это могут быть уже переведенные на русский язык и закрепившиеся в лингвокультуре фильмонимы, например, «Основной инстинкт» – “Basic Instinct”.

Несмотря на многообразие стратегий перевода как имен собственных персонажей, так и собственно названий серий мультфильма, превалирует не лексический, а прагматический перевод, что подтверждает высказанную нами идею об адаптации, транспозиции и необходимости учета лингвокультурологических особенностей страны целевой аудитории.

#### **2.4. Гендерные особенности детской анимации и возникающие проблемы перевода**

В процессе перевода при несовпадении лингвокультур возникают дополнительные проблемы, связанные не только с особенностями языковой структуры, такой, как отсутствие морфологической категории рода, в частности, в английском языке, что создает некоторые проблемы при локализации русских видеовербальных текстов, но, в определенной степени, с разными взглядами на гендерные различия, уже зафиксированные в современном языке и социуме.

Перевод текста с избытком лексики, характеризующейся наличием дополнительной стилистической или грамматической информации, –

непростая задача, поскольку предполагает, помимо традиционных семантических сложностей, наличие национально-специфических реалий с учетом гендерных особенностей и интертекста – как вербального, так и невербального. В текстах оригинала и переводов присутствует информация, содержащая многочисленные национально-культурные, включая гендерные, отличия, требующие интерпретации. Для современных анимационных кинотекстов характерны особые стереотипы, ориентированные на детское восприятие и формирующие, в свою очередь, мировоззрение ребенка. В сложной современной ситуации с идентификацией и самоидентификацией гендерной принадлежности использование подобных формирующих стереотипов разными семиотическими средствами становится принципиально важным. При переводческой адаптации анимационных фильмов, где визуальный ряд остается неизменным, основную роль играет вербальная составляющая с учетом достижения адекватности перевода. Степень схожести текстов оригинала и переводов зависит во многом от учета национально-культурных специфических особенностей. При локализации анимационных фильмов проблема перевода вербального текста остается основной. Безусловно, восприятие видеоряда, музыкального кода также зависит от общности или близости концептуальных картин мира создателей и реципиентов мультисемиотического текста, а также его допустимой интерпретации, однако, именно восприятие и перевод вербального компонента составляют особую трудность [Максименко, Подлегаева, 2019, 80].

Рассмотрим сложную проблематику передачи на английский язык гендерных характеристик наиболее яркого «женского» персонажа анимационного сериала «Смешарики». В сериале действуют девять основных героев, женских персонажей всего два – Совунья и Ньюша. Авторы и сценаристы мультсериала приписали каждому персонажу определенные, легко узнаваемые черты характера, по сути, архетипы [Злотникова, 2017]. В

частности, девочку Ньюшу (маленькую свинку) наделили яркими чертами, характерными, по мнению авторов, для определенного гендерного стереотипа. Однако черты характера персонажей можно назвать отчасти утрированными, что легко проследить на примере Ньюши.

Видеовербальный текст, по определению, состоит из поликодовых компонентов, так, визуальная составляющая персонажа Ньюши отражает универсальные гендерные стереотипы, присущие девочке: розовый цвет, косичка с бантиком в виде ромашки, большие зеленые глаза. Поведенческие характеристики также легко узнаваемы – капризная, вздорная, упрямая, модница, сладкоежка и др. Но большей степени гендерные характеристики реализуются в вербальной составляющей персонажа мультфильма: *«Я девочка. Я ничего не хочу решать. Я хочу закрыть глаза, а когда открою, чтобы всё было хорошо!»*.

Вербальный компонент в анимационных фильмах сложен и состоит из нескольких уровней: собственно нарратива (закадровый текст рассказчика), монологов, диалогов и полилогов, речь персонажей максимально приближена к разговорной, а значит, наполнена коллокациями, фразеологизмами, разнообразными стилистическими конструкциями, нарушенным синтаксисом, сложными просодическими конструкциями, выражающими иронию, сарказм и пр., при этом гендерные различия также необходимо учитывать. Хорошо известно замечание Д. Таннен, что разговор мужчины направлен на передачу информации (*report talk*), а разговор женщины – на установление эмоционального контакта (*rapport talk*), т.е. женщины заинтересованы в установлении связи, выявлении общих точек пересечения. Во избежание коммуникативных неудач у коммуникантов должно быть общее коммуникативное и когнитивное пространство [Tannen, 1994].

Гендерно-стереотипизированное поведение персонажей сериала системно реализуется во всех сериях, однако, есть примеры, где такое поведение становится стержнем сюжета. Одной из наиболее ярких серий,

связанных с гендерной тематикой, можно считать серию «Основной инстинкт» / “*Maternal Instincts*” (68 эпизод)<sup>6</sup>. Как было рассмотрено выше (п. 2.3.), само название серии представляет собой прецедентный феномен, который в разных лингвокультурах может интерпретироваться в зависимости от аксиологических установок: в русской лингвокультуре это, скорее всего, материнский инстинкт, в англосаксонской – иная трактовка, которая будет ассоциироваться, прежде всего, с фильмом режиссера П. Верховена “*Basic Instinct*” (1992).

Синописис: кролик Крош и свинка Ньюша играют в настольный теннис. Из-за постоянных поражений (Ньюша очень хорошо играет) Крош предлагает ей поиграть в девчачьи игры, например, в «дочки-матери» с куклами. Поскольку куклы нет, она начинает играть с Ёжиком, полностью погружаясь в игру и представляя, что Ёжик – ее сын.

Анализ транскриптов: Переводчики мультсериала на британский вариант английского языка (Kikoriki) нашли удачное решение перевода названия серии “*Maternal Instincts*”, хотя выбор формы множественного числа слова *instinct* немотивирован. В американском варианте (Gogoriki) название серии звучит “*Boys and Girls*” – нейтрально и неинформативно. Надо отметить, что и название серии на русском языке стоит интерпретировать как метафору, т.к. основным инстинктом в биологии считается не материнский инстинкт, являющийся гендерной характеристикой женщины, а, в первую очередь, инстинкт самосохранения.

Выбор гендерно окрашенной номинации серии определяется фразами, которые произносит Крош:

- Ёлки-иголки! Где твой материнский инстинкт! – *Holy Molly! I thought you were a girl!*

---

<sup>6</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=dxvZMsbz7gk>

- *Материнский инстинкт – это тебе не хухры-мухры! – Being a mother is no easy thing!*

Отметим, что переводчики избегают прямого перевода словосочетания «материнский инстинкт», используя разные варианты переводческих трансформаций.

Вербальное поведение Ньюши, у которой под давлением ситуации просыпается «материнский инстинкт», меняется. В начале эпизода, во время игры в теннис, она активная и резкая:

- *Неберучка! Следующий! – I won again! Next loser!*

При переключении на игру «дочки-матери» она становится снисходительной и сострадательной:

- *У всех сыновья как сыновья, а у меня? ... Горе луковое! – Everyone has normal sons but mine is a troublemaker!*

Коллокация «горе луковое» входит в синонимический ряд «недотёпа, незадачливый, несобранный человек, горемыка, невезунчик» и др. и причисляется с большей вероятностью к женским фразеологизмам, поскольку имеет дополнительную коннотацию – жалость. При переводе этот оттенок полностью утрачен, т.к. *troublemaker* – это, скорее, констатация без каких-либо коннотаций, т.е. гендерно-нейтральная номинация.

По сюжету серии гипертрофированный материнский инстинкт, проснувшийся у Ньюши, воспринимается как нечто опасное, едва ли не угрожающее, вплоть до того, что переводчики выбрали трансформацию дополнения, добавив перевод-пояснение в тех кадрах, где в русском варианте вербальная составляющая отсутствует, например:

- <невнятное бормотание> – *Pinky's gone crazy! She's a monster!*

- <отсутствие текста, только визуальный ряд> – *You're way too carried away with the game! I'll explain everything to you. Listen, this is not an easy thing, this is very, very complicated, I don't know where to start but let me explain it one more time* [Там же].

Интерпретация проведенных трансформаций приводит к заключению, что в английском переводе присутствует пересмотр характера и поведения Ньюши с гендерных позиций путем использования резких оценочных выражений и лексики (*You're way too carried away with the game!, monster, crazy* и др.). Стоит отметить, что в данном сериале присутствует внутренний интертекст с отсылкой на данную серию в серии формата 3D «Кто подставил кролика Кроша?» / “Who framed Krash-the-Rabbit?”, где гендерная тематика также гипертрофирована и сюжет выстроен на стержневом представлении об основном занятии девочек – игре в куклы. По сути, все гендерные доминанты описывают фемининность, при этом выражение «вести себя как девчонка» имеет отрицательную коннотацию и с учетом лингвокультурных особенностей современного англоговорящего социума при переводе опускается.

Д. Таннен подчеркивает важность стратегий вовлечения, активно используемых в анимационном сериале, то есть важность использования «повтора, диалогичности, внимания к деталям, а также тех способов, с помощью которых данные дискурсивные стратегии комбинируются для создания и выделения некоторых событий, в рамках которых люди участвуют в определенных видах коммуникативного взаимодействия, существующих в данной культуре и значимых для них» [Tannen, 2015, с.46]. Если обратиться к рассмотренному эпизоду анимационного фильма, можно предположить, что значимость гендерных оценок в оригинале и переводе акцентируется по-разному.

У.В. Дидик рассматривает анимационный текст мультипликационного произведения как дискурсивную практику, находящуюся «в динамически диалогических отношениях с другими практиками, образующими общий континуум. Вследствие достаточно высокой восприимчивости к аудиовизуальным медиатекстам, дети легко усваивают предлагаемый с экрана не только социальный, но и культурный дискурс» [Дидик, 2013, с. 62].

Однако, чтобы дети (и взрослые) попали в этот континуум, переводческие трансформации должны позволять осуществляться допускаемой авторами произведения интерпретации. Н.В. Иванов пишет: «Трансформация и интерпретация – два столпа, на которых держится современное переводоведение ... Интерпретация в первую очередь обращена к экстралингвистическим факторам перевода, трансформация связывает нас с областью структурного анализа» [Иванов, 2018, с.99].

Экстралингвистические факторы в современном обществе включают и те гендерные установки, которые сложились в русском и английском социуме и лингвокультурах и которые, как уже зафиксировано, различаются и в последнее время всё более расходятся, что заметно даже при локализации такой мультисемиотической видеовербальной продукции, как детские анимационные фильмы.

## **2.5. Перевод коллокаций в мультимодальном тексте – варианты замещения**

«Одной из важнейших функций языка является функция сохранения знаний или кумулятивная функция. Знания, сохраняемые в языке, имеют различную природу. Лингвисты и философы выделяют знания о мире и знания о человеке (семантические и прагматические пресуппозиции), научную и наивные картины мира <...>, знания о предметах и о свойствах и качествах предметов (такая информация лежит в основе частеречного членения лексики), знания, разделяемые широким кругом носителей данной культуры, и знания, объединяющие сравнительно узкие группы людей, этноспецифические знания и ассоциативные смыслы и знания, не имеющие такой закреплённости в языке» [Карасик, 2019, с.35–36]. Лексический запас любого языка представляет собой хранилище общегуманитарных и научных знаний, вербально закреплённых эмоций, аксиологических оценок, а также национально-специфический пласт лексики и лексических коллокаций,

определяющий характерные когнитивно-семантические особенности конкретного языка.

Одной из сложностей при переводе любого текста, вне зависимости от его жанровой и тематической принадлежности, является перевод устойчивых выражений, характерных для каждого языка-источника. Причем эта сложность связана не только с такими явлениями, как лакунарность или им подобным, а, в первую очередь, с несовпадением языковой картины мира. Языковая картина мира во многом опирается на понятие национальной идентичности, как упоминалось выше (п. 1.2), и формируется под влиянием значительного количества факторов, как внешних, так и внутренних, находящихся между собой в отношениях взаимодействия и взаимозависимости. Система кодирования национально-культурной маркированности, мотивации и специфики отличается по своим способам и формам выражения, содержанию в различных языковых системах [Подлегаева, 2018, с. 43].

Особенности национального восприятия, отражаемые в языке, через семантику входящих в структуру устойчивых выражений (коллокаций) слов кодируют определенную культурную информацию.

Под обычной сочетаемостью слов понимают, в первую очередь, способность сочетания понятий, обозначаемых словами [Борисова, 1995, с. 11]. Чаще всего именно так и происходит, но нередко выясняется, что ситуация сложнее и слова, обозначающие, в принципе, одно понятие, могут иметь разную сочетаемость. Кроме того, важнейшее свойство коллокаций – невозможность предсказания их значения на основе значений входящих в них элементов. У коллокаций есть и другие свойства, которые отличают их от свободных сочетаний – они нередко выражают определенные значения в разных языках и меняют свои грамматические характеристики.

Перевод коллокаций всегда представлял собой непростую задачу. Одной из возможностей, несколько упрощающей эту задачу, является использование корпусов текстов. В корпусной лингвистике под коллокацией понимают

«комбинацию слов с высокой вероятностью совместной встречаемости, и в корпусе она отражается объективными данными частотности (статистический подход)» [Черноусова, 2018, с. 135]. Ряд исследователей, рассматривающих проблему перевода коллокаций, выделяет два типа коллокаций: «устойчивые словосочетания и группу слов: ключевое слово и его ближайший контекст. При этом оба типа представляют собой смысловое единство и с точки зрения перевода, и с точки зрения изучения этого элемента в одном конкретном языке, эти сочетания слов – смысловые единицы и единицы перевода [Halliday, 2004, с. 153]. Однако возможности, которые предлагают корпуса, довольно сложно применять к таким многокомпонентным мультисемиотическим текстам, как анимационные кинотексты или анимационные сериалы, поскольку корпуса в большей степени рассчитаны на традиционный вербальный линейный текст. Существующий в рамках Национального корпуса русского языка мультимедийный корпус аудиокomпонент анимационного кинотекста не включает. Присутствующий в открытом доступе корпус современного американского английского языка (Corpus of Contemporary American English, COCA) также не дает возможности извлекать релевантные коллокации для решения нашей задачи.

Коллокации в вербальной составляющей анимационного кинотекста играют особую роль, поскольку отражают стереотипы мышления, устойчивые речевые обороты, характерные для разных исторических эпох, социальных слоев, профессий, гендера и возраста. В рассматриваемом анимационном кинотексте, где вербальная составляющая – это чаще всего диалог, свободный разговор, использование коллокаций обязательно, т.к. их присутствие делает речь персонажей максимально естественной.

Рассмотрим несколько коллокаций со словом «судьба», встречающихся в названиях серий «Смешариков»: «Линии судьбы», «Подарок судьбы», «Фаталисты», «Печенья судьбы» [Подлегаева, 2018, с. 48].

Передача этих названий на британский и американский варианты английского языка сопровождается трудностями, связанными с разницей в национальном лингвокультурном восприятии базовых понятий, вызванными, в том числе, несовпадением культурных кодов.

Концепт «судьба» является одним из наиболее значимых для большинства лингвокультур.

Понятие *судьба* сопряжено для русского человека с разными представлениями, разными реализациями гештальт-структур: как активное начало, обладающее волей и навязывающее ее человеку, и как пассивное начало, объект действия человека. Часто встречается метафора суда, приговора и пр. Все это говорит о непредсказуемости будущего, неспособности человека контролировать свою жизнь, воспринимаемую как данность. Русские устойчивые сочетания *от судьбы не уйдешь, судьбу не обманешь* свидетельствуют о сформированном лингвокультурном восприятии смирения с происходящим [Жданова, 2006, Электронный ресурс].

Русскому понятию *судьба* соответствует в английском языке целая синонимическая группа – ‘*fortune, chance, fate, luck, destiny, doom, providence*’, каждый член которой имеет ряд отличий в функциональном, структурном или семантическом плане как между собой, так и в сопоставлении с оригиналом. Доминантой в русской лингвокультуре является понимание *судьбы* как *суда*, наказания и искупления, для английской лингвокультуры характерны два «полюса»: *судьба-fate* и *судьба-fortune* [Там же]. Учет вариантов реализации в разных лингвокультурах этого понятия позволяет адекватно перевести коллокации с этим словом. Например, серия «Линии судьбы» переводится как “*The Path of Destiny*” в британском варианте, “*Expectations of Fate*” – в американском. «Подарок судьбы» – “*The Unexpected Present*” и “*Reach for the Stars*” или “*The Gift of Fortune*” (для североамериканской аудитории).

Название серии «Печенья судьбы» звучит непривычно для русского человека, т.к. это перевод широко распространенного в англоязычном мире

понятия *'fortune cookies/ biscuits'*, которое стало популярным в США и других странах мира благодаря широкому распространению азиатской кухни. В русских супермаркетах они фигурируют как «печенья с предсказаниями». Авторы намеренно решили дать этой серии такое «неуклюжее» название, чтобы сделать акцент на роковой, судьбоносной роли этого печенья в жизни персонажей.

Поскольку диалоги персонажей кинотекста выдержаны в рамках разговорного стиля, найти варианты разговорных коллокаций в корпусах удастся далеко не всегда, варианты замещения коллокаций подбираются в зависимости от так называемого культурного комментирующего контекста смысла словосочетания, например: натура импульсивная – *absent-minded*, ёлки-иголки! – *Holy Molly!*, горе луковое – *troublemaker*, дешёвое шарлатанство – *cheap dishonesty*, дал жару – *keep us breathless*, Почтеннейшая публика! – *Ladies and Gentlemen!* Социально-речевые характеристики персонажей и обстановочный контекст (термин Н.Ю. Шведовой) [Шведова, 1982, с. 143–144] здесь играют главную роль.

В отличие от линейных текстов, мультисемиотический текст дает возможность компенсировать невозможность вербального перевода средствами других кодов, чем активно пользуются при локализации анимации. Когда какая-либо коллокация переводу не поддается, его просто опускают, если видеоряд позволяет дополнить кадр. И напротив, нередко возникает ситуация пояснения или дописывания не только устойчивого выражения, но и целого фрагмента текста, отсутствующего в русском варианте, который играет роль культурного комментирующего контекста.

## 2.6. Речевые особенности персонажей – переводческие решения

Поскольку аудиовизуальные тексты в современном мире стали повседневной реальностью, отражающей лингвокультурную специфику стран-

производителей подобных текстов и оказывающей существенное влияние на формирование мировоззрения реципиентов разных возрастных групп, был выработан определенный набор базовых средств, общих для всех культур в условиях полиэтнической коммуникации. В любом медиатексте авторская точка зрения выражается при помощи использования лексических, грамматических и стилистических единиц языка в зависимости от прагматических целей, коммуникативного намерения автора и излагаемой ситуации. Большую роль при этом играют именно лексические единицы, особенно со стилистической окраской, эксплицитная и имплицитная семантика которых позволяет интерпретировать глубинные смыслы. Стилистически окрашенные лексические единицы обладают особым эмоциональным воздействием. Основной функцией стилистических приемов по праву считается усиление образно-выразительной функции речевого высказывания.

Аудиовизуальные тексты анимационных сериалов представляют собой акт речевой коммуникации, характеризующийся видеовербальной формой подачи информации и опосредованностью воздействия. Процессы передачи и восприятия информации весьма субъективны и не всегда прогнозируемы.

По мнению Ю.М. Лотмана, «сущность киноискусства заключается в синтезе двух типов повествования – изобразительного и словесного» [Лотман, 1973, с. 315]. Создание словесного образа в любых типах текстов, включая поликодовые, к которым Ю.М. Лотман относит и мультипликационные фильмы, труднодостижимо без использования средств художественной выразительности.

Особенности передачи речи персонажей при переводе как с русского языка на иностранный, так и с иностранного на русский предполагают использование приемов лексической трансформации. К ним традиционно относятся транслитерация, транскрибирование, калькирование, генерализация, конкретизация, модуляция. Особо распространенные приемы грамматической

трансформации при переводе – это дословный перевод, членение предложений, объединение предложений и грамматические замены, при этом дословный перевод возможен далеко не всегда из-за несовпадения артикуляторных характеристик и длины произносимого текста. Особенности видов чужой речи не всегда находят отражение в тексте перевода. Наибольшие трудности при переводе кинотекста представляют социально и территориально обусловленные разновидности чужой речи. Так, в серии «Клон» фраза: «*Наведем шороху на садоводство!*» относится к непереводаемым вариантам. Причины непереводаемости, на наш взгляд, следующие: с одной стороны, невозможность передачи характерного именно для петербургской речи слова «садоводство», являющегося примером регионально обусловленного названия садоводческого товарищества (СНТ), с другой – разговорного выражения «навести шороху», которое непонятно многим носителям языка, но в целом необходимо для характеристики персонажа.

Следует отметить, что, несмотря на широкий диапазон использования стилистических средств, включая речевые характеристики, во всех видах кинотекстов, каждый отдельный вид текста отличается определенным набором языковых средств, учитывающих ряд возрастных, психологических и этнолингвистических особенностей целевой зрительской аудитории.

В целом, для диалогов в анимационном дискурсе, ориентированных на детей младшего возраста, использование сложных средств художественной выразительности не характерно, что связано с психологическими особенностями детского развития и восприятия. Однако применение в речи персонажей стилистических фигур и речевых оборотов, являющихся приемами языковой игры, в рассматриваемом анимационном сериале очень широко, что создает серьезные проблемы для перевода и локализации [Подлегаева, 2019, с. 34].

Впервые термин «языковая игра» был использован Л. Витгенштейном в работе «Философские исследования» (1945 г.), где было выдвинуто предположение о том, что все формы речевой деятельности человека и часть внеречевых форм деятельности связаны с языковой игрой: «...весь процесс употребления слов есть одна из тех игр, посредством которой дети овладевают своим родным языком. Я буду называть эти игры «языковыми играми» и иногда говорить о примитивном языке как ЯИ. Процессы называния вещей и повторения подсказанных слов тоже можно было бы назвать языковыми играми» [Витгенштейн, 1994, с.7]. Философ приводит различные примеры языковых игр, доказывая их единство и схожесть.

В современной науке этот термин рассматривается как в широком – философском, так и в узком – лингвистическом понимании. В языкознании явление языковой игры изучается достаточно активно, при этом наличие разных точек зрения на ее природу свидетельствует о неоднозначности данного феномена. Так, Н.Д. Арутюнова, В.З. Санников, Б.Ю. Норман под понятием «языковая игра» рассматривают намеренное отступление от нормы, ориентируясь на то, что слушающий (читающий) должен понимать, что это сказано специально. Ю.Д. Апресян, в свою очередь, языковую игру называет «авторской аномалией», разделяя ее на намеренную авторскую и экспериментальную. Первый тип (авторская языковая игра) изучен достаточно хорошо, он реализуется в речи в виде различных стилистических фигур и приёмов, включая метафору, оксюморон, каламбуры [Апресян, 1990, с. 125–129].

В медиатекстах выделяются следующие функции языковой игры:

- эстетическая;
- обучающая;
- маскировочная и психотерапевтическая<sup>4</sup>
- эмотивная;
- функция воздействия [Кириленко, 2012, с. 69]

И если для медиатекстов, существующих в СМИ, доминирующей считается функция воздействия, то для анимационных кинотекстов, по нашему мнению, – эмотивная. Именно из-за эмотивности перевод языковой игры в условиях кинодиалога представляет собой сложную, подчас нерешаемую проблему, связанную, в первую очередь, как упоминалось выше, с несовпадением лингвокультур и специфики разговорных речевых характеристик персонажей, придуманных авторами кинотекста для вербальной идентификации образа. При локализации переводческие решения могут быть адекватными и достаточно удачными, однако системно утрачивается едва ли не основная особенность данного анимационного кинотекста – эмотивная (табл. 7).

Таблица 7 – Примеры перевода фрагментов кинодиалога с разговорным стилем

Серия «Линии судьбы»	«Линии»	Path of Destiny (Kikoriki)	Expectations of Fate (Gogoriki)	Эмотивность
Я сейчас <u>копыта откину</u>		I'm about to <u>kick off my hooves</u>		сохранена
Ты получил бы <u>по полной</u>		You would have got <u>the full impact</u>		утрачена
Какое будущее тебе повороты <u>судят</u>		It is extremely useful to know what turns <u>have in store</u> for you		утрачена
Серия «Её звали Нюша»		My name is Pinky (Kikoriki)	A Rosariki by any other name" (Gogoriki)	
«Что <u>вредничаешь?</u> »		“Why are you <u>being so difficult?</u> ”	Kick it back so I can keep winning	утрачена
Ёжик, обращаясь к Крошу, когда видит Нюшу в шубе: «Какое имя означает <u>отмороженная?</u> »		Look up the name in the book that means <u>'frozen'</u>	I'm not sure what her name is but I'm sure it means <u>'overdressed'</u>	утрачена
Зови меня <u>хозяин</u> –		Just call me <u>The Boss</u> . That <u>works out</u> .	I prefer my own name.	утрачена

<b><u>не ошибешься.</u></b>			
Крош спрашивает о написании имени: «Аделия или Оделия?»	Adelia or Odelia?	Cordelia. Did we like Cordelia?	утрачена
Крош, когда Нюша упала в лужу: «Теперь мы можем называть тебя <b><u>Маланья</u></b> , что означает “чёрная”»	Now we can call you <b><u>Aquaterra</u></b> . That’s just another word for “ <b><u>mud</u></b> ”	Let’s see what I can find under “ <b><u>mud</u></b> ”	утрачена
Крош, пытаюсь угадать имя Нюши по её новому образу: « <b><u>Яблонева?</u></b> <b><u>Яблоковая?</u></b> <b><u>Яблочная?!</u></b> »	Apple-like? <b><u>Apple-like?</u></b> <b><u>Apple-liker?</u></b>	<b><u>Fruit basket?</u></b> <b><u>Balanced?</u></b> <b><u>Balanced meal?</u></b>	сохранена
Ёжик, упав с качелей: «Ой, я кажется <b><u>разбил себе лицо</u></b> ».	Ouch, I think I’ve got an <b><u>injury</u></b> to my face that will <b><u>never heal</u></b> .”	That hurt. I’m fairly positive my shoulder plate just punctured my eardrum	создана
<b><u>Не боись</u></b> , тигры бабочек не едят!	Tigers <b><u>never eat</u></b> butterflies.		утрачена
Что-то он совсем <b><u>заигрался</u></b>	He is <b><u>completely gone</u></b>		сохранена

Для всех персонажей анимационного кинотекста характерно свое речевое поведение, включающее тембр, высоту тона, интенсивность высказывания, диалектные отклонения и пр., являющееся посредником между вербальной и невербальной составляющими взаимодействия между персонажами. Речевыми характеристиками также служат интонация, дискурсивные маркеры: *ах, ох, да я, эх, знаете ли, к слову / oh, oh, ehm, you know, you see, actually*. Также к речевому поведению относится молчание, сохраняемое во время диалога [Vinciarelli, Mohammadi, 2012]. Все это создает трудности при переводческой адаптации, поскольку хорошо известно, что многие из перечисленных составляющих в русском английском языке

отличаются, в частности, интонационный контур высказывания. Это принципиально важно для дубляжа анимационного кинотекста, поскольку, в отличие от дубляжа кинофильма, где актеру дубляжа надо «попасть» в голос актера, человека, который, как правило, играя роль, говорит своим голосом, не меняя его, голос анимационного персонажа придуман режиссером и является, по сути, дополнительным семиотическим кодом, игнорирование которого нивелирует дополнительный смысл, присущий характеристике персонажа. К вербальным маркерам относятся характерные устойчивые речевые обороты, используемые персонажем, акцент, маркированный «научный» (Лосяш) или, напротив, просторечный, с речевыми ошибками (Копатыч), язык.

В качестве примера приведем основные речевые маркеры, присущие всем персонажам анимационного сериала, которые напрямую зависят от возраста и рода занятий персонажа, и варианты их перевода:

Крош – речь младшего тинэйджера (ему, по замыслу авторов, 10 лет, с авантюрным мальчишеским характером) насыщена:

эксclamациями:

– *Эй, железное чучело! // Hey, iron babysitter!*

– *Пин исчез! // Pin is just not here!*

– *Ёлки-иголки! // Holly-Molly!*

- *Ну, ёлки-иголки, где туманность-то? // Oh! A space nebula/ Where's the space nebula?*

сочетанием невербальных дополнений к высказываниям:

- *Ну, ты же знаешь, я не механик, я больше (стучит себя по голове) по теории. // But as you know, it's not my thing, I'm more into being brainy.*

разговорными синтаксическими конструкциями:

- *Меня буквально осенило! // I saw it so clearly!*

- *Туризм – это что-то! // Cause it's so heavenly!*

обилием разговорно-сленговой лексики:

- Ты только что отпилел сто миллионов километров на своем космолете // *You've just traveled a hundred million kilometers in your spaceship...*

Ёжик – речь правильная, вежливая, без сленга, с философскими замечаниями, ярких речевых особенностей нет. Часто использует слово «собственно», которое при переводе может как опускаться, так и замещаться.

Бараш – поэт, рефлекслирующий персонаж, речь эмоциональная, отчасти фонетически имитирует бляение (долгие гласные), что при локализации передается фрагментарно.

- Я бооолен! // *I can't do this!*

- Я хочу быть лучшим танцором! // *I need you!*

- Ай да Бараш! / *Ata boy Wally!*

Нюша – характерных речевых особенностей нет, присутствует фонетический маркер – похрюкивание – элиминирующийся при переводе.

*Что значит опять? // You've heard me!*

Пин – характерная особенность речи – немецкий акцент, выбранный авторами сериала как маркер иностранца-изобретателя. Выбор имитации именно немецкой речи был определен тем, что ее достаточно просто имитировать и она легко опознается и декодируется русскоязычными зрителями. В речи Пина часто используются немецкие слова, легко опознаваемые даже теми, кто языком не владеет.

- *Mein Gott! Ja? Nein! Фантастии! Компрессия!*

Кроме того, авторы сериала в качестве языкового маркера применяют несуществующие грамматические формы или неверное согласование: *Не волнуйся!; новый идей, ежегодный гонка, конструктивный мысль; кажется, пора перерезать ленточка*

Пин в переводе Kikoriki с немецким акцентом не говорит, немецкие фразы и словечки просто переводятся:

- *Письма – nicht, телеграммы – nicht // No letters, no telegram either*

- *Oh mein Gott! // Oh, noooo*

- *Alles gut // Life is good*
- *eins, eins, eins // testing one two three*
- *машины идут клюв в клюв // things are getting exiting now*

Лосяш – речь стилизована по немного экзальтированного интеллигента, также богата восклицательными (Ой, да я вас умоляю!), которые чаще всего опускаются при переводе, некоторые оценочные маркеры переводятся так, как определяет визуальный ряд:

- *Феноменально! / Awesome landscaping! / Phenomenal!*
- *Логично! / Yes, seems so!*

Одной из речевых особенностей являются развернутые обращения с атрибутом в постпозиции, что также подчеркивает некоторую манерность речи этого персонажа. Эта речевая особенность в переводах присутствует нерегулярно, переводится стандартными конструкциями без инверсии.

- *друг мой аграрный / my agrarian friend*
- *спасительница моя любезная! / My dear could you do me a favor?*
- *относительно вас, друг мой, – вам нужно держать глаза открытыми / ... and speaking of relativity, my obvious friend, you should always keep your eyes relatively*

Копатычу присуща характерная речь, утрированно имитирующая речь сельского жителя – обилие фразеологизмов, просторечных оборотов, фонетических нарушений. Наиболее ярким восклицанием служит «укуси меня, пчела», которое может выражать самые разные чувства, прежде всего, восхищение и удивление, но переводчиками-локализаторами игнорируется.

- *меня чуть Кондратий не хватил // I was nearly dead*
- *читает «Отче наш» // We'll be all right!*
- *Где же он, энто, твой? // What happened to that thing?*
- *Разговоры-то говорить всякий может, а вот попробовал бы сам сделать // Talk is cheap, you know, but actually do it on myself*

- *Собирать-колотить! / It's gonna take a while to pick all these here apples!*

Кар-Карыч – его речи присущ высокий слог (*Мама миа! Дружище, мой юный друг*), который в большинстве случаев переводится нейтрально.

Совунья – нет

- *Ай, молодца! / Interesting! Here!*

- *Это что за фокусы такие? // It's a terrible kind of trick!*

- *Это просто хулиганство! // It is just outrageous!*

- *Иди-ка ты отсюда / Close the door on your way out!*

Любимой музыкальной темой Совуньи является музыкальная фраза из оперы «Кармен» Ж. Бизе: «Сердце красавицы склонно к измене и перемене...», в которой переводчик заменил вербальную составляющую на “*I think it's smashing, when I am washing, ringing my bloomers, cooking and stirring...*”, ритмически совпадающую с музыкальным текстом, но изменившим основную мысль сюжета.

Подводя итог, необходимо подчеркнуть роль речевых средств создания образности и стиля речи в аудиовизуальных медиатекстах с целью реализации определенной интенции автора путем эмоционального имплицитного воздействия на зрительскую аудиторию. При локализации утрата этих речевых особенностей заметно снижает как эмотивную сторону кинотекста, так и нивелирует национальные и лингвокультурные особенности персонажей.

## **Выводы по главе 2**

Анимационные сериалы, ставшие неотъемлемой составляющей современного культурного медиапространства, распространяясь по миру, проходят этап локализации. Для анимационного кинотекста в процессе

локализации главным является процесс адаптивного перевода. При переводческой адаптации кинотекста, как и при любой другой адаптации художественного текста, встает вопрос об адекватности и эквивалентности перевода. Адекватный перевод – это цель художественного перевода, для достижения этой цели необходимо соблюсти полноценность перевода, т.е. специфическое для исходного текста соотношение содержания и формы или создания функциональных соответствий этим особенностям. По результатам анализа разных точек зрения ведущих отечественных и зарубежных лингвистов по вопросу эквивалентности и адекватности перевода, стало очевидным, что для перевода мультимедийных текстов, к которым относятся и анимационные кинотексты, эквивалентность перевода недостижима и не нужна. Для процедуры локализации видеовербальных текстов основной стратегией является прагматическая переводческая адаптация, для осуществления которой объективно необходимы разные приемы переводческих трансформаций. Проанализировав разные типы переводческих трансформаций, мы пришли к выводу, что четкие границы между типами преобразований провести сложно. Общее деление трансформаций на грамматические, лексические и стилистические может подвергаться дальнейшему делению, при этом общей точки зрения на эти процессы у исследователей нет.

Лексические единицы также подвергаются трансформации в процессе локализации из-за несовпадений в лексических системах типологически разных языков – русского и английского. Различные типы лексических трансформаций часто комбинируются, поэтому квалифицировать их однозначно не всегда возможно. Тем не менее, при переводческой адаптации анимационного кинотекста используются такие виды трансформации как конкретизация; приём лексического добавления; прием опущения; приём смыслового развития; приём целостного преобразования; прием компенсации. Такое распределение трансформаций объясняется тем, что основной формой

вербального компонента анимационного кинотекста является диалог, выдержанный в разговорном стиле, допускающем как синтаксические, так и лексические варианты, по-разному реализуемые в русском и английском языках. При локализации для достижения адекватного перевода в качестве переводческой стратегии целесообразно применять именно целостное преобразование для сохранения заложенного авторами анимационного кинотекста смысла, учитывая поддержку вербального компонента видеорядом. Переводчики диалогов в анимационном кинотексте из-за отсутствия необходимости попадать в артикуляцию актеров, как в кинофильмах, могут выбирать разную тактику для реализации информативности разного типа, свободно манипулируя вербальным рядом.

Перевод номинаций (как имен собственных, так и самих фильмонимов) в анимационных кинотекстах предполагает переход от одного культурного кода к другому. При переводе имен собственных девяти персонажей анимационного сериала также использовался метод прагматической переводческой адаптации, при которой учитывались как фоносемантические ассоциации, вызываемые именами персонажей, так и их поведенческие особенности, а также визуальные характеристики, включая гендерные и национальные.

В анимационном кинотексте, где вербальная составляющая – это чаще всего диалог, свободный разговор, использование коллокаций обязательно, т.к. их присутствие делает речь персонажей максимально естественной. При переводе коллокаций в анимационном кинотексте, во многом отражающих его лингвокультурологическое своеобразие, традиционное использование параллельных корпусов осложняется тем, что в корпусах в первую очередь представлен линейный текст, а существующие национальные мультимедийные корпуса анимационные кинотексты не включают. В отличие от линейных текстов, мультисемиотический текст дает возможность компенсировать невозможность вербального перевода средствами других

кодов, чем активно пользуются при локализации анимации. Когда какая-либо коллокация переводу не поддается, её просто опускают, если позволяет видеоряд. И напротив, нередко возникает ситуация пояснения или дописывания не только устойчивого выражения, но и целого текстового фрагмента, отсутствующего в русском варианте, который играет роль культурного комментирующего контекста.

В свою очередь, речевые средства, создающие образность стиля речи в аудиовизуальных медиатекстах с целью реализации определенной интенции автора путем эмоционального имплицитного воздействия на зрительскую аудиторию, могут утрачиваться и компенсации не подлежат. При локализации утрата этих речевых особенностей заметно снижает как эмотивную сторону кинотекста, так и нивелирует национальные и лингвокультурные особенности персонажей.

## Заключение

Аудиовизуальный перевод в современном цифровом социуме стал одним из самых востребованных видов перевода. Возникнув одновременно с появлением звукового кино, аудиовизуальный перевод прошел путь от создания субтитров и дубляжа кинофильмов до локализации разнообразной медийной продукции, включая анимационную.

Анимационные фильмы как особая разновидность медийной продукции за последние десятилетия изменили свой «статус» и перестали восприниматься только лишь как развлекательный продукт для детской аудитории. Современные анимационные фильмы можно рассматривать как сложную форму экранных текстов, анимационный кинотекст, в котором вербальные, визуальные и аудиальные (включая музыкальную составляющую и информационно содержательные шумы) семиотические средства существуют в неразрывном единстве. Зонтичным отношением к анимационному видеовербальному тексту является термин кинотекст. При создании кинотекста происходит многократная семиотическая трансформация текста – от вербальной формы (сценария) к визуальной и аудиальной. В анимационном кинотексте число трансформаций увеличивается, и каждый участвующий в создании анимационного кинотекста семиотический код приобретает особую значимость в силу того, что необходимо использовать максимально понятные реципиентам коды – графику, цвет и пр.

С позиций лингвосемиотики различие анимационных и обычных кинотекстов заключается в особом упрощенном символизме и применении универсальных семиотических кодов анимационного кино, благодаря чему анимационный кинотекст нередко называют «эсперанто», помогающим развивать межкультурную коммуникацию.

Анимационный видеовербальный текст с учетом его комплексной семиотики может расцениваться как дискурсивное целое, поскольку передает реципиентам присутствующими в нем кодами – вербальным, визуальным (графика, движение и цвет), аудиальным (музыка, значимые шумы) – лингвокультурные особенности социума. Доминантный код в силу неоднозначного символизма всех компонентов анимационного кинотекста выделить не представляется возможным.

Анимационный дискурс – это комплексная система, объединяющая мультисемиотические аудиовизуальные тексты, в основе которых лежит иллюзия оживления на экране разного рода изображений, понимание и интерпретация таких кинотекстов.

Особенность анимационного дискурса определяется двойственностью реципиентов и, соответственно, двух картин мира – одновременно детей и взрослых, при совместном просмотре обращающих внимание ребенка на знаковые моменты, в символическом виде присутствующие в данном дискурсе.

Семиотический язык анимации в значительной степени универсален, что особенно характерно для англоязычной детской анимации. Это определяется прагматикой, нацеленностью на упрощение локализации продукта и, соответственно, на ожидаемый коммерческий успех. Несмотря на процесс глобализации, проникающий во все сферы человеческой коммуникации, любая кинопродукция, включая анимацию, обладает национально-специфическими чертами, отражающими языковую картину мира – от собственно вербального компонента до визуальных и аудиальных интертекстуальных отсылок, которые сложно поддаются локализации. Тот же процесс глобализации предполагает возможность широкого распространения аудиовизуальной продукции, поэтому нередко авторы такой продукции заранее учитывают этот аспект, создавая анимационные фильмы, которые можно показывать в разных странах, практически не подвергая или

минимально подвергая процессу локализации и ее основной составляющей – адаптивному переводу. В таких анимационных кинотекстах доминирующей является визуальная составляющая (например, анимационный сериал «Том и Джерри», США). Интерпретация и перевод разных видов интертекста: вербального, визуального, звукового (музыкального) в таких текстах осложняется смещением межкультурных кодов из-за несовпадения национальной и языковой картины мира.

В российской анимации, как правило, присутствует значительный национальный лингвокультурный компонент. Так, антропоморфные мультисемиотические персонажи анимационного кинотекста «Смешарики», послужившего материалом данного исследования, обладают как универсальными, так и локальными характеристиками, создающими определенные трудности при локализации этого анимационного сериала, включая проблемы при адаптивном переводе вербальной составляющей и преодолении проблем интерпретации интертекста разного рода.

Под локализацией понимается переработка медийного текста с целью продвижения его на внешние рынки, при этом конечный кинотекст нередко не сохраняет полной эквивалентности оригиналу, но эквивалентен исходному тексту по прагматическому потенциалу.

По результатам анализа разных точек зрения ведущих отечественных и зарубежных лингвистов по вопросу эквивалентности и адекватности перевода, стало очевидным, что для перевода мультимедийных текстов, к которым относятся и анимационные кинотексты, эквивалентность перевода недостижима и нецелесообразна. Для процедуры локализации видеовербальных текстов основной стратегией является прагматическая переводческая адаптация.

Адаптивный перевод анимационного кинотекста представляет собой интерсемиотический перевод, поскольку процесс адаптации затрагивает все участвующие в создании анимационного кинотекста коды. По результатам

анализа исследуемого анимационного кинотекста сделан вывод, что при локализации неизменным остается только визуальный код, вербальный и аудиальный подвергаются углубленной адаптации вплоть до замены или опущения.

Интертекст, как характерная составляющая аудиовизуальных текстов, из-за невозможности переводческих комментариев, которые используются, например, в художественном или научно-популярном переводе, при локализации нередко утрачивается, и суггестивное воздействие интертекста исчезает. Многоплановые мультисемиотические интертекстуальные отсылки детской аудиторией не воспринимаются. Возможностью быть опознанным обладает только универсальный визуальный интертекст.

Особым продуктивным языковым способом реализации интертекста считается прецедентный текст. В анимационных кинотекстах, в частности, в рассматриваемом анимационном сериале, наиболее часто представленным видом интертекста являются вербальные, и в большей степени визуальные отсылки к широко известным кинотекстам. Такие прецедентные феномены могут быть как универсально-прецедентными, так и национально-прецедентными. При локализации прецедентные феномены второго типа могут утрачиваться. В рассматриваемом анимационном кинотексте вся прецедентность рассчитана на взрослую аудиторию.

Особенность музыкального интертекста в анимационном кинотексте состоит в отсутствии необходимости перевода, поскольку используются, как правило, широко известные музыкальные цитаты. Вербальный компонент музыкальной составляющей анимационного кинотекста в процессе локализации подвергается ряду трансформаций: он может быть оставлен без перевода, переведен в виде подстрочника, выполнен в виде художественного поэтического перевода или полностью опущен. В анализируемом материале при локализации присутствовали примеры замены национального (русского)

прецедентного музыкального интертекста на присущий американской культуре (музыкальные цитаты в стиле кантри).

В процессе прагматической адаптации анимационного кинотекста используются разные типы трансформаций. Четких границ между ними нет, кроме того, различные типы, в частности, лексических трансформаций часто комбинируются, поэтому квалифицировать их однозначно не всегда возможно. Ранжирование применяемых трансформаций таково: наиболее частотна целостная трансформация в сочетании с конкретизацией, стилистическим сдвигом, добавлением, компенсацией, преобразованием. Второе по частотности добавление, далее следует конкретизация и смысловое развитие. Поскольку процесс адаптивного перевода анимационного кинотекста отличается от процесса перевода для дубляжа обычных кинофильмов из-за отсутствия необходимости попадать в артикуляцию персонажей, которая в анимации по большей части схематична, у переводчиков возникает более широкий диапазон для выбора трансформаций, необходимых для передачи как речевых особенностей персонажей, так и переключения вербальных кодов, характерных для диалога, являющегося основной формой вербального компонента анимационного кинотекста. В отличие от линейных текстов, мультисемиотический текст дает возможность компенсировать невозможность вербального перевода средствами других кодов, чем активно пользуются при локализации анимации. Когда какой либо вербальный элемент, например, коллокация, переводу не поддается, её просто опускают, если позволяет видеоряд. И напротив, нередко возникает ситуация пояснения или дописывания не только устойчивого выражения, но и целого фрагмента текста, отсутствующего в русском варианте, который играет роль культурного комментирующего контекста.

В свою очередь, речевые средства, создающие образность стиля речи в аудиовизуальных медиатекстах с целью реализации определенной интенции автора путем эмоционального имплицитного воздействия на зрительскую

аудиторию, при адаптивном переводе могут утрачиваться и компенсации не подлежат. При локализации утрата этих речевых особенностей заметно снижает как эмотивную сторону кинотекста, так и нивелирует национальные и лингвокультурные характеристики персонажей.

В переводах фильмонимов – названий серий анимационного сериала – используются разные стратегии. Основное отличие перевода фильмонима серии анимационного сериала от перевода фильмонима кинофильма определяется тем, что в фильмониме сериала отражаются черты характера персонажей уже известных зрителю и гипотетические ситуации, в которые они могут попасть. При этом учитывается тот факт, что выбор адекватного перевода фильмонима находится в компетенции не только переводчика, но и дистрибьютеров, рекламных структур и пр., что оказывает заметное влияние на итоговый результат, таким образом, адаптивный перевод анимационного кинотекста превращается в прагматический перевод, использующий разные стратегии. При переводе возникает ситуация не столько адаптации, сколько апроприации, более глубокой локализации. Заметная разница в прагматике названий кинофильмов и серий анимационного сериала состоит в том, что в анимационных сериалах эпизоды (серии), как правило, с точки зрения развития сюжета автономны, их объединяют основные персонажи, локальный и темпоральный аспекты. В отличие от названий кинофильмов, где отсылки к иным кинопроизведениям нежелательны, в названии серий, в частности, рассматриваемого анимационного сериала, высокочастотное использование прецедентного интертекста.

Специфика прецедентности в данном сериале – интертекстуальные отсылки на кинофильмы, рассчитанные на взрослую аудиторию. При локализации передача национально-специфичная прецедентность стирается, для детской аудитории значимой остается универсально-специфичная прецедентность визуального ряда – отсылки к широко распространенным, как правило, американским анимационным фильмам.

Таким образом, можно считать, что положения, выносимые на защиту, доказаны. Результаты данного исследования могут использоваться для разработки рекомендаций по аудиовизуальному переводу как для практиков перевода, так и для теоретической подготовки переводчиков медийной продукции, выбора подходящих стратегий и тактик в рамках адаптивного перевода детских анимационных фильмов.

Перспективой дальнейшего исследования может быть анализ в рамках описанных в данной работе стратегий переводов сериала «Смешарики» на другие языки мира (сериал переведен на 15 языков) для выявления особенностей реализации перевода и межкультурной адаптации, а также анализ других российских анимационных сериалов и их переводов, с целью получить целостную картину возможностей прагматического адаптивного перевода при локализации анимационного кинотекста.

### Список литературы

1. Агафонова Н.А. Общая теория кино и основы анализа фильма. Минск: Тесей, 2008. 392 с.
2. Александрова Е.М. Перевод языковой игры: проблемы адекватности и эквивалентности. М.: Университетская книга, 2012. 68 с.
3. Алимов В.А., Артемьева Ю.В. Художественный перевод: практический курс перевода. М.: Издательский центр «Академия», 2010. 256 с.
4. Андреева Е.Г. Язык и культура: Категоричность высказывания как отражение социокультурных норм в языковых моделях // Вестник Русской Христианской гуманитарной академии. 2008. Т. 9. Вып.1. с. 242.
5. Андреева Л.Н. Лингвистическая природа и стилистические функции "значащих" имен (антономасия): Автореф. дис. ...канд. филол. наук. М., 1965. 20 с.
6. Анисимов В.Е., Борисова А.С., Консон Г.Р. Лингвокультурная локализация кинозаголовков // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Лингвистика = Russian Journal of Linguistics. 2019. Т.23. No. 2 С. 435-459.
7. Анисимова Е.Е. Паралингвистика и текст (к проблеме креолизованных и гибридных текстов) // Вопросы языкознания. 1992. № 1. С. 71–79.
8. Анисимова Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация (на материале креолизованных текстов). М.: Издательский центр «Академия», 2003. 122 с.
9. Апресян Ю.Д. Языковые аномалии: типы и функции. // Res Philologica. М.-Л., 1990. С. 50-70.
10. Арабов Ю.Н. Кинематограф и теория восприятия. М.: ВГИК, 2003. 106 с. [Электронный ресурс] URL: <https://studfile.net/preview/4426058/page/3/> (дата обращения 28.02.2020).

11. Арнольд И.В. Семантика. Стилистика. Интертекстуальность: Сб. ст. СПб., 1999. 443 с.
12. Арутюнова Н.Д. Аномалии и язык // Вопросы языкознания. М.: Наука, 1987. № 3. С. 3–19.
13. Арутюнова Н.Д. Диалогическая цитация: К проблеме чужой речи // Вопросы языкознания. 1986. №1. С. 28–41.
14. Арутюнова Н.Д. Дискурс // Языкознание. Большой энциклопедический словарь/ Гл. ред. В.Н. Ярцева. 2-е изд. М.: Большая Российская энциклопедия, 1998. С. 136–137.
15. Асенин С.В. Волшебники экрана: эстетические проблемы современной мультипликации. М.: Искусство, 1974, 288 с.
16. Балли Ш. Общая лингвистика и вопросы французского языка. М., 1955. 298 с.
17. Баранов А. Н. Введение в прикладную лингвистику. М.: Едиториал УРСС, 2009. 360 с.
18. Барт Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс, 1989. С. 610–615.
19. Бархударов Л.С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода). М., 2005. 240 с.
20. Батюшков Ф.Д. Задачи художественного перевода // Принципы художественного перевода: статьи. Изд. 2-е, доп. СПб.: Госиздат, 1920. 59 с.
21. Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики. М.: Художественная литература, 1975. 500 с.
22. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. М.: Искусство, 1986. 446 с.
23. Беляков М.В., Максименко О.И. Проблемы понимания и интерпретации перевода поэтических текстов в иностранной аудитории // Вестник ЦМО МГУ. Филология. Культурология. Педагогика. Методика. М., 2008. С. 23–30.

24. Бернацкая А.А. К проблеме «креолизации» текста: история и современное состояние // Речевое общение: Специализированный вестник. / Под редакцией А.П. Сковородникова. Красноярск: Красноярский гос. ун-т, 2000. Вып. 3(11). С. 104–110.
25. Блох М.Я. Эквивалентность и адекватность в переводческой проблематике // Межкультурная коммуникация и перевод в современном мире. М.: МГИ им. Е. Р. Дашковой, 2003. С. 3–7.
26. Богданова К.В. Передача особенностей интертекстуальных включений при переводе с английского языка на русский (на материале названий эпизодов англоязычных мультипликационных телесериалов) // Вестник СПбГУ. Язык и литература. 2018 Т. 15. Вып. 3. С.412–423.
27. Боева Г.Н. «Герои нашего времени»: проект «Смешарики» как явление субкультуры детства // Культура и мир. 2009. С. 476–483.
28. Борисова Е.Г. Коллокации: что это такое и как их изучать. М.: МГУ, 1995. 50 с.
29. Брэдбери Р. В дни вечной весны. М.: Известия, 1982. 139 с.
30. Бугаева Л.Д. Кинотекст: прояснение значения. // Мир Русского слова, 2011. №4. С. 67–74.
31. Бугаева Л.Д. Кино и мозг. 2017. 8 с. [Электронный ресурс] URL: <https://pure.spbu.ru/ws/files/9318580/Bugaeva.pdf> (дата обращения 19.12.2019).
32. Будагов Р.А. Введение в науку о языке. М.: Добросвет, 2003. 544 с.
33. Бузаджи Д.М. и др. Новый взгляд на классификацию переводческих ошибок. М., 2009, 109 с.
34. Валгина Н.С. Теория текста. М.: Изд-во МГУП «Мир книги», 1998. 210 с.
35. Вашунина И.В. Взаимовлияние вербальных и невербальных (иконических) составляющих при восприятии креолизованного текста: автореферат дис. ... д-ра филол. наук. М., 2009. 42 с.
36. Вежбицкая А. Язык. Культура. Познание. М.: Русские словари, 1997. 411 с.

37. Вежбицкая А. Понимание культур через посредство ключевых слов. М.: Языки славянской культуры, 2001. 288 с.
38. Вербицкая М.В., Гусева А.А. Проблема перевода интертекстуальных элементов: категориальный подход // Вестник Моск. ун-та. Сер.19 Лингвистика и межкультурная коммуникация, 2009. №2 С. 9–17
39. Вербицкая М.В., Игнатович М.В. Роль, место и особенности культурной адаптации при переводе интертекстуальных включений // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2011. №3 С. 86–91.
40. Виноградов В.В. Стилистика. Теория поэтической речи. Поэтика. М., 1963. 255 с.
41. Виссон Л. Русские проблемы в английской речи. Слова и фразы в контексте двух культур. Пер. с англ. М.: Р. Валент, 2005. 192 с.
42. Витгенштейн Л. Философские работы. Ч. 1. М. Гнозис, 1994. 612 с.
43. Вишнякова О.Д., Панькина Ю.А. Интертекстуальные включения в когнитивно-прагматическом и переводческом аспектах // Вестник Московского университета. Сер. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2014. №4. С.71–80.
44. Владимирова Н.Г. Условность, созидаящая мир. Велик. Новгород: Новгородский гос. ун-т, 2001. 270 с.
45. Ворошилова М.Б. Креолизованный текст: кинотекст // Политическая лингвистика. Выпуск (2) 22. Екатеринбург, 2007. С. 106–110. [Электронный ресурс] URL: <http://www.philology.ru/linguistics1/voroshilova-07.htm> (дата обращения 21.01.2020).
46. Ефремова М.А., Слышкин Г.Г. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа). М.: Водолей Publishers, 2004. 153 с. [Электронный ресурс] URL: [http://window.edu.ru/resource/887/66887/files/slyshkin\\_efremova\\_kinotext.pdf](http://window.edu.ru/resource/887/66887/files/slyshkin_efremova_kinotext.pdf) (дата обращения 18.01.2020).

47. Гальперин И.Р. Текст как объект лингвистического исследования. М.: Наука, 1981. 140 с.
48. Гарбовский Н.К. Теория перевода. М.: Изд-во Моск. ун-та, 2004. 544 с.
49. Гладких И.В., Старов С.А. Смешарики: герои мультфильмов уходят в бизнес. // Вестник СПбГУ. 2009 Т.8 №3. С. 149-173. [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/smeshariki-geroi-multfilma-uhodyat-v-biznes-uchebnyu-keys-1>(дата обращения 28.01.2020).
50. Глухова М.Е. Стереотипы внешности в современной российской анимации. // Вестник Санкт-Петербургского университета. Сер.: Социология. 2018. Т.11. Вып 1. С. 128-141. [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/stereotipy-vneshnosti-v-sovremennoy-detskoj-rossiyskoj-animatsii> (дата обращения 28.03.2020).
51. Головина Л.В. Влияние иконических и вербальных знаков при смысловом восприятии текста: дисс. канд. филол. наук. М., 1986. 190 с.
52. Голубева Ю.Н., Будник Е.А. Кино как предмет лингвистического интереса. Москва, 2015. [Электронный ресурс] URL: <https://nauchforum.ru/studconf/gum/xxv/7694> (дата обращения 18.03.2020).
53. Гончарова Н.Н. Языковая картина мира как объект лингвистического описания // Известия Тульского государственного университета. Гуманитарные науки. 2012. С. 396–404. [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/yazykovaya-kartina-mira-kak-obekt-lingvisticheskogo-opisaniya> (дата обращения 18.11.2019).
54. Горшкова В.Е. Перевод в кино. Иркутск, ИГЛУ, 2007. 278 с.
55. Горшкова В.Е. Кинодиалог как единица перевода // Вестник НГУ. Сер. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2006. Т. 4. С. 52–58.
56. Горшкова В.Е. Концепция «культурной дистанции» и перевод кинодиалога // Вестник Сибирского гос. аэрокосм. ун-та им. М.Ф. Решетнева. 2006. С. 178–181.
57. Горшкова В.Е. Перевод кинодиалога в свете концепции Жюлья Делёза //

- Вестник Московского университета. Сер. 22. Теория перевода. 2010. № 1. С. 16–26.
58. Горшкова В.Е. Переводческие универсалии в приложении к аудиовизуальному переводу // Русский язык и культура в зеркале перевода. Высшая школа перевода. МГУ им. Ломоносова. 2019 С. 84–96.
59. Грей Г. Визуальная антропология. Пер. с англ. М.С. Неклюдовой. М.: Новое литературное обозрение, 2014. 208 с.
60. Гудков Д.Б. Теория и практика межкультурной коммуникации. М.: Гнозис, 2003. 288 с.
61. Гудков Д.Б. Прецедентное имя и проблемы прецедентности. М.: Изд-во МГУ, 1999. 152 с.
62. Гумбольдт В. фон. Язык и философия культуры. М.: Прогресс, 1985. 452 с.
63. Гумбольдт В. фон О различии строения человеческих языков и его влиянии на духовное развитие человеческого рода // Избранные труды по языкознанию. М.: Прогресс, 1984. 400 с.
64. Гюббенет И.В. К проблеме понимания литературно-художественного текста (на английском материале). М., 1981. 153 с.
65. Делёз Ж. Кино. М.: Изд-во «Ад Маргинем», 2004. 624 с.
66. Демьянков В.З. Интерпретация, понимание и лингвистические аспекты и их моделирование на ЭВМ. М.: Изд-во МГУ, 1989. 172 с.
67. Дидик У.В. Мультфильмы в детском дискурсе // Научные статьи Казахстана, 2013. С. 59–64.
68. Дмитриева Н.А. Изображение и слово. М., 1962. 314 с.
69. Дронова Е.М. Интертекстуальность и аллюзия: проблема соотношения, 2004, С. 92–96.
70. Дронова Е.М. Стилистический прием аллюзии в интертекстуальности: на материале языка англо-ирландской драмы первой половины XX в. Воронеж, 2006. С. 17–19.

71. Дубовицкая Л.В. Функции прецедентности иконических компонентов креолизованных текстов // Вестник МГОУ. Сер: Лингвистика, 2012. №2. С. 15–20.
72. Духовная Т.В. Структурные составляющие кинодискурса // Филологические науки. Вопросы теории и практики, №1 (43): в 2-х ч. Ч. I. Тамбов, 2015. С. 64–66.
73. Евсеев А.С. Основы теории аллюзии: дисс. канд. филол. наук. М.: РУДН, 1990. 212 с.
74. Ейгер Г.В. К построению типологии текстов / Г.В. Ейгер, В.Л. Юхт // Лингвистика текста: материалы научной конференции при МГПИИЯ им. М.Тореза. Ч.I. М.,1974. С. 103–109.
75. Елисеев Н.Л. Смешарики и револьверы // Эксперт Северо-запад. 2012. С. 46
76. Жабский М. И. Глобализм и функции кино в обществе // Вестник РФФИ. 2005. С. 43–50.
77. Жданова Н.В. Концепт «судьба» в русском и английском языках // Вестник Новгородского государственного университета. 2006. №36. [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/in/concept-sudba-v-russkom-i-angliyskom-yazykakh> (дата обращения 22.01.2020).
78. Желтухина М.Р. Специфика речевого воздействия тропов в языке СМИ. [Электронный ресурс] URL: <https://studfile.net/preview/3302329/page:76/> (дата обращения 22.02.2020).
79. Зайченко С.С. Семиотико-синергетическая интерпретация особенностей организации художественного кинодискурса (на материале англоязычных художественных фильмов исторического жанра): автореф. дис. ... канд. филол. наук. Челябинск, 2013. 22 с.
80. Зайченко С.С. Художественный кинодискурс исторического жанра в пространстве семиосферы // Филологические науки. Вопр. теории и практики. 2013. Вып. 7 (25). Ч. 1. С. 69–72.

81. Зайченко С.С. К вопросу о знаковой неоднородности кинодискурса // Вестник Челябинского ГУ. Филология. Искусствоведение. 2013 №2 (293) Вып. 74 С. 96–99 .
82. Залевская А.А. «Образ мира» vs «языковая картина мира» // Картина мира и способы ее репрезентации: научные доклады конференции «Национальные картины мира: язык, литература, культура, образование» / ред Л.И. Гришаева, м.к. Попова. Воронеж: ВГУ, 2003. С. 41–47.
83. Зарецкая А.Н. Особенности реализации подтекста в кинодискурсе: автореф. дисс. канд. филол. наук. Челябинск. 2010. 22 с.
84. Зинкевич О.В. Локализация как процесс лингвистической трансформации структуры и содержания динамического текста // Известия Санкт-Петербургского государственного экономического университета. 2018. № 3. С. 135–137.
85. Злотникова Т.С. Архетип ребенка в художественной культуре. Круглые и простые: эволюция архетипа ребёнка в актуальном кинематографическом опыте // Философия творческой личности. Согласие. 2017. С. 363–368.
86. Иванов Н.В. Интерпретация в знаковой онтологии языка и в переводе. М.: ИД «Международные отношения». 2018. 150 с.
87. Ирисханова К.М. Стилистические ресурсы и парадигмы их исследования// Стилистические аспекты языка. М., 2000. С. 16–17.
88. Иссерс О.С. Дискурсивные практики нашего времени. М.: ЛЕНАНД, 2015. 272 с.
89. Кабакчи В.В. Новая волна билингвизма. [Электронный ресурс] URL: <http://vorto.ru/statyi/vtoraya-volna-bilingvizma> (дата обращения 26.01.2020).
90. Казакова А.И. Особенности формирования фразеологической семантики в дискурсивном пространстве отечественного киноискусства: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Волгоград, 2014. 26 с.
91. Казакова Т.А. Imagery in Translation. Практикум по художественному переводу. СПб: Союз, 2003. 309 с.

92. Камовникова Н.Е. Антропонимы как интертекстуальные аллюзии в поэтическом тексте: дис. канд. филол. наук. СПб., 2000. 200 с.
93. Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград: Перемена, 2002 (а). 477 с.
94. Карасик В.И. Язык социального статуса. М.: ИТДГК «Гнозис», 2002 (б). 333 с.
95. Карасик В.И. Языковые ключи. М.: Гнозис, 2009. 406 с.
96. Карасик В.И. Языковое проявление личности: монография. М.: «Гнозис», 2015. 384 с.
97. Карасик В.И. Нормы поведения в языковой картине мира // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2019. №4. С. 35–49
98. Караулов Ю.Н. Русская языковая личность и задачи ее изучения // Язык и личность. М.: Наука, 1989. С. 3–8.
99. Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность. Изд. 7-е. М.: Изд-во ЛКИ, 2010. 264 с.
100. Караулов Ю.Н., Чулкина Л.Н. Русская языковая личность: интегративный аспект в условиях межкультурных коммуникаций: учебное пособие. М., Изд-во РУДН, 2008. 139 с.
101. Кибрик А.А. Дискурс // Введение в науку о языке. ред. С.Г. Татевосов, О.В. Федорова. М.: Буки Веди, 2019, с. 126–163.
102. Кинодиалог. Образ-смысл. Перевод: коллективная монография / В.Е. Горшкова, Е.А. Колодина, Е.А. Кремнёв, И.П. Федотова, Е.О. Фирсова; под общ. ред. В.Е. Горшковой. Иркутск: МГЛУ ЕАЛИ, 2014. 367 с.
103. Киосе М.И. Лингво-когнитивные аспекты аллюзии: (на материале заголовков английских и русских журнальных статей): автореф. дис. канд. филол. наук. М., 2002. 22 с.

104. Кириленко М.А. К вопросу использования языковой игры в медиатекстах. // Вестник РУДН. Серия Литературоведение. Журналистика, 2012, № 2. С. 65–70
105. Клишин А.И. Практика перевода английских текстов СПб.: Андра 2003. 87 с.
106. Ключкова И.М. Лингвистический аспект механизма действия аллюзии. автореф. дисс.. канд. филол.н. Тбилиси, 1990. 21 с.
107. Колодина Е.А. Взаимодействие семиотических систем при формировании смысла кинодиалога: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Иркутск, 2013. 22 с.
108. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М.: Высшая школа, 1990. 253 с.
109. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение. М.: ЭТС, 2004. 424 с.
110. Комиссаров В.Н., Рецкер Я.И., Тархов В.И. Пособие по переводу с английского языка на русский. Ч. 2, М., 2005. 288 с.
111. Коновалова М.В. Когерентность и интертекстуальность как текстовые категории // Вестник Челябинского государственного университета. 2007 № 8. С.21–25.
112. Корнилов В.Н. Языковые картины мира как производные национальных менталитетов. М.: ЧеРо, 2003. 349 с.
113. Красных В.В. Лингвокогнитивный подход к коммуникации // Язык, сознание, коммуникация. М., 2000. Вып.12. 148 с.
114. Красных В.В. Система прецедентных феноменов в контексте современных исследований // Язык, сознание, коммуникация. Сб. статей / ред. В.В. Красных, А.И. Изотов. М.: Филологис, 1997. Вып. 2. 124 с.
115. Кривуля Н.Г. Аниматология. Эволюция мировых аниматографий. М.: Аметист, 2012. 394 с.
116. Кривуля Н.Г. Анимационный персонаж. М.: Аметист. 2015. 456 с.

117. Кристева Ю. Избранные труды: разрушение поэтик. М.: РОССПЭН, 2004. 578 с.
118. Кубасов Е.А. Особенности перевода аудиовизуальных текстов // Язык. Общество. Проблемы межкультурной коммуникации: материалы Междунар. науч. конф. (Гродно, 20-21 марта 2012 г.). Редкол.: Л.М. Середа (гл. ред.) Гродно: ГрГУ, 2012. Гродно, 2012. Ч.1. С. 166–169.
119. Кулинич М. А. Еще раз о переводе названий // Лингвистические основы межкультурной коммуникации: сборник материалов международной научной конференции. Н. Новгород: Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н. А. Добролюбова, 2005. С. 200–202.
120. Лавриненко И.Н. Критерии классификации кинодискурса // Вестник Харьковского национального университета. Дискурсология: семантика и прагматика. №1003. 2012. С. 41–44.
121. Лалетина А.Ф. Культурообразующее значение мультипликации // Лингвокультурология № 3. 2009. С.142–147.
122. Латышев Л.К. Курс перевода: Эквивалентность перевода и способы ее достижения. М., 2011, 224 с.
123. Левицкая Т.Р., Фитерман А.М. Проблемы перевода. М.: Международные отношения. 1976. 203 с.
124. Лунькова Л.Н. Когнитивная стилистика: обработка и декодирование художественного текста. М.: РУСАЙНС, 2016. 89 с.
125. Лотман Ю.М. О языке мультфильмов // Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб: Искусство, 1998. 704 с.
126. Лотман Ю.М. Об искусстве: Структура художественного текста. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Статьи. Заметки. Выступления (1962-1993): Издательство «Искусство – СПб». СПб, 1998. 704 с.
127. Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров: человек – текст – семиосфера – история. М.: Языки русской культуры, 1999. 464 с.

128. Лузина Л.Г. Виды информации в дискурсе // Дискурс. Речь. Речевая деятельность. М., 2000. С. 137–151.
129. Львовская З. Д. Современные проблемы перевода. Пер. с исп. В.П. Иовенко. М., 2008, 220 с.
130. Макарова Я.П. Особенности детской литературы как воплощение детской языковой картины мира // Мировое культурно-языковое и политическое пространство: взгляд через столетия: сб. материалов V Всерос. научн.-практ. конф.; под ред. Е.В. Тихонова, М.С. Степанов. Вып. 5. М.:ТрансАрт, 2013. С. 173–178.
131. Максименко О. И. Мультикультурная среда: сложности понимания// Языки и культуры в современном мире. Международная конференция НОПриЛ, 2-7 июня 2014. Париж. Материалы конференции. С. 130–135.
132. Максименко О.И. Поликодовый vs креолизованный текст: проблемы терминологии// Вестник РУДН. Серия Теория языка. Семиотика. Семантика. 2012 № 2. С. 93–103 .
133. Максименко О.И. Прагматика транспозиции и адаптивного транскодирования// Социально-гуманитарные науки на Дальнем Востоке. Тематический выпуск журнала «Историко-теоретические взгляды отечественных переводоведов: к 100-летию дискуссии о нормативности перевода» Vol XV Issue 1, 2018 Хабаровск. С. 64–69.
134. Максименко О.И. Глобальный нейминг как лингвистическая проблема // Язык в глобальном контексте: современная языковая ситуация как следствие процесса глобализации. Сборник научных трудов ИНИОН РАН. М.: ИНИОН РАН, 2018. С. 188–201.
135. Максименко О.И. Проблемы перевода игры слов. // Филологические науки. Сборник научных трудов МГИМО №26. М., 2007. С. 23–30.
136. Максименко О.И., Беляков М.В. Видеовербальный текст: проблемы восприятия // Филологические науки в МГИМО. Сборник научных трудов №38. М., 2009. С. 38–45.

137. Максименко О.И., Лохова С.К. Игра слов как элемент языкового сознания. // Филологические науки. Сборник научных трудов МГИМО № 25, 2006. С. 23–32.
138. Максименко О.И., Подлегаева Е.П. Проблема перевода названий мультисемиотических текстов (на примере переводов названий серий мультсериала «Смешарики» на английский язык) // Вестник МГОУ Серия Лингвистика 2019 №2. С. 167–176.
139. Максименко О.И., Подлегаева Е.П. Интерпретация интертекста в мультисемиотичном анимационном дискурсе (переводческая проблема) // Вестник МГОУ Серия Лингвистика 2020 №1. С. 104–110.
140. Максименко О.И., Подлегаева Е.П. Гендерные особенности детской анимации (проблемы перевода на примере Kikoriki и Gogoriki) // Вопросы прикладной лингвистики РУДН. Выпуск 4 (36), 2019. С. 77–100.
141. Малёнова Е.Д. Инструменты интертекстуальности в трансмедийном проекте и проблемы перевода (на материале британского сериала «Шерлок») // Коммуникативные исследования. 2018. №1 (15) С. 142–164.
142. Мамаева А.Г. Лингвистическая природа и стилистические функции аллюзии (на материале английского языка): автореф. дне. ...канд. филол. наук. М., 1977. 24 с.
143. Маслова В.А. Homo lingualis в культуре: Монография. М.: Гнозис, 2007. 318 с.
144. Машкова Л.А. Аллюзивность как категория вертикального контекста. // Вест. МГУ. Сер. 9. Филология. М., 1989. № 9/2. С. 25–33.
145. Машкова Л.А. Литературная аллюзия как предмет филологической герменевтики. М., 1989. 24 с.
146. Милевич И. Стратегии перевода названий фильмов // Русский язык за рубежом. 2007. № 5. С. 65–71.

147. Миловидов В.А. Текст, контекст, интертекст: Введ. в проблематику сравн. литературоведения. Тверь, 1999. 169 с.
148. Миньяр-Белоручев Р.К. Как стать переводчиком? М.: Готика, 1999. 176 с. [Электронный ресурс] URL: [http://samlib.ru/w/wagarow\\_a\\_s/to-become-transl.shtml](http://samlib.ru/w/wagarow_a_s/to-become-transl.shtml) (дата обращения 30.04.2019).
149. Мифтахова А.Н., Ялин Ч. Женские образы в мультипликационном цикле о трех богатырях // И.А. Бодуэн де Куртенэ и мировая лингвистика. Международная конференция (V Бодуэновские чтения): труды и материалы/ под общ. ред К.Р. Галиулина и др.. Казань: изд-во Казанского ун-та. 2015. С. 206–210.
150. Москвин В.П. Интертекстуальность. Понятийный аппарат. Фигуры, жанры, стили. М.: URSS, 2015. 168 с.
151. Муха И.П. Понятие информации в кино // Вестник ИГЛУ. Иркутск, 2009. №1. С. 44–49.
152. Нелюбин Л.Л., Хухуни Г.Т. История и теория зарубежного перевода. М.: Изд-во МГОУ, 2003. 144 с.
153. Нелюбина Ю.А. Кинодискурс как объект лингвистического изучения // Челябинский гуманитарий 2013. №3 (24) С. 71–74.
154. Нелюбина Ю.А. Кинотекст в кругу смежных понятий. // Гуманитарный вектор. Серия: Филология, востоковедение. 2014. № 4 (40). С. 26–29.
155. Нешкова Е.Г. Функционирование интертекстуальных включений в американском мультипликационном дискурсе (на примере мультсериала «Тимон и Пумба») // Вестник Воронежского ГУ. Сер.: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2017 №3. С. 56–59.
156. Норман Б.Ю. Игра на гранях языка. М.: Флинта; Наука, 2006. 344 с.
157. Олизько Н.С. Интертекстуальность как системообразующая категория постмодернистского дискурса: (на материале произведений Дж. Барта): дис. канд.филол.наук. Челябинск, 2002. 193 с.

158. Олянич А.В. Кинодискурс. / Энциклопедия Дискурсология. Дискурс-Пи. 2015. С.162–165.
159. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения. 2004. [Электронный ресурс]. URL: <http://dailytelefrag.ru/articles/read/php?id=129> (дата обращения 28.03.2019).
160. Перепелица З.В. Семантико-синтаксические средства реализации подтекста: автореф. дис. ...канд. филол. наук Минск, 1986. 22 с.
161. Петрова Н.В. Эволюция понятия «прецедентный текст» // Вестник ИГАУ, 2010. С. 176–182.
162. Подлегаева Е.П. Национально-языковая идентичность мультсериалов (на примере мультсериала «Смешарики» и переводов на английский язык) // Перевод и когнитология в XXI. Сборник статей по материалам XI Международной научно-теоретической конференции. М.: МГОУ, 2018. С. 42–50.
163. Подлегаева Е.П. Стилистические особенности аудиовизуальных текстов (на примере мультсериала «Смешарики» // Ученые записки Национального общества прикладной лингвистики. 2019 № 3. С. 32–42.
164. Подлегаева Е.П. Русское отрицание как отражение национального менталитета и проблемы перевода отрицания в видеовербальном тексте // Материалы международной научной конференции памяти Э.Сепира. М.: МГОУ, 2020.
165. Познин В.Ф. Изобразительное и звуковое решение экранного произведения. СПб: СПбГУ, Ин-т «Высшая школа журн. и мас. коммуникаций», 2015. 236 с.
166. Познин В.Ф. О некоторых особенностях восприятия экранного звука // ЭНЖ «Медиамузыка». № 6 (2016). [Электронный ресурс] URL: [http://jf.spbu.ru/upload/files/file\\_1432730511\\_6391.pdf](http://jf.spbu.ru/upload/files/file_1432730511_6391.pdf) (дата обращения 20.02.2019)

167. Попова З.Д., Стернин И.А. Семантико-когнитивный анализ языка. Воронеж: Истоки, 2007. 250 с.
168. Постовалова В.И. Картина мира в жизнедеятельности человека // Роль человеческого фактора в языке: Язык и картина мира / отв. ред. Б.А. Серебрянников. М.: Наука, 1988. С. 8–69
169. Потылицина И.Г. Дискурсивный аспект аллюзивной интертекстуальности английского эссе: автореф. дис. канд. филол. наук. М., 2005. 17 с.
170. Прунч Э. Пути развития западного переводоведения. Пер с нем. М.: «Р. Валент», 2015. 512 с.
171. Пъеге-Гро Н. Введение в теорию интертекстуальности. М.: Изд-во ЛКИ, 2008. 240 с.
172. Рецкер Я.И. Теория перевода и переводческая практика. Очерки лингвистической теории перевода. М.: Международные отношения, 1974. 216 с.
173. Райс К. Классификация текстов и методы перевода // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. М., 1978. С.202-228.
174. Рикёр П. Парадигма перевода [Электронный ресурс] URL: [http://www.langist.ru/etc/eve\\_appl.shtml](http://www.langist.ru/etc/eve_appl.shtml) (дата обращения 01.12.2019).
175. Робинсон Д. Как стать переводчиком. М.:Кудиц-Пресс, 2007. 304 с.
176. Ронен О. Подражательность, антипародия, интертекстуальность и комментарии // Новое литературное обозрение № 42, 2000. С. 255–261.
177. Савицкий В.М. Лингвокультурные коды: к обоснованию понятия // Вестник МГОУ. Сер.: Лингвистика, 2016 №2. С. 55–62.
178. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 2002. 552 с.
179. Сидоров Е.В. Онтология дискурса. 2е издание. М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2009, 232 с.

180. Сильман Т.И. Подтекст – это глубина текста // Вопросы литературы. М., 1969, № 1. С. 26 – 35.
181. Слышкин Г.Г. От текста к символу: лингвокультурные концепты прецедентных текстов в сознании и дискурсе. М.: Academia, 2000. 128 с.
182. Слышкин Г.Г. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа / Г. Г. Слышкин, М. А. Ефремова. М.: Водолей Publishers, 2004. 153 с.
183. Смирнов А.А. Перевод // Литературная энциклопедия. М.: ОГИЗ РСФСР, 1934. Т. 8. С. 512–532. [Электронный ресурс] URL: <http://febweb.ru/feb/litenc/encyclp/le8/le8-5121.htm> (дата обращения 28.01.2019).
184. Сонин А.Г. Экспериментальное исследование поликодовых текстов: основные направления // Вопросы языкознания. М., 2005. №6. С. 115-123.
185. Сорокин Ю.А., Тарасов Е.Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция // Оптимизация речевого воздействия. М., 1990.
186. Сепир Э. Избранные труды по языкознанию и культурологии. М.: Прогресс, 1993. 656 с.
187. Соссюр Ф. Труды по языкознанию. М.: Прогресс, 1977.
188. Степанов Ю.С. Теоретико-литературные итоги XX века. М.: Наука, 2003. С.82.
189. Сусов А.А. Моделирование дискурса в терминах теории риторической структуры // Вестник ВГУ. Сер.: Филология. Журналистика. 2006. № 2. С. 133– 138.
190. Тарасов В.И. Мультипликация – это эсперанто для всего человечества – искусство поколения next // Культура и образование: научно-информационный журнал вузов культуры и искусств. 2015. С 104- 108. [Электронный ресурс] URL:

- <https://cyberleninka.ru/article/n/multiplikatsiya-eto-esperanto-vsego-chelovechestva-iskusstvo-pokoleniya-next> (дата обращения 30.04.2019).
191. Тарасов В.И. Мультипликация в системе современных культурных коммуникаций. // Культура и образование: научно-информационный журнал вузов культуры и искусств. 2018. С 58-65. [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/multiplikatsiya-v-sisteme-sovremennyh-kulturnyh-kommunikatsii> (дата обращения 12.04.2019).
  192. Тер-Минасова С.Н. Проблемы перевода: Mission impossible? // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 19 Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2012. №2 С. 9–18.
  193. Тухарели М.Д. Аллюзия в системе художественного произведения: автореф. дис. . канд. филол. наук: 10.01.08. Тбилиси, 1984. 25 с.
  194. Фатеева Н.А. Интертекст в мире текстов. Контрапункт интертекстуальности. Изд.4-е. М.: URSS, 2012. 280 с.
  195. Филиппова И.Н. Избыточность и недостаточность в одноязычной и двуязычной коммуникации (на материале немецкого и русского языков): дис. ... д-ра филол. наук. М., 2015. 361 с.
  196. Фирсов О.А. Перевод с английского языка на русский и его комментарий. М.: Компания Спутник+, 2003. 160 с.
  197. Фоменко И.В. Цитата // Введение в литературоведение: Основные понятия и термины. 1999. 294 с.
  198. Фортунатов Ф.Ф. Избранные сочинения. М.: Учпедгиз, 1956. Т. 1. 471 с.
  199. Фуко М. Дискурс и истина. Минск: ПроPILEI, 2006. 152 с.
  200. Химунина Н.А. Тематическая принадлежность аллюзии в англоязычных рекламных текстах // Вестник СПбГУ. 1992. Сер. 2, Вып. 4 (№23). С. 39-43.
  201. Христенко И.С. Лингвостилистические особенности аллюзии как средства создания подтекста: (на материале романа М. де Сервантеса

- «Дон Кихот» и произведений Б.Переса Гальдоса): автореф. дис. канд. филол. наук. М., 1993. 23с.
202. Хухуни Г.Т., Валуйцева И.И. Межкультурная адаптация художественного текста: монография. М.: Прометей, 2003. 171 с.
203. Цырендоржиева Т.Б. Дискурсивная модель аллюзивных средств: (на материале соврем. англ. яз.): автореф. дис. канд. филол. наук. М.,1999. 16 с.
204. Цырепова А.Б. Аллюзия как средство выражения авторской интенции (на материале английского языка) // Вестник Челябинского гос. ун-та. 2010 №21 (202) Филология. Искусствоведение. Вып. 45. С. 153–161.
205. Черноусова А. Исследование письменного перевода коллокаций с русского языка на английский с применением корпусов английского языка// Филологические науки. Лингвистика. 2018 №2 (52) С. 134–138.
206. Чернявская В.Е. Лингвистика текста: Поликодовость, интертекстуальность, интердискурсивность. М.: «Либроком», 2009. 248 с.
207. Шаховский В.И. и др. Текст и его когнитивно-эмотивные меаморфозы (межкультурное понимание и лингвоэкология). Волгоград, Перемена, 1998. 149 с.
208. Шведова Н.Ю. Типы контекстов, конструирующих многоаспектное описание слова // Русский язык: Текст как целое и компоненты текста: Виноградовские чтения XI. М., 1982. С. 143–144.
209. Швейцер А.Д. Перевод и лингвистика. М.: Воениздат, 1973. 280 с.
210. Швейцер А.Д. Теория перевода: статус, проблемы, аспекты. М.: Наука, 1988. 215 с.
211. Шмелев А.Д. Русский язык и внеязыковая действительность. М.: Языки славянской культуры, 2002. 496 с.
212. Эко У. Сказать почти то же самое. Опыты о переводе. СПб.: Симпозиум, 2006. 574 с.

213. Эльзессер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2016. Вып. 2 (9). С.178–181.
214. Югринова Н. Мультпросвет // Бизнес-журнал. 2013. август. С. 22-28
215. Якобсон Р. О. О лингвистических аспектах перевода // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. М.: Международные отношения, 1978. 232 с.
216. Якобсон Р.О. Язык в отношении к другим системам коммуникации // Р.О. Якобсон. Избранные работы. М.,1985. С. 321–334.
217. Benjamins J. The Didactics of Audiovisual Translation. Amsterdam/Philadelphia 2008. pp. 141–155.
218. Bernal Miguel On the Translation of Video Games., 2006, The Journal of Specialised Translation 6, 22–36.
219. Birdwhistell R. L. Kinesics and Context: Essays on Body Motion Communication. University of Pennsylvania Press, 1970.
220. Calero H.H. The power of nonverbal communication: How you act is more important than what you say (1st ed.). Los Angeles: Silver Lake Publishing, 2005.
221. Chandler H “Current trends in games localization”. LISA Newsletter Global Insider. 2005.
222. Chandler H. The Game Localization Handbook. Hingham, MA: Charles River Media. 2005.
223. Chandler H. The Localization Handbook. Massachusetts: Charles River Media, 2005.
224. Chaume Frederic Teaching audiovisual translation: Some methodological proposals. || Luis Pérez Gonza lez (Ed.), 2003.
225. Chroust G. Software Like a Courteous Butler Issues of Localization Under Cultural Diversity, Kepler University Linz, Austria. 2007.
226. Colta A.-S. The importance of non-verbal communication in business. Annals. Economics Science Series, (XVI), 776–781. 2010

227. Darolle K. Challenges in videogames localization. //LISA Newsletter Global Insider, XIII, 3.3.
228. Denis M., Bouissac P. The Semiotics of Emoji: the Rise of Visual Language in the Age of the Internet (Bloomsbury Advances in Semiotics)/ Reprinted edition. Bloomsbury Academic. 2016. 208 p.
229. Dietz F. A Translator's Perspective on Games Localization // Multilingual Computing & Technology 2003 14 (5) p. 21–25.
230. Dietz F. Beyond PacMan: Translating for the Computer Game Industry. // ATA Chronicle 1999 28 (9) p. 57.
231. Dietz F. Issues in Localizing Computer Games Perspectives on Localization, ed. Keiran Dunne, Amsterdam/Philadelphia 2006 pp. 121–134
232. Esselink B. A Practical Guide to Localization. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins. 2000.
233. Fairclough N. Critical Discourse Analysis. London. 1995. 220 p.
234. Fiske J., Hardley J. Reading Television. London: Routledge. 1978. 200 p.
235. Gonzalo Fr. Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising. 2001.
236. Halliday M.A.K. Lexicology and corpus linguistics. London-New-York. Continuum. 2004. 153 p.
237. Hoerrner k. Gender Roles in Disney Films: Analyzing Behavior from Snow White to Simba // Womwn's Studies in Communication. 1996. Vol.19. is.2. P.213-228.
238. Hosseyani S. S. The role of nonverbal communication skills in guiding tourists. // Global Advanced Research Journal of Management and Business Studies, 1(8), 253–258. 2012.
239. Kelly D. A Handbook for Translator Trainers: A Guide to Reflective Practice. Northampton, Mass.: St. Jerome. 2006, p. 4-5
240. King B., Borland J. Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic. New York: McGrawHill. 2003.

241. Klerkx J. The place of subtitling in a translator training course. *Lexical Database. Text Corpora and Multi-lingual Lexicography*. John Benjamins Publishing Co, 1998 pp.49–59.
242. Knapp M.L. & Hall, J.A. *Nonverbal communication in human interaction* (7th ed.). Boston: Wadsworth, Cengage Learning. 2010
243. Kochalka J. *The Horrible Truth About Comics*, Alternative Comics Publ., 1999, 33 pp.
244. Kristeva J. *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art* / Ed. by L.S. Roudiez. New York: Columbia University Press, 1980. - 305 p.
245. Kujawa I. *Der politische Diskurs als Gegenstand der linguistischen Analyse am Beispiel der Integrationsdebatte in Deutschland 2006-2010*. Frankfurt am Main: Peter Lang Edition, 2014. 234 p.
246. La manipulation de la traduction audiovisuelle // *META: Translators' Journal*. 2002. Vol.57. №2.
247. Lauer J. *The History of DC Comics* [Электронный ресурс]. <https://thenerdd.com/2018/10/15/the-history-of-dc-comics/> (дата обращения 20.09.2019).
248. Mangiron C. *Localizing Final Fantasy — Bringing Fantasy to Reality*. *LISA Newsletter Global Insider*, issue 13 (April, 2004). 2004.
249. Mangiron C., O'Hagan M., *Game Localization: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*. // *The Journal of Specialized Translation*, issue 6, *JoS Trans* pp.10-21. 2006.
250. Manser M. H. *The Facts On File Dictionary of Allusions*. NY, 2009. 532 p.
251. Maroto J., Bortol, M. *Crossing Cultures: Web Site Localization at Euro RSCG Wnek Gosper Interaction*. University of Paisley. 2001.
252. Martin R.M. *The Meaning of Language*. Cambridge etc.: The MIT Press, 1987. 230 p.
253. McCloud S. *Understanding comics: The invisible art*. Northampton, MA: Kitchen Sink Press. 1993.

254. McEwan Ian. *Children Act*. Random House, 2014. 224 p.
255. Merino M. A. B. On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation*, issue 6, *JoSTrans* pp.22-36.
256. Merino M. A. B. Video Games and Children's Books in Translation. *The Journal of Specialised Translation*, 2009, issue 11, *JoSTrans*. pp.234-247 .
257. Merino M.A.B. Translation, Localisation or Transcreation: Video Games and Language Transfer. A paper presented at the New Research in Translation and Interpreting Studies, Tarragona, Spain, 20 21 October 2007.
258. Newman, J. "Videogames". New York and London: Routledge. 2004.
259. Newmark P. *More Paragraphs on Translation*. Clevedon: Multilingual Matters, 1998. 240 p.
260. Nord C. Scopos, Loyalty and Translational Conventions. *Target*, issue 3(1), pp.91-109. 1991.
261. Nord C. *Translating as Purposeful Activity Functionalist Approaches Explained*. St Jerome, 1997.
262. Nye J. S. *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. Public Affairs, 2004. 191 p.
263. O'Hagan M. Video Games as a New Domain for Translation Research: From Translating Text to Translating Experience. 2007.
264. O'Hagan, M. and C. Mangiron. Games localization: when Arigato gets lost in translation. // *New Zealand Game Developers Conference Proceedings*. Otago: University of Otago. 2004.
265. Ortega E. S. Subtitling and the relevance of non-verbal information in polyglot films. // *New Voices in Translation Studies*, 7, 19–34. 2011.
266. Paltridge B. *Discourse Analysis* / B. Paltridge. – London, New Delhi, New York: Bloomsbury Academic, 2012. 282 p.
267. Paterson L. L. Feeling Academic in Neoliberal University: Feminist Flights, Fights and Failures edited by Y. Taylor and K. Lahad (2018) *Gender and Language Journal*.2019 VL13.

268. Perri C. On alluding//Poetics. The Hague; Paris, 1978. Vol. 7, N 3. P. 189 - 307.
269. Pecheux M. Language, semantics and ideology. Macmillan, 1992.
270. Rice T. Oh, What A Circus. Hachette UK, 2012. 464 p.
271. Roell C. Intercultural training with films. // English Teaching Forum, 2, 2 – 15. 2010.
272. Schwartz H.D. A primer on communication and communicative disorders (Allyn & Bacon Communication Sciences and Disorders). USA: Pearson Education. 2011.
273. Seleskovich D., Lederer M. A Systemic Approach to Teaching Interpretation. RID, Washington DC. 2002.
274. Snell-Hornby, M. Turns of Translation Studies: New Paradigms or Shifting Viewpoints? Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, pp.50-56. 2006.
275. Tannen D. We've never been close, we're very different': three narrative types in sister discourse // Жанры речи. 2015. №2 (12) С. 46-61.
276. Tannen D. The relativity of linguistic strategies: Rethinking power and solidarity in gender and dominance. // Gender and Discourse. Oxford and New York. 1994. pp. 19-52.
277. Tcherniavskaia V.E. Intertextualitat als textgestaltende Kategorie der wissenschaftlichen Texte. // Герценовские чтения. Иностранные языки: Материалы конференции (12-14 мая 1998 г.). СПб.: РГПУ им. А.И. Герцена, 1998. P. 150-151.
278. The Journal of Specialised Translation Issue 16 July 2011.
279. Thompson Ewata. Meaning and nonverbal communication in films. [Электронный ресурс] URL: [https://www.researchgate.net/publication/304180005\\_Meaning\\_and\\_nonverbal\\_communication\\_in\\_films](https://www.researchgate.net/publication/304180005_Meaning_and_nonverbal_communication_in_films) (дата обращения 30.04.2019).
280. Training the Trainers: Towards a Description of Translator Trainer Competence and Training Needs Analysis. || 2008, TTR, 21(1), 99-125.

281. Traduction audiovisuelle//META: journal des traducteurs. 2004. Vol.49. №1.
282. Ullmann S. Semantics: An Introduction to the Science of Meaning. New York: Barnes & Noble, Inc., 1962. 278 p.
283. Venuti L. Strategies of translation // Routledge encyclopetia of translation studies/ ed. by Baker, M. - London: Taylor and Francis Books Ltd., 2001.
284. Vinciarelli A., Mohammadi, G. Towards a technology of nonverbal communication: Vocal behaviour in social and affective phenomena. In G. Gokcay, D. & Yildirim (Ed.) // Affective Computing and Interaction: Psychological, Cognitive and Neuroscientific Perspectives (pp. 1 – 22). New York: Information Science Reference. 2012.
285. Vinciarelli A., Salamin H. & Pantic M. Social signal processing: Understanding social interactions through nonverbal behavior analysis. // In Proceedings of the International Workshop on Computer Vision and Pattern Recognition for Human Behavior (pp. 42 – 49).
286. Weinreich U. On Semantics. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1980. 420 p.
287. Wodak R. and Meyer M. Methods of Critical Discourse Analysis. L.: Sage, 2001.
288. Wodak R.&Chilton P. (Eds.) New Agenda in (Critical) Discourse Analysis. Amsterdam: Benjamins. 2005. 321 p.
289. Zhan L. Nonverbal communication in Pride and prejudice. // Theory and Practice in Language Studies, 2(8), 1621–1626. 2012.

### **Лексикографические источники**

1. Англо-русский синонимический словарь (Под ред. А.И. Розенмана и Ю.Д. Апресяна). М.: Русский язык. 2001. 543 с.
2. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. М.: Ком-Книга, 2007. 576 с.

3. Большой русско-английский словарь (Под ред. А.И. Смирницкого и О.С. Ахмановой). 23-е изд. Стер. М.: Русский язык, 2000. 768с.
4. Кожина М.Н. Стилистический энциклопедический словарь русского языка. 2-е изд., испр. и доп. М.: Наука, 2006. 696 с.
5. Литературная энциклопедия терминов и понятий. Гл. ред. А.Н. Николюкин. М.: 2001. 1600 с.
6. Литературная энциклопедия: Словарь литературных терминов: В 2-х т. М.; Л.: Изд-во Л. Френкель, 1925. Т. 2. ПЯ. СПб. 896-897. [Электронный ресурс] URL: <http://feb-web.ru/feb/slt/abc/lt2/lt2-8963.htm> (дата обращения 22.11.2019).
7. Нелюбин Л.Л. Толковый переводоведческий словарь. М.: Флинта, 2003. 317 с.
8. Новый Большой Англо-русский словарь под ред. Апресяна Ю.Д., Т. 1-3. М.: Билингва, 1999. 320 с.
9. Oxford Dictionary of Allusions. Oxford, Oxford University Press, 1993. 453 p.
10. Oxford English Dictionary// <http://www.oed.com>.

### Электронные ресурсы

1. КиберЛенинка [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/perevodcheskie-strategii-v-aspekte-manipulyatsii-soznaniem> (дата обращения 10.01.2019).
2. Культурный код [Электронный ресурс] URL: <https://econet.ru/articles/105202-kulturnyy-kod-obyazatelno-k-prochteniyu> (дата обращения 10.01.2019).
3. Международная Ассоциация анимационного кино [Электронный ресурс]. URL: <http://asifa.net/statutes> (дата обращения 20.09.2019).

4. Мультипликация [Электронный ресурс] URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Мультипликация> (дата обращения: 21.03.2019).
5. Риановости [сайт]. URL: <https://ria.ru/20161223/1484492103.html> (дата обращения: 21.03.2019).
6. Смешарики: [сайт]. URL: <https://www.smeshariki.ru/> (дата обращения 10.11.2018).
7. Тасс [сайт] URL: <https://tass.ru/ekonomika/6197182> (дата обращения: 21.03.2019).
8. Экран и сцена [Электронный ресурс] URL: <http://screenstage.ru> (дата обращения: 22.04.2019).
9. Forbes [Электронный ресурс] URL: <https://www.forbes.ru/finansy-i-investicii/343159-industriya-razvlecheniy-kak-zarabotat-na-tom-na-cto-drugie-tratyat> (дата обращения 13.02.2019).
10. TopTr [Электронный ресурс] URL: <http://www.toptr.ru/intervyu/aleksej-kozulyaev-sekretyi-audiovizualnogo-perevoda,-kak-stat-audiovizualnyim->

## Примеры перевода поэтического текста

## Музотерапия / Music Therapy! KikOriki - 167

<p>Глядя на луч пурпурного заката, Стояли мы на берегу Невы... / сл . П. Козловв</p>	<p>Watching the purple rays... of the warm summer sunset ...you stood so still ...on eave of the river bank</p>
<p>Вечер, поезд, огоньки, Дальняя дорога Сердце ноет от тоски, А на душе – тревога.../ сл. А.А. Григорьева</p>	<p>Evening bare fields, little lights, road that once had glory; heart that's willing in the night, mind is racked with worry...</p>
<p>Вспомнишь разлуку с улыбкою странной, Многое вспомнишь родное далекое, Слушая говор колес непрерывный, Глядя задумчиво в небо широкое. / сл. И.С. Тургенева</p>	<p>You'll think of your parting and smile in a strange way; You'll think of the things that were near and dear to you; You'll hear the cartwheels that endlessly chatter away ...and you'll look ...lost in thoughts...and skies also blue</p>
<p>Как грустно, туманно кругом, Тосклив, безотраден мой путь, А прошлое кажется сном, Томит наболевшую грудь! /сл. Н. Риттер)</p>	<p>All around me... it's foggy and sad... my path is so bleak and so dreary... My past's like a dream that I had... My heart feels so heavy ...and weary...</p>
<p>Когда простым и нежным взором Ласкаешь ты меня, мой друг, Необычайным, цветным узором / автор неизвестен</p>	<p>My fearless friend... you're always so mellow... your smile is an opera... to be played on the cello. . You brighten the morning like a cup of hot coffee.</p>
<p>Ночь светла, над рекой тихо светит луна, И блестит серебром голубая волна. Темный лес... Там в тиши изумрудных ветвей Звонких песен своих не поёт соловей. В эту ночь при луне вспоминаю тебя. В эту ночь при луне на чужой</p>	<p>Night is bright... silver moon shines up high in the sky ...and the blue river glows as it flows nearby... Forests rest in the breeze of its emerald tree... Nightingale shows an end to the sweet... ...think of you even more...  ...and at night ...in the light the one for from your sight ...my old friend... ...my dear friend... think of me... with delight...</p>

<p>стороне, Милый друг, нежный друг, вспомни ты обо мне! / Л. Граве и Мих. Языков)</p>	
--	--

Примеры перевода текста песен, написанных специально для сериала

<p>От винта! Кто мечтает быть пилотом, Очень смелый видно тот, Потому что только смелый Сам ползет в самолет!</p> <p>Сон полезен для здоровья, А здоровье нужно всем! Но когда ты в самолете У тебя миллион проблем</p>	<p>Off you go! If you dream to be a pilot, You are obviously brave Since it takes a lot of courage To decide to fly a plane</p> <p>Sleep is good for staying healthy And good health is what we need Once you are up in the air though A million problems you will need</p>
<p>Скамейка Хочешь покрасить полезное что-то? Что тут решать? Нарисуй бегемота! И весь цветной от ушей до живота, Будет полезней он даже скамейки!</p>	<p>With nothing but more of the same to follow But here the noble hippo call Owner as the world on a happier soul If you doubt it and you can just go paint a bench!</p>

## Названия проанализированных серий «Смешариков» (2004-2009)

Смешарики	Kikoriki	Gogoriki
Большие гонки	The Big Race	The Big Race
День рождения Ньюши	Pinky's Birthday	A Gift for Rosariki
Телеграф	The Telegraph	The Telegraph
Последняя радуга	The Last Rainbow	Extra! Extra!
Магнетизм	Magnetism	Magnetism
Балласт	Treasure Hunt	Treasure Hunt
Это сладкое слово "мёд"	Berry the Honey- Bear	The Sweetness of Honey
Талисман	The Lucky Charm	The Lucky One
Маленькое большое море	Little Big Sea	Pollution Solution
Что нужно всем	What Everyone Needs	Pyramid Scheme
Как собрать друзей побыстрому	It's About Time	It's About Time
Полёты во сне и наяву	Pin the Sleeping Pilot!	Dreams in the Sky
Мисс Вселенная	Miss Universe	The Beauty Within
Секрет Гудини	Houdini's Secrets!	The Magic Trick
Путь в приличное общество	How to Join High Society!	Bad Manners
Играй, гармония!	Harmony Inspires Creativity	Woe Is Wolly
Страшилка для Ньюши	Frightening Pinky!	Scary Stories
Зачем нужны друзья?	Who Needs Friends?	A Hair Scare
Невоспитанный клон	The Clone	Double Doco
Рояль	The Piano	The Piano
Лили	Lily	Sweet Lily
Думают ли о Вас на звёздах?	Do Stars Watch Us?	Star Gazing
Право на одиночество	The Right to Solitude	Me, Myself And Island
Куда приводят желания	When Wishes Come True	Bad Hair Day
Ёжик в туманности	Foggy Joshy	Movie Madness
Железная няня	Iron Nanny	What a Chore
Обещание	The Promise	Promises
Приятные новости	Good News!	Potential Disaster
Моя прелесть	My Precious one	The Scent Of Wollie
Метеорология	Meteorology	Weather or Not
Торжество разума	The Triumphant Intellectual	Big Trouble

Забывтая история	The Forgotten Tale	The Forgotten Memory
-41 °С	Minus 41 degrees!	Ice And Cool
Плюс снег, минус ёлка	Minus Christmas tree, Plus Snow	Snow Daze
Операция "Дед Мороз"	Operation Santa Claus	Operation Santa Claus
Куда уходит старый год?	Where Does the Old Year Go?	Happy New Year
Трюфель	The Truffle	Truffle Trouble
Герой Плутона	Pluto's Hero	Pluto's Hero
Комната смеха	The Laughing Room	The Funhouse
Маскарад	The Masquerade Party!	The Costume Party
Ульи Копатыча	Berry's Beehives	Bobo And The Bees
Бабочка	The Butterfly	Social Butterfly
Рецепт хорошего отдыха	Recipe for a Rest	Recipes For Life
Прощай, Бараш!	Farewell, Fluff!	Sinking Feeling
Коллекция	The Strange Collection	The Collector
Танцор диско	Disco Dancing Champion!	Face The Music
Основной инстинкт	Maternal Instincts	Girls And Boys
Педагогическая поэма	The Pedagogical Poem	Sleepy Time
ОРЗ	How to Catch a Cold	Sick And Desired
Комната грусти	Pinky's Misery Room	Misery Loves Company
Футбол. 1 тайм	Tactics vs. Willpower 1	Just For Kicks, Part 1
Футбол. 2 тайм	Tactics vs. Willpower 2	Just For Kicks, Part 2
Ежидзе	Jumping Joshinski	Flyin' and Lying
Биби и его папа	Bibi's Father	Friend Or Foe
Реалист	The Realist	Picture Perfect
Самооборона без противника	The One-Armed Bandit	Tae Know Pogo
Долгая рыбалка	The Long Fishing Expedition	Gone Fishing
День справедливости	Fireworks	Fireworks
Биография зонтика	Fluff's Umbrella	Security Umbrella
Край Земли	The Ends of the Earth	Flat Chance
Мыльная опера	A Soap Opera	Bubble Or Nothing
Ёжик и здоровье	The Healthy Hedgehog	Germ Of Endearment
Её звали Ньюша	My Name is Pinky	A Rosariki By Any Other Name
Линии судьбы	The Path of Destiny	Fate Epectations
Кордебалет	Le Corps de Ballet	Showtime Showdown

Это сладкое слово "мёд"	Berry The Honey-Bear!	The Sweetness of Honey
Красота	Beauty	Pretty As A Picture
Живые часы	The Body Clock	The Dream Team
Археология	Archaeology	Treasure Stunt
Ля	Laa!	Wolli's Singing Well
Взаперти	Locked in!	On A Roll
Тайное общество	The Secret Society	Deep Dark Secrets
Скверная примета	Superstition	Tough Luck
Счастьемёт	The Happiness Gun!	Happy Daze
Утерянные извинения	The Lost Apology	Who's Sorry Now
Ремонт - дело коллективное	Jumpy's House Remodelling	Home Away From Home
Некультурный	The Weed	Quackleaf Blues
Космическая одиссея. Эпизод 1	Space Oddity 1	Spaced Out, Part 1
Космическая одиссея. Эпизод 2	Space Oddity 2	Spaced Out, Part 2
В начале было слово	In the Beginning was the Word	History In The Faking
Горы и конфеты	Mountains vs. Candies!	Sweet Temptation
Двигатель прогресса	Jumpy's Inventions	A Work In Progress
Дар	Pinky's Gift	From Zero To Hero
Подарок судьбы	The Unexpected present	Reach For The Stars
Полоса невезения	A Run of Bad Luck	Down on His Luck
Снотворец	The Dream Maker	Dream Maker
Энергия храпа	Snoring Power	Snore Energy
Как здорово сочинять стихи	Pinky's Poetry Passion	Poetry Emotion
Кулинария	Gastronomy	Cooking Up A Storm
Фанерное солнце	The Plywood Sun	Sun Spots
Вестибулярный аппарат	The Vestibular System	Topsy Torvy
Бойкот	Pinky's Boycott	Silent Treatment
Смысл жизни	The Meaning of Life	Destination Frustration
Настоящие ценности	Carrot Value	A Valuable Lesson
Каникулы Биби	Bibi's Vocation	Robo's Return
Кто первый?	Who will be the First?	Time Will Well
Скамейка	The Bench	The Bench
Лабиринт	The Labyrinth	Maze Craze
Роман в письмах	Love Letters	Tell It Like It Is