

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Институт филологии и языковой коммуникации  
Кафедра теории германских языков и межкультурной коммуникации

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой ТГЯиМКК  
\_\_\_\_\_ О.В. Магировская  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2019 г.

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

**СТРАТЕГИИ ДОМЕСТИКАЦИИ И ФОРЕНИЗАЦИИ В  
АУДИОВИЗУАЛЬНОМ ПЕРЕВОДЕ (НА МАТЕРИАЛЕ СЕРИИ  
ВИДЕОИГР UNCHARTED)**

45.04.02 Лингвистика  
45.04.02.01 Межкультурная коммуникация и перевод

Магистрант	_____	К.И. Зайцев
Научный руководитель	_____	канд. филол. наук, доц. Е.В. Чистова
Нормоконтролер	_____	М.В. Файзулаева

Красноярск 2019

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> .....	<b>3</b>
<b>ГЛАВА 1. ЛИНГВОФИЛОСОФСКИЕ ОСНОВАНИЯ ИЗУЧЕНИЯ СТРАТЕГИЙ АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ПЕРЕВОДА В КОНТЕКСТЕ МЕЖЪЯЗЫКОВОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ</b> .....	<b>8</b>
1.1 Взаимосвязь понятий глобализации, интернационализации, локализации и перевода .....	8
1.2. Аудиовизуальный перевод как разновидность межъязыковой локализации .....	14
1.3. Ключевые переводческие стратегии межъязыковой локализации в аудиовизуальном переводе .....	23
1.3.1. Вопрос возникновения понятия переводческой стратегии ....	23
1.3.2. Переводческие стратегии форенизации и доместикации .....	24
1.3.3. Выбор переводческой стратегии: в поисках «золотой середины».....	29
<b>ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1</b> .....	<b>37</b>
<b>ГЛАВА 2. СТРАТЕГИИ ДОМЕСТИКАЦИИ И ФОРЕНИЗАЦИИ В АУДИОВИЗУАЛЬНОМ ПЕРЕВОДЕ (НА МАТЕРИАЛЕ СЕРИИ ВИДЕОИГР UNCHARTED)</b> .....	<b>39</b>
2.1. Методология анализа: лингвокультурологические и технические особенности исследуемого корпуса .....	39
2.2. Результаты анализа технических особенностей локализации серии видеоигр Uncharted.....	43
2.3. Результаты контент-анализа лингвокультурных аспектов аудиовизуального перевода серии видеоигр Uncharted .....	48
2.4. Выводы контент-анализа и рекомендации по использованию стратегий доместикации и форенизации в аудиовизуальном переводе видеоигр .....	74
<b>ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2</b> .....	<b>81</b>
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</b> .....	<b>81</b>
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ</b> .....	<b>84</b>

## ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время растет популярность фильмов, видеоигр и сериалов, которые стали неотъемлемой частью нашей жизни, оттеснив книги на второй план. С каждым днем усиливается межкультурное взаимодействие в области искусства и коммерческой деятельности. В этом контексте особенно важной представляется проблема выбора стратегии лингвокультурной адаптации текста перевода. Данный вопрос был и остается одним из самых острых как в теории, так и практике перевода.

Перевод аудиовизуальных текстов с английского языка на русский стал особенно актуален в последнее время в связи с широким распространением англоязычных телесериалов, кино и стремительным ростом индустрии видеоигр. Кроме того, в этой области появляются проблемы, специфика которых определяется реалиями современного общества. Например, проблема «видимости и невидимости переводчика» и связанные с этой проблемой два противоположных метода лингвокультурной адаптации – доместикации и форенизации. В зависимости от вида переводимого текста и целевой аудитории переводчик придерживается одной или пытается комбинировать обе переводческие стратегии.

В условиях глобализации, появления и развития новых цифровых технологий видеоигры предоставляют интересный корпус для академических исследований. Тем не менее, даже сейчас, когда игровая индустрия вышла на мировой уровень, ученые все равно не уделяют этой области достаточно внимания.

**Актуальность** данной работы обусловлена несколькими факторами. Прежде всего, это современная роль видеоигр. Изучение контента видеоигры представляется актуальным для лингвистики и целого ряда наук. Истинный потенциал видеоигр и возможностей, которые они могут предоставить для исследования вопросов, связанных с переводом, еще не полностью изучены. Передовые технологии и внедрение дополнительных мультимедийных функций, таких как кат-сцены и диалоги с выбором реплик, делают

видеоигры привлекательной областью для исследования аудиовизуального перевода. С другой стороны, многочисленные культурные ссылки и технические проблемы, с которыми приходится сталкиваться переводчикам, также указывают на то, что игры должны быть в центре научных исследований локализации и аудиовизуального перевода.

**Новизна исследования** заключается в том, что впервые стратегии форенизации и доместикации рассматриваются в лингвофилософском контексте глобализации, интернационализации и языковой локализации.

**Гипотеза исследования** заключается в том, все названные стратегии являются понятиями «идеальными», существующими лишь в теории перевода. На практике в чистом виде они не реализуются. Переводчики, даже отдавая предпочтение одной из трех стратегий, в действительности используют все три.

**Цель исследования** заключается в изучении функционирования переводческих стратегий доместикации и форенизации в контексте межъязыковой локализации англоязычного контента видеоигр. В соответствии с целью исследования мы ставим перед собой следующие задачи:

- 1) определить связь понятий глобализации, интернационализации, локализации и перевода;
- 2) выявить основные проблемы аудиовизуального перевода с одного языка на другой;
- 3) определить лингвистическую специфику текстов видеоигр;
- 4) рассмотреть имеющиеся стандарты перевода данных текстов в процессе локализации;
- 5) систематизировать переводческие приемы и стратегии, а также раскрыть причины их применения;
- 6) провести контент анализ использования стратегий доместикации и форенизации;

7) определить частоту проявления признаков стратегий доместикации и форенизации;

8) выработать рекомендации по локализации видеоигр приключенческого жанра.

**Объектом** исследования является аудиовизуальный перевод, выполненный в рамках межъязыковой локализации видеоигр.

В качестве **предмета** исследования рассматриваются стратегии доместикации и форенизации, реализующиеся в ходе лингвокультурной адаптации англоязычного контента видеоигр.

**Теоретическую базу** нашего исследования составили труды отечественных и зарубежных исследователей в области теории и практики перевода (И. Гамбье, В.Н. Комиссаров, Я.И. Рецкер, П. Рикер и др.); аудиовизуальной локализации (А.В. Козуляев, М. Кронин, Ф. Шом, Р. Робертсон, J.D. Cintas и др.); компьютерных игр (А. Пашутина, М. О'Нэган, М. Bernal-Merino, и др.); исследований переводческих стратегий (М.Л. Гаспаров, L. Venuti, Ф. Шлейермахер и др.).

В исследовании использовались следующие **методы**: метод критериальной выборки, сравнительно-сопоставительный метод исследования текстов оригинала и перевода, контент-анализ отобранных примеров.

**Материалом исследования** являются оригинальные и локализованные тексты и визуальная составляющая видеоигр американской компании Naughty Dog в объеме 9 часов записанного игрового процесса.

**Теоретическая значимость** исследования заключается в определении малоисследованных аспектов использования переводческих стратегий при локализации видеоигр. В работе также исследуются истоки возникновения противоположных стратегий перевода и отношение к ним в истории переводоведческой мысли.

**Практическая значимость** работы определяется её возможностью использования комплекса рекомендаций, сформированного автором

диссертации, по эффективному использованию стратегий доместикации и форенизации в аудиовизуальном переводе видеоигр, относящихся к приключенческому жанру в работе переводчика.

Структура работы обусловлена предметом, целью и задачами исследования. Работа состоит из введения, двух глав и заключения.

Введение отражает степень научной разработки темы, объект, предмет, цель, задачи и методы исследования, раскрывает актуальность и практическую значимость работы.

В первой главе определяются теоретические основы исследования, анализируется взаимосвязь понятий глобализации, интернационализации, локализации и перевода, аудиовизуальный перевод рассматривается как вид межъязыковой локализации, а также подробно описываются ключевые переводческие стратегии.

Во второй главе анализируется проявление признаков стратегий доместикации, форенизации и «золотой середины» в отобранных примерах из различных эпизодов *Uncharted 4: A Thief's End*. Систематизируются результаты анализа и оценивается частота проявления признаков переводческих стратегий в субтитрах и аудиовизуальном ряде русскоязычной версии игры.

В заключении подводятся основные итоги, и формируется комплекс рекомендаций по эффективному использованию стратегий доместикации и форенизации в аудиовизуальном переводе видеоигр, относящихся к приключенческому жанру.

### **Апробация**

Результаты исследования были апробированы на Международной научно-практической конференции молодых исследователей «Язык, дискурс, (интер)культура в коммуникативном пространстве человека» (2019 г.). По теме диссертации подготовлены 2 научные статьи, имеется 1 публикация:

Зайцев К.И. Проблемы локализации видеоигры *Uncharted* на русский язык // Иностранные языки: лингвистические и методические аспекты:

Межвуз. Сборник научных трудов. Вып. 41. Тверь: Твер. гос. ун-т, 2018.  
С. 179–186.

# ГЛАВА 1. ЛИНГВОФИЛОСОФСКИЕ ОСНОВАНИЯ ИЗУЧЕНИЯ СТРАТЕГИЙ АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ПЕРЕВОДА В КОНТЕКСТЕ МЕЖЪЯЗЫКОВОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ

## 1.1 Взаимосвязь понятий глобализации, интернационализации, локализации и перевода

Перевод в более широком смысле является результатом эволюции письменности, технологии и каналов распространения, становления лингвистики как академической дисциплины в начале XX века, влияния сравнительного и мирового литературоведения в первой половине того же века. Представляется справедливым утверждать, что слова, предложения, абзацы и тексты являются лишь рамками перевода, поскольку его реальная направленность в основном связана с межкультурной коммуникацией, возникающей в ситуациях, в которых люди из разных стран пытаются осуществить коммуникацию друг с другом. Одновременно используются несколько коммуникативных стратегий, примерами которых являются язык тела, мимика, изменения интонации, артикуляция и др. Когда все элементы коммуникации переносятся в письменный формат, только некоторые из этих характеристик переносятся вместе с ними. На самом деле, это лишь подтверждает эффективность письменного языка, в том плане, что его вербальная и синтаксическая композиция, кажется самодостаточной, хотя на самом деле реальность, которую он отображает, всегда насыщена большим количеством деталей и информации. Аудиовизуальные и мультимедийные продукты, которые стали широко доступны благодаря достижениям в области цифровых технологий, в полной мере раскрывают выразительное богатство коммуникативных актов. Например, стенограмма политических дебатов всегда менее показательна, чем видеозапись самих дебатов. Поэтому уместно заявить, что переводческие исследования должны быть направлены на мультимедийные продукты, потому что, не всё, что может являться коммуникацией, существует в письменной форме.



Аналогичным образом, задача переводчиков эволюционировала и адаптировалась к невероятно разнообразному спектру продуктов и услуг, которые требуют лингвистического посредника для успеха их реализации. Как показал М. Кронин в своей работе [Cronin, 2003: 15], областью значительного роста в отрасли переводов за последние два десятилетия стала локализация, при которой продукт адаптируется для удовлетворения потребностей местного рынка. Локализацией называют не только профессиональную процедуру адаптации лингвистического, культурного и технического содержания; но и перевод в индустрии языковых услуг, связанный с программным обеспечением, и понимается как часть GILT. [Гамбье, 2016: 61]. Акронимом GILT (globalization internationalization localization translation – глобализация, интернационализация, локализация, перевод) называют четыре взаимосвязанных и взаимозависимых процесса, составляющих эту индустрию и представляющих из себя ряд процессов и стратегий, связанных с проектированием, разработкой и внедрением продуктов или услуг, предназначенных для глобального рынка [Ховена, 2015].

Глобализация в данном акрониме ассоциируется не с процессом, а с определенным подходом, включающим ряд объединенных задач по внедрению продукта или услуги на глобальный рынок. Об этом говорит и утверждение Д. Фрая о глобализации как о процессе принятия необходимых технических, финансовых, управленческих, кадровых, маркетинговых и бизнес-решений, способствующих локализации [Lommel, 2003: 42]. Однако в индустрии переводов глобализация включает в себя два важных процесса: интернационализацию и локализацию.

В терминоведении интернационализация трактуется как «взаимное заимствование лексических единиц для заполнения лакун в национальных языках» [Авербух, 2004: 32]. А, по мнению И. Гамбье, интернационализация – это процесс разработки продукта таким образом, чтобы его можно было легко локализовать, с целью распространения и достижения успеха продукта

на мировом рынке. [Гамбье, 2016: 61]. Интернационализация это ключевой компонент акронима GILT, так как происходит ещё на этапе проектирования и разработки продукта или контента.

Локализация как профессиональный прием, а не как название для всей индустрии, ближе всего к переводу. В самом широком смысле локализация заключается в комбинировании языка и технологии для получения результата, способного преодолеть культурный и лингвистический барьеры [Там же: 61].

В более узком смысле локализация – это адаптация продукта или контента к определенному языку или культуре, чтобы он выглядел так, как будто был создан для соответствующего целевого рынка [GALA, 2018].

Концепт локализации постоянно менялся в связи с развитием индустрии локализации и цифровых технологий. Локализация возникла как часть бизнес и маркетинговой стратегии в индустрии программного обеспечения в ответ на необходимость «перевода программного обеспечения» и первоначально была ограничена «переводом на компьютере для компьютера» [Ачкасов, 2017: 289]. Сам термин «локализация» произошел от термина «локаль», используемого в разработке программного обеспечения, как гипероним для культурных и языковых требований местного рынка, наборов символов, скриптов, кодировок, разбиений строк и слов, форматов дат, времени, чисел, единиц измерения и т.д. [Dunne, 2015: 551]. Изначально термин «локализация» подразумевал «адаптацию» этого ограниченного набора данных для преодоления затруднений технического характера, таких как разработка программного обеспечения, которое могло бы отображать системы ввода данных целевого языка, идентифицируя и изолируя переводимые элементы пользовательского интерфейса. Более того, процесс локализации требовал непосредственной работы с исходным кодом. «Адаптация программного обеспечения для других «локалей» подразумевает не просто внесение изменений в скомпилированные, проверенные и отлаженные версии программ, которые

уже были выпущены на внутренний рынок. Вместо этого для локализации данной программы нужно разработать отдельный исходный код, а также необходимо скомпилировать, протестировать и отладить другой исполняемый файл для каждой целевой локали» [Dunne, 2015: 551]. Как уже было сказано ранее, локализация была бы невозможна без последнего компонента акронима GILT – перевода.

Как утверждает И. Гамбье, перевод можно рассматривать с двух позиций, если речь идет о локализации. С точки зрения производственного процесса, перевод является частью локализации. Если рассматривать с позиции истории перевода и переводоведения, то частью перевода является локализация. Существуют разные способы анализа, толкования и понимания перевода в этом контексте. Если мы будем считать, что локализация заключается в адаптации текста с учетом местных лингвистических и культурных норм и обычаев, то эта идея хорошо закрепились в переводоведении и в практике перевода. Добавлять новый термин локализация было бы излишним, если не считать того, что в этом случае явно наблюдается отход от традиционного смысла перевода, принятого в рамках парадигмы эквивалентности [Гамбье 2016: 62].

На этом этапе обсуждения можно определить различие между локализацией, как профессиональным приемом, и переводом. Технически, перевод текстового содержимого или содержимого другого формата, «не является локализацией в традиционном понимании этого процесса, поскольку он не влечет за собой изменения свойств объектов в пользовательском интерфейсе программного обеспечения» [Dunne, 2015: 560]. Термин «локализация», как профессиональный прием, все еще используется в разработке программного обеспечения. Интересен и тот факт, что все больше и больше практик и технологий, которые раньше использовались лишь при локализации, входят в более традиционную индустрию переводов. Например, переводчики стали пользоваться базами данных памяти перевода при обработке материала, не связанного с

программным обеспечением. Точно также юридические переводчики сталкиваются с документацией формата XML, а переводчикам естественных наук может потребоваться перевести часть программного обеспечения медицинского устройства [Ховена, 2015].

По мере того, как развивается человечество, вместе с ним развивается и наука о переводе. Такие понятия, как перевод и локализация могут в скором будущем постепенно слиться в одно. Локализация, возможно, больше не будет отдельной отраслью, так как рано или поздно все переводчики должны будут овладеть основами локализации.

Также стоит упомянуть концепцию глокализации, предложенную Р. Робертсоном [Robertson, 1992], которая в последнее время набирает популярность. Термин глокализация был заимствован от англ. Glocalization и является гибридом, сконструированным из соединения двух слов «глобализация» + «локализация»:  $glo+localization = glocalization$  [Чистова, 2015: 276].

Р. Робертсон использует данное понятие для анализа глобализационных процессов в целом. По его мнению, глокализация – одновременное сосуществование противоположных тенденций – тенденций к универсализации и партикуляризации [Robertson, 1992]. Глокализация как процесс представляет собой глобализацию локального и локализацию глобального. Таким образом, основными смыслообразующими понятиями в теории глокализации являются «глобальное» и «локальное». Исходным пунктом данной концепции служит тот факт, что глобальные тенденции в сфере культуры видоизменяются под влиянием локального контекста, иначе говоря, локализуются; параллельно с этим локальные культурные ценности и смыслы также переосмысляются в масштабе глобального мира [Roman, 2006].

Явление глокализации отражает не только мировоззренческий уровень, но и языковые тенденции. Это проявляется в отстаивании национальной языковой самобытности (локальности) и стремлении к адаптации иноязычных заимствований с помощью собственных языковых средств. В этом смысле «глокализация отражает сопряженность между гомогенизацией,

которую несет глобанглизация, и гетерогенизацией, как проявлением локального, специфического, традиционного» [Чистова, 2015: 276].

Рассмотрев компоненты акронима GILT и концепцию глокализации Робертсона, можно сделать вывод о неразрывной связи перевода, локализации, интернационализации и глобализации и возможном слиянии терминов локализация и перевод в будущем. На современном этапе локализация уже не ограничивается лишь программным обеспечением и проникла во многие сферы цифровой индустрии, такие как видеоигры, сериалы и кино.

## 1.2. Аудиовизуальный перевод как разновидность межъязыковой локализации

По мнению А.А. Ачкасова некоторые общие черты других видов перевода, связанных с межъязыковой «адаптацией продуктов», в том числе и аудиовизуального перевода, присущи и локализации [Ачкасов, 2017: 292]. Современная практика аудиовизуального перевода включает в себя ряд черт, обычно ассоциируемых с локализацией. Аудиовизуальный контент распространяется главным образом в цифровом формате (за исключением живых выступлений в театре). Все виды передачи информации с одного языка на другой в аудиовизуальном переводе, включая дубляж и субтитрование, выполняются с помощью компьютера и по сложным проектам с разделением труда, типичным для локализации. Творческая составляющая и стратегии лингвокультурной адаптации, связанные с ограничениями субтитрования, в том числе «опущение, сокращение и адаптация» [Perez-Gonzalez, 2009: 16], принципиально не отличаются от аналогичных приемов в локализации.

Ф. Шом под локализацией понимает гипероним, охватывающий все виды аудиовизуального перевода и все виды адаптации средств массовой информации [Шом, 2018: 93].

Согласно А. Пашутиной [Пашутина, 2004], традиционно различают следующие виды локализации (по нарастанию глубины локализации):

- 1) бумажная локализация;
- 2) поверхностная локализация;
- 3) экономичная локализация;
- 4) углубленная локализация;
- 5) избыточная локализация;
- 6) глубокая локализация.

Глубина локализации определяется спецификой, бюджетом проекта и другими факторами. При выборе локализации любой глубины все

предыдущие должны автоматически включаться в нее. Иначе говоря, если принимается решение русифицировать игровой звук, разумеется, нужно русифицировать и бумажные материалы, и интерфейс меню, и игровой интерактив [Пашутина, 2004].

Бумажную локализацию практикуют компании-дилеры, которые покупают продукт, печатают для него свою полиграфию и продают. В таком случае обычно локализуются – коробка, регистрационная карточка, обложка к руководству пользователя, руководство, маркетинговые материалы. Такой тип локализации может быть предпочтительней в странах, где высоко знание языка оригинала.

Поверхностная локализация применяется в ситуации, когда издатель хочет добавить в игру больше информации о своей компании. «Обычно в этом случае в игру добавляется своя заставка, свой логотип, свой копирайт», – пишет А. Пашутина [Там же, 2004]. В некоторых случаях издатель может вносить изменения и в процесс инсталляции продукта в зависимости от своих предпочтений.

Для экономичной локализации характерен перевод всей текстовой составляющей игры. Это могут быть игровые диалоги, всплывающие подсказки, статистика, внутриигровое руководство и пр. При экономической локализации звук остается на языке оригинала, а графические объекты не подвергаются никаким изменениям, в связи с чем этот способ локализации является наименее затратным в производстве.

В углубленной локализации заменяются все звуковые составляющие в игре. Это довольно дорого, поэтому такой тип локализации обычно используется, если в целевой стране мало пользователей, говорящих на английском языке, и если для понимания игры строго необходим звук.

В избыточной локализации замене подвергаются графические объекты, нарушающие юридические правила и нормы страны. Такие изменения характерны для стран азиатского региона, где очень многие игровые объекты видоизменяются, чтобы не отпугнуть целевого покупателя.

В глубокой локализации подразумевается изменение сценария, если тот содержит в себе сценарные недочеты, которые не позволят продать ее на другую территорию.

В области локализации видеоигр (VGLOC) после того, как продукт был интернационализирован, его можно локализовать, то есть лингвистически, юридически, технически, художественно и культурно адаптировать к каждой целевой культуре. Фактически, процесс локализации видеоигр включает в себя адаптацию всех игровых данных не только на лингвистическом уровне, но также на юридическом, культурном и функциональном уровнях, чтобы продукт мог сохранять свою сущность при переносе в другую культуру. Таким образом, нужно сделать так, чтобы зарубежные пользователи смогли насладиться оригинальным игровым процессом в полной мере. В этом сложном процессе локализации основополагающим шагом является адаптация экранного текста с помощью субтитров и адаптация аудио контента, особенно во внутриигровых видео. В целом, локализация видеоигр включает перевод различных составляющих: ресурсов (внутриигровое меню и т. д.), экранного текста и надписей, текстовой графики, звуков и видео, печатного текста (инструкции, текст на коробке), веб-страницы игры и внутриигровой справки [Шом, 2018: 94].

По мнению Бернал-Мерино, индустрия видеоигр нуждается в переводчиках с особым набором профессиональных навыков, отличных от других навыков, присущих другим областям перевода. Переводчик видеоигр должен хорошо владеть компьютером, чтобы работать с различными форматами файлов и платформами, а также уметь переводить различные типы текстов – от рекламных до технических и литературных [Bernal-Merino, 2006: 39].

Для локализации видеоигр также характерен и особый набор мер, необходимых для облегчения и ускорения процесса локализации: Нужно запланировать локализацию. В игре есть очень много моментов, в которых можно ошибиться в самом начале. Нужно выбрать языки, на которые будет



переводиться игра. При разработке интерфейса желательно учитывать особенности этих языков. Одно слово в немецком может быть длиннее, чем все предложение на других языках. Русский язык при количестве символов меньше, чем в английском, по длине будет больше. Чтобы упростить этап графической локализации, лучше ничего не «зашивать» в графику. Если вы сделаете картинку с надписью, ее придется потом оттуда «доставать, расшифровывать, переводить, перерисовывать и вставлять обратно так, чтобы ничего не сломалось» [Уточкин, 2017].

В более широком контексте дистрибуции и маркетинга, локализация игр, веб-сайтов и аудиовизуальный перевод меркнут, когда речь идет об индустрии рекламы (как на телевидении, так и на веб-сайтах). Тут необходимо и правильно подать продукт, и соблюсти юридические, политические, этические, экономические и другие ограничения, накладываемые целевой локалью. Фактически, аудиовизуальные продукты адаптируются именно для локалей, а не для «языковых сообществ». Общий смысл термина «локализация» раскрывается в академическом и экономическом дискурсе такими неологизмами, как «аудиовизуальная локализация», «DVD локализация» и «локализация фильмов», также названием «1-я Международная конференция по локализации кино, телевидения и видеоигр» [Fisher, 2012].

По словам М. О'Хаган и К. Мангирона, локализация и аудиовизуальный перевод находятся в процессе преобразования и «границы между ними постепенно стираются из-за технологических достижений» [O'Hagan, Mangiron, 2013: 106].

Аудиовизуальный перевод (АВП) – это особый вид переводческой деятельности, поскольку его нельзя отнести ни к устному, ни к письменному переводу, но в то же время, он находится «между» двумя этими уровнями перевода. Лишь небольшое количество исследователей задавалось вопросом о том, что же такое аудиовизуальный перевод. Например, лингвист и переводчик К. Райс в своей статье «Классификация текстов и методы

перевода» выделяет аудио-медиаальные тексты в отдельную группу, и характеризует их как, «зафиксированные в письменной форме, но поступающие к получателю через неязыковую среду в устной форме (речевой или песенной), воспринимаемой им на слух» [Райс, 1978: 212]. А профессор и переводчик аудиовизуальных текстов Х. Диаз-Синтас отмечал, что «аудиовизуальный перевод можно определить, как перевод вербальных элементов аудиовизуального текста» [Cintas, 2008: 8]

Как пишет Р.А. Матасов: «Аудиовизуальный перевод включает перевод художественных, игровых и документальных, анимационных фильмов, идущих в прокате и транслируемых в телерадиовещательных сетях или в интернете, а также сериалов, телевизионных новостных выпусков (в том числе с сурдопереводом и бегущей строкой), театральных постановок, радиоспектаклей (в записи и в прямом эфире), актерской декламации, рекламных роликов, компьютерных игр и все разнообразие интернет материалов» [Матасов, 2009: 4].

В своем исследовании А.В. Акулина пишет, что «в российской научной традиции АВП долгое время считался разновидностью литературного, устного или синхронного перевода, так как аудиовизуальный текст рассматривался исключительно как элемент письменной речи» [Акулина, 2017: 2].

А.В. Козуляев, обосновывает выделение АВП в отдельную дисциплину тем, что АВП является «ограниченным» (constrained) переводом из-за отсутствия внешних ограничений; аудиовизуальные произведения полисемантически; аудиовизуальный перевод требует знания различных стратегий семантического анализа и семантического синтеза информации, поступающей по параллельным каналам восприятия [Козуляев, 2013: 375].

Важное место в теории АВП занимает также теория скопоса Х. Фермеера. Термин *skopos* (скопос) заимствован из греческого языка и означает «цель». Согласно Х. Фермееру, «под скопосом понимается постановка цели/цель перевода» [Прунч, 2015: 163]. Выбор стратегий и

конкретных способов перевода зависит от определенного скопоса. При этом достигнуть поставленной цели (функции) перевода важнее, чем совершить перевод каким-либо определенным способом [Козуляев, 2015: 11].

Как утверждает Э. Прунч: «При аудиовизуальном переводе языковой эквивалентности может придаваться меньше значения, чем другим факторам. Например, при синхронизации звуковой дорожки фильмов, у переводчика возникает необходимость синхронизации звука и мимики и необходимость передать исходные высказывания на язык перевода ситуативно адекватным способом, а при субтитровании переводчику приходится отказываться от использования некоторых языковых средств, так как необходимо осуществлять компрессию. Текст перевода оказывается адекватным тогда, когда он соответствует иерархически более значимому скопосу» [Прунч, 2015: 173].

Аудиовизуальный переводчик работает с 4 параллельными потоками данных: визуальный невербальный ряд, невербальный аудиоряд (шумомузыкальный), вербальный аудиоряд (диалоги героев), вербальный видеоряд (надписи на экране, субтитры) [Козуляев, 2015: 5].

Согласно классификации А.В. Козуляева, выделяются следующие виды аудиовизуального перевода:

Перевод для закадрового озвучивания (voice-over). При закадровом переводе сохраняется первичная озвучка текста, а поверх накладывается переведенная версия. Зачастую озвучиванием перевода занимается носитель языка, поэтому в тексте ПЯ появляется акцент, который в определенной мере способствует сохранению национальной специфики фильма [O'Connell 2007: 124].

Х. Диас Синтас характеризует закадровый перевод схожим с Э. О'Коннеллом образом, но добавляет, что в начале и конце каждой фразы должна быть слышима оригинальная озвучка, чтобы реципиент мог распознать на слух язык оригинала. [Diaz Cintas 2008: 5]. Стоит отметить, что

за счет сохранения исходной актерской речи, зритель может получить больше информации (например, при помощи интонаций), чем при дубляже.

В рамках простого «войсовера» переводчик практически не связан с визуальным синтаксисом аудиовизуального произведения, а актер, читающий его перевод, имеет в большинстве случаев пространство для ускорения темпа речи. Иными словами, количество ограничений минимально, и «войсовер» с точки зрения теории перевода можно анализировать как одну из разновидностей синхронного перевода. Впрочем, визуальный синтаксис в последние годы проник и сюда, существенно усложнив работу большому числу традиционных переводчиков, пытающихся брать за внешне несложный вид аудиовизуального перевода. [Козуляев, 2013: 376].

Перевод для двухмерного субтитрования. Довольно интересным представляется нам определение, которое Х. Диас Синтас дает субтитрам. Исследователь считает субтитрами не только письменную передачу устной речи, диалогов, звучащих в АВТ. но и передачу текстовых вкраплений, а также саундтреков [Cintas 2008: 5]. Однако в сфере переводов для субтитрования появляется все больше внешних ограничений, а именно: в необходимости уместить перевод в ограниченное количество строк и знаков, обусловленных международными стандартами скорости чтения и отображения субтитров на экранах; привязке смены субтитров к смене планов в кадре, что технологически укорачивает и без того ограниченное время и пространство перевода [Там же: 376].

Д. Невес отмечает в связи с этим: «...как показывает практика работы по переводу для субтитрования в самых разных странах мира, субтитры «зажаты» во времени и пространстве до такой степени, что переводчик вынужден подчинять формирование итогового текста целому ряду довлеющих внешних параметров» [Невес, 2005: 135]. Их суть различается. Некоторые имеют отношение к самой программе, некоторые – к сути субтитров как формы подачи материала, а некоторые – к текстовым и

паратекстовым особенностям аудиовизуальных произведений (мимика, интонация, жесты персонажей).

Сегодня к числу таких факторов можно добавить и вид устройства показа, поскольку субтитрирование фильмов для гаджетов с относительно маленькими экранами (inflight-плееры, планшеты, смартфоны) требует «подгонять» перевод и под возможности чтения с маленького экрана [Козуляев, 2013: 377].

Исследователь П. Георгакополоу задумалась над тем, как должны выглядеть идеальные субтитры. Главный признак качественных субтитров по её мнению – точность и читаемость. Субтитры не должны занимать больше 20% экрана. Если визуальный элемент несёт на себе более важную нагрузку, то нужно сделать субтитры компактнее, чтобы оставить время зрителю уследить за всеми событиями, но когда суть заключается в словах, то субтитры должны быть наиболее полными. Кроме того, для субтитров следует использовать понятные и простые грамматические конструкции, потому что остальное компенсирует видео [Georgakopoulou, 2009: 25].

Перевод для дублирования сериальных детских художественных и анимационных произведений и игр. По словам А.В. Козуляева, этот тип аудиовизуального перевода оказывает очень серьезное воздействие существование искусственных «миров» сериалов и игр. Собственно, создатели данных произведений делают все, чтобы максимально наполнить и разнообразить игровую, имитационную, отделенную от реальности составляющую, поскольку для целевой аудитории игра является основным средством познания мира (к сожалению, в сегодняшней ситуации зачастую вообще подменяющим этот мир) [Козуляев, 2013: 377].

Переводчик должен учитывать особенности языка и языкового творчества персонажей на протяжении многих серий и сезонов, взаимоотношения персонажей, предыстории персонажей и их биографии. Более того, ограничения, накладываемые визуальным рядом, не исчезают. Любая попытка осуществить перевод под дубляж серийных детских

произведений без целостного понимания «мира сериалов», проявляющийся в форме различных аллюзий, шуток и игры слов, приводит к оглушительному провалу [Там же: 377].

Перевод под полный дубляж (lip-sync). Дублирование аудиовизуального произведения подразумевает полную замену иностранной речи на языке оригинала. На начальном этапе дублирования осуществляется перевод звуковой дорожки, затем происходит подбор актеров и озвучивание. При подборе актеров учитывается оригинальный голос, темперамент героя и голосовой возраст. Перевод под полный дубляж синхронизируется с мимикой актёров и артикуляцией, поэтому осуществляя перевод, переводчик вынужден синтезировать текст заново. Также возрастает и потребность в «липсинге», в связи с развитием цифровых технологий, улучшения графических возможностей видеоигр и применения техник кино в повествовании видеоигр. Однако дублирование наиболее дорогой и трудоемкий вид АВП по сравнению субтитрованием и закадровым озвучиванием и до недавнего времени лишь малая часть видеоигр имела такой вид перевода [Акулина, 2017: 3].

Между аудиовизуальным переводом и локализацией определенно может быть установлен плодотворный диалог. Их объединяют, по крайней мере, три общие черты: оба вида перевода являются результатом коллективной работы; работа ведется с постоянно меняющимися и промежуточными текстами (постановочный сценарий, диалоговый лист, редактируемые онлайн документы, выходящие на рынок ПО, регулярно обновляемые веб-сайты и контент социальных сетей); к тому же критерии качества включают не только приемлемость, но и понятность, доступность и удобство в использовании [Гамбье, 2016: 69].

Глобализация знаний немыслима без перевода. Именно перевод делает возможным трансляцию аудиовизуальной информации из доминирующей культуры в другую национальную культуру и наоборот. Роль переводчика в этом процессе является исключительно важной. Для решения

лингвистических, прагматических и культурологических проблем переводчик должен применять определенные стратегии, о которых пойдет речь в следующем параграфе.

### 1.3. Ключевые переводческие стратегии межъязыковой локализации в аудиовизуальном переводе

#### 1.3.1. Вопрос возникновения понятия переводческой стратегии

Стратегия перевода как понятие возникло задолго до того, как теория перевода оформилась в самостоятельную научную дисциплину. Основные принципы переводческой стратегии были заложены в трудах Дж. Драйдена, А. Тайтлера, Й.В. Гете, Ф. Гюттингера и др. Однако в течение долгого времени понятие переводческой стратегии не было распространено среди теоретиков перевода. Вместо него широко употреблялось понятие метода перевода, в частности в известном докладе Ф. Шлейермахера «О разных методах перевода» [Шлейермахер, 2000]. Словосочетание «стратегия перевода» широко использовалось в работах А.Д. Швейцера, В.Н. Комиссарова и продолжает использоваться их последователями. В то же время, ему приписываются различные значения. В самом широком смысле данное словосочетание употребляется в значении «как надо правильно переводить» [Швейцер, 1973: 18]. В рамках данного исследования мы понимаем под стратегией перевода «общий план действий переводчика» [Войнич, 2007: 43], обусловленный, достижением целей, продиктованных техническим заданием заказчика.

Р. Леппихалме описывает в своей работе понятия так называемых глобальной и локальной стратегии перевода. Под глобальной стратегией подразумевается выбранный переводчиком курс для решения трудностей перевода всего текста как единого целого. В свою очередь, локальная стратегия перевода распространяется на отдельную часть или понятие в тексте. Например, для перевода употребляющихся в оригинале слов-реалий

используются стратегии локального перевода, однако, выбор данных стратегий (способов перевода) зависит также от глобальной стратегии перевода текста [Леппихалме, 2001: 140].

Успех в отношении глобальной стратегии перевода зависит от того, что делается на локальном уровне. Р. Леппихалме называет семь категорий стратегий перевода, которые можно считать локальными: дословный перевод, калька, адаптация (компенсация), генерализация, экспликация, дополнение, опущение. Данные стратегии выбираются переводчиком для достижения форенизации или доместикации перевода как глобальной стратегии [Леппихалме, 2001: 140–141].

Различные стратегии перевода, как известно, базируются на взаимосвязи между содержанием и формой оригинала и перевода. Так, по формулировке Л.Л. Нелюбина: «вольным переводом называется перевод-переложение, при котором общее содержание оригинала передается на другом языке независимо от другой формы оригинала» [Нелюбин, 2006: 9]. Буквальный перевод, по его словам, стремится сохранить формальную и семантическую составляющие оригинала при передаче его на другой язык и близок к дословному переводу, при котором наблюдается приверженность языковой форме оригинала, то есть к буквальному переводу, т.е. семантические и структурные характеристики языка оригинала воспроизводятся на языке оригинала [Там же: 9]. Мы рассматриваем буквальные и вольный переводы как единую стратегию перевода, в отличие от стратегии перевода верного смыслу. Мы будем опираться на определения, данные Л. Венути, и обозначаем вышеупомянутые стратегии перевода как форенизация и доместикация. Эти термины, на наш взгляд, наиболее емко характеризуют описанные стратегии перевода.

### 1.3.2. Переводческие стратегии форенизации и доместикации

У стратегий доместикации и форенизации, как известно, есть свои сторонники и критики. Спорное отношение к противоположным



переводческим стратегиям базируется на том факте, что каждая из них имеет как свои достоинства, так и недостатки. Так, переводческая стратегия форенизации, базирующаяся на сохранении формальной структуры подлинника, представляет собой точный в языковом отношении, но «слабый» с точки зрения художественности перевод, поскольку при использовании данной переводческой стратегии нарушаются синтаксические нормы языка перевода, т.е. форма выражения мысли не соответствует нормам языка перевода, буквалист забывает «о таких общекоммуникативных психолингвистических понятиях как языковая норма, идиоматический характер речи, языковые традиции» [Крупнов, 1976: 16], что нередко ведет к затемнению смысла и сложности восприятия текста перевода. При форенизации, согласно Р. Леппихалме, переводчиком выбираются стратегии дословного перевода, кальки, экспликации и дополнения. Чаще всего именно посредством дословного перевода переводятся имена и названия. Заимствованные слова приходят в язык при использовании способа калькирования. Экспликация подразумевает краткое определение понятия в самом тексте, а дополнению характерны сноски, предисловия и послесловия переводчика к тексту [Леппихалме, 2001: 141–144].

Однако при создании текста перевода литературного произведения нельзя игнорировать его «художественность». От этого постулата отталкивается доместикация, которая стремится передать смысл «в ущерб» форме. Критики этой стратегии подчеркивают ее несовершенство, отмечая несоответствие формальных структур, потерю авторского «я», «выхолащивание сущности мыслительных операций, выполняемых переводчиком» [Крупнов, 1976:16]. Они рассматривают такой перевод как принципиально новый текст, не соответствующий оригиналу, являющийся новым произведением. Исследователь И.В. Войнич отмечает, что сторонники данной стратегии, напротив, подчеркивают, что главной движущей силой переводчика являются смысл оригинала, а также его художественность, что

заставляет искать средства для выражения мысли в языке перевода [Войнич, 2007: 43].

При выборе стратегии доместикации переводчик стремится в целевом языке воспроизвести стиль, который будет как можно меньше отличаться от стиля исходного текста; во главу угла ставятся беглость восприятия и натурализация. Основная точка зрения Венути заключается в том, что предпочтение «натурализации» в данном контексте будет ограничивать выбор лингвистических и культурологических средств доминантным дискурсом целевого языка, а средства, связанные с маргинализированными группами, будут, как правило, избегаться [Muskja, 2013: 3].

По мнению Р. Леппихалме, доместикация включает в себя такие переводческие приемы как, адаптация, генерализация и опущение. Адаптация активно используется, например, при переводе детской литературы, где незнакомое для принимающей культуры понятие заменяется знакомым. При генерализации конкретное понятие заменяется на более общее. Как правило, такая замена не осознается реципиентом, но приводит к поверхностности перевода. К стратегии опущения чаще всего прибегают как к последнему способу при переводе проблемных реалий, если переводимая реалия не играет большой роли в переводе. Р. Леппихалме называет довольно редкой стратегией перевода достижение доместикации посредством замены реалии на когипоним, например, «роза» переводится как «фиалка», поэтому данная стратегия не включена в основной список стратегий перевода реалий [Р. Леппихалме, 2001: 143].

Впервые четко определил различие между двумя основными способами адаптации иноязычного текста Ф. Шлейермахер в начале XIX века в рамках доклада «О различных методах перевода». По его словам, «переводчик либо оставляет писателя в покое и заставляет читателя двигаться к нему, либо оставляет в покое читателя и тогда идти навстречу приходится писателю. Оба пути различны, следовать можно только одним из них, всячески избегая их смешения, в противном случае результат может

оказаться плачевным: писатель и читатель могут вообще не встретиться...» [Шлейермахер, 2000: 133]. Иными словами, речь идет о том, что переводить его нужно либо так, как написал бы автор иностранного текста, либо так, как пишет сам переводчик. Что-то среднее между этими двумя переводческими стратегиями, по его мнению, невозможно.

В своей статье «Нищета и блеск перевода» Х. Ортега-и-Гассет развивает идеи Ф. Шлейермахера и уделяет большое внимание проблеме двух переводческих стратегий. Ортега-и-Гассет поддерживает мнение, что хороший перевод – это перевод, который приближает читателя к автору, а не наоборот. Он пишет: «необходимо, чтобы читатель заранее знал, что, читая перевод, он не прочтет книгу, привлекательную с литературной точки зрения, он воспользуется довольно громоздким устройством, но зато действительно способным переселить его в Платона» [Ортега-и-Гассет, 1991: 348]. «Перевод не является копией оригинального текста; он не должен претендовать на то, чтобы быть тем же самым произведением, но с иной лексикой. Перевод даже не относится к тому же литературному жанру, что и переводимое нами произведение. Перевод – это особый литературный жанр со своими нормами и целями. Перевод – это не само произведение, а путь к нему» [Ортега и Гассет, 1991: 350].

Споры о стратегиях перевода продолжаются и в наши дни. В XX в. Л. Венути, определил их как форенизация и доместикация [Венути, 1998]. В. Беньямин в 1923 г выпускает работу «Задача переводчика», в которой выводит идею о том, что перевод существует не для того, чтобы передать содержание оригинала. По его мнению, «перевод касается смысла оригинала мимолетно, лишь в одной бесконечно малой точке, чтобы следовать своему собственному пути в соответствии с законом точности в свободе языкового потока» [Беньямин, 2002]. Вслед за Ф. Шлейермахером, В. Беньямин рекомендует передавать форму в ущерб смыслу. Рассуждая на тему точности и свободы в переводе, он пишет: «Подобно тому, как для сочленения черепков сосуда нужно, чтобы их последовательность была соблюдена до

мельчайшей детали, а сами они не обязательно должны походить друг на друга, так и перевод, вместо того, чтобы добиваться смысловой схожести с оригиналом, должен любовно и скрупулезно создавать свою форму на родном языке в соответствии со способом производства значения оригинала, дабы оба они были узнаваемы как обломки некоего большого языка, точно так же, как в черепках узнаются обломки сосуда» [Беньямин, 2002]. Он считает, что переводчик имеет полное право дать себе волю в отношении смысла подлинника: «настоящий перевод прозрачен, он не заслоняет собой оригинал, не закрывает ему свет, а наоборот, позволяет чистому языку, как бы усиленному его опосредованием, сообщать оригиналу свое сияние более полно. Это достигается, прежде всего, благодаря дословности в передаче синтаксиса: она доказывает, что именно слово, а не предложение есть первичный элемент переводчика. Ибо если предложение – стена перед языком оригинала, то дословность – аркада» [Там же, 2002].

Хотя большинство современных переводчиков придерживаются в переводе стратегии доместикации. Так, К.И. Чуковский пишет: «Хороший переводчик, хотя и смотрит в иностранный текст, думает все время по-русски, и только по-русски, ни на миг, не поддаваясь влиянию иностранных оборотов речи, чуждых синтаксическим законам родного языка» [Чуковский, 1936: 65]. Он подчеркивает, что синтаксис оригинала должен быть воссоздан переводчиком, но только там, где он не нарушает типичную систему русской речи. Однако, несмотря на обилие переводов, сделанных по стратегии доместикации, стратегия форенизации все еще имеет своих сторонников. Примером стратегии форенизации может служить перевод «Винни Пуха» А. Милна, сделанный В. Рудневым и Т.А. Михайловой. Суть своей переводческой концепции они определили следующим образом: «...не дать читателю забыть ни на минуту, что перед его глазами текст, переведенный с иностранного языка, совершенно по-другому структурирующего действительность; напоминать ему об этом каждым словом, чтобы он не погружался бездумно в то, что происходит, а подробно следил за языковыми

партиями, разыгрываемыми перед ним автором, а в данном случае переводчиком» [Руднев, 2002: 51].

Интересна также когнитивная модель перевода П.Г. Воскобойника, отражающая основные переводческие стратегии. По его мнению, в «идеальной» ситуации процесс перевода представлен в виде замкнутой последовательности из векторов: исходный язык (ИЯ), действительности ИЯ, действительности переводящего языка (ПЯ), язык ПЯ и вектора возвращающего процесс в исходную точку, в которой сознание переводчика синтезирует язык и действительность в результате восприятия текста ИЯ [Воскобойник, 2004: 22].

При форенизации выбор в пользу ИЯ приводит к тому, что в переводе отображается действительность исходной культуры. Однако вследствие различий языков и культур интерпретант не достигает объектов, которые проистекают из действительности переводной культуры через ПЯ. Напротив, при доместикации переводчик опирается на ПЯ и его образы, тем самым удаляясь от образа текста ИЯ на расстояние, а следовательно, и от действительности, отраженной в ИЯ. Точка зрения переводчика определяется особенностями, своеобразием языка и действительности исходной культуры. [Там же: 23].

### 1.3.3. Выбор переводческой стратегии: в поисках «золотой середины»

Как уже упоминалось ранее, спор о стратегиях перевода продолжается и по сей день. S. Bassnet относит этот спор к вечным проблемам перевода, так как переводчики и сегодня, несмотря на богатый опыт предыдущих поколений выдающихся теоретиков и практиков перевода, сталкиваются с проблемой выбора: передать слово словом или смысл смыслом, приблизить автора к читателю или читателя к автору [Bassnet, 2002]. Спор о переводческих стратегиях приводит к возникновению третьей вариации, в основе которой лежит идея компромисса между содержанием и формой –

между доместикацией и форенизацией. Этот спор ведёт к поискам, так называемой, «золотой середины».

Вопрос в том, в какой степени применять стратегии доместикации и форенизации, сложен для переводчика и требует всестороннего анализа исходного текста. Частое и чрезмерное использование доместикации сводит на нет стилистические особенности оригинала, маркеры иноязычной культуры, в результате чего не достигается главная цель перевода – построение коммуникации. С другой стороны, чрезмерная форенизация часто делает перевод неясным, трудным для понимания, особенно если читатель переведенного текста не имеет базовых знаний исходного языка. Как правило, переводчик использует оба подхода для того, чтобы в итоге получить качественный перевод, при этом сам перевод является диалектическим процессом. Использование стратегий доместикации и форенизации должно быть разумным и уместным. В зависимости от типа текста и целевой аудитории переводчик выбирает один или комбинирует оба подхода. Кроме того, переводчик должен хорошо владеть языком для того, чтобы адекватно анализировать текст, выделять и синтезировать отдельные фрагменты, выбирать языковые средства, наиболее подходящие для конкретной коммуникативной ситуации [Алексеева, 2004].

Отечественные теоретики и практики перевода в 20 веке ставили под сомнение «чистые» переводческие стратегии. Противоположные стратегии перевода предлагают читателю одностороннее восприятие оригинала: они передают либо его форму, либо его содержание. Передача «духа» произведения остается за рамками каждой из описанных выше стратегий, оригинал остается непонятным читателю перевода. Поэтому современная переводческая практика требует от переводчика отказаться от использования противоположных переводческих стратегий в пользу так называемой «золотой середины».

М.Л. Гаспаров выразил идею «золотой середины» как: «Перевод - это эквивалент того, что переводчик должен, может и хочет: что он должен,

задает подлинник, что он может, определяют средства его языка, чего он хочет - это его предпочтения и вкусы, согласно которым он отбирает что-то из этих средств» [Автономова, 2008: 501]. «Золотая середина», представляет из себя набор следующих составляющих: что должен сказать переводчик (что задает оригинал – форенизация), плюс что может сказать переводчик (средства родного языка – доместикация), плюс что хочет сказать переводчик (предпочтения и вкусы переводчика, определяющие стратегию перевода).

Поиск «золотой середины» в переводе приводит к появлению новой терминологии. А.А. Смирнов в своей статье «Перевод» вводит понятие адекватности. Он определяет адекватный перевод как «перевод, в котором переданы все намерения автора (как продуманные и бессознательные) в смысле определенного идейно-эмоционального художественного воздействия на читателя, соблюдая по мере возможности (путем точных эквивалентов или удовлетворительных подстановок всех используемых автором ресурсов образности, колорита, ритма и т. д.» [Смирнов, 1934: 527]. По мнению А.А. Смирнова, непереуведенные элементы могут быть «сведены к минимуму», а проблему адекватного перевода в целом можно считать вполне разрешимой.

И.А. Кашкин вводит понятие «реалистический перевод». Реалистический метод, по мнению И.А. Кашкина, предполагает правильную передачу стиля переводимого произведения, идейно-смысловой системы и национального своеобразия оригинала. В своей работе «В борьбе за реалистический перевод» И.А. Кашкин пишет: «Переводчику, который в подлиннике сразу же наталкивается на чужой грамматический строй, особенно важно прорваться сквозь этот заслон к первоначальной свежести непосредственного авторского восприятия действительности. Только тогда он сможет найти настолько же сильное и свежее языковое переувыражение. Советский переводчик старается увидеть за словами подлинника явления, мысли, вещи, действия и состояния, пережить их и верно, целостно и

конкретно воспроизвести эту реальность авторского видения» [Кашкин, 1995: 126].

А.В. Федоров вводит понятие «полноценного перевода». Он пишет: «Полноценность перевода означает исчерпывающую передачу смыслового содержания подлинника и полноценное функционально-стилистическое соответствие ему» [Федоров, 1983: 127]. Последнее, по его словам, достигается за счет передачи отношения между содержанием и формой, и в зависимости от языковых условий это отношение либо воспроизводится, либо достигается за счет использования необходимых функциональных соответствий. А.В. Федоров подчеркнул, что при переводе необходимо всегда иметь в виду систему языковых средств, а не ее разрозненные элементы. По его словам, полноценность художественного перевода часто достигается отклонениями от буквальной передачи текста. Другими словами, хотя значения слов не совпадают в разных языках, содержание и смысл исходного текста могут быть выражены на другом языке.

Ю. И. Рецкер вводит понятие «целостность перевода», которое, пожалуй, наиболее точно отражает идею «золотой середины». Он пишет: «Задача переводчика – передать содержание оригинала средствами другого языка целостно и точно, сохранив его стилистические и экспрессивные особенности. Под целостностью перевода надо понимать единство формы и содержания на новой языковой основе. Если критерием точности перевода является идентичность информации, сообщаемой на разных языках, то только тот перевод можно считать полным (полным или адекватным), который передает эту информацию полными средствами. Другими словами, в отличие от пересказа перевод должен передавать не только то, что выражено в оригинале, но и как это выражено в нем. Это требование относится как ко всему переводу текста в целом, так и к его отдельным частям [Рецкер, 2010: 7].

У. Эко и П. Рикер используют понятие «верности» перевода. У. Эко связал понятие верности с убеждением, что перевод – это одна из форм



интерпретации, а переводчик всегда должен стремиться передать намерение, но намерение не автора, а текста, выразить то, что говорит текст, на что он намекает, исходя из культурного контекста, в котором он появился. [Эко, 2003: 17].

Современный исследователь И. Мостицкий также использует термин «адекватный перевод» и подчеркивает, что «лучшие переводы могут содержать условные изменения по сравнению с оригиналом - и эти изменения абсолютно необходимы, если целью является создание единства формы и содержания, сходного с оригиналом на материале другого языка, но точность перевода зависит от объема этих изменений – и именно минимум таких изменений предполагает адекватный перевод» [Мостицкий, 2006]. Он выдвигает ряд требований, которым, по его мнению, должен соответствовать адекватный художественный перевод: точность (переводчик должен донести до читателя все мысли автора), лаконичность (мысли должны быть облечены в максимально сжатую форму), ясность (идея должна быть изложена простым, понятным и понятным языком) и, наконец, литературность (перевод должен полностью соответствовать общепринятым нормам русского литературного языка) [Мостицкий, 2006].

В.Н. Комиссаров выводит понятия эквивалентного и адекватного перевода. По его мнению, эквивалентный перевод называется «перевод, воспроизводящий содержание иноязычного оригинала на одном из уровней эквивалентности. Содержимое исходного текста относится ко всем передаваемая информация, включая как предметно-логическое (денотативное), так и коннотативное значение языковых единиц, составляющих текст перевода, а также прагматический потенциал текста. По определению любой адекватный перевод должен быть эквивалентным (на том или ином уровне эквивалентности), но не всякий эквивалентный перевод признается адекватным, а лишь тот, который отвечает, помимо нормы эквивалентности, и другим нормативным требованиям, указанным выше» [Комиссаров, 1990: 234].

Ю. Найда выделил два вида переводческой эквивалентности: формальную и динамическую эквивалентность. Формальная эквивалентность при переводе призвана передать максимальный объем формы и содержания исходного текста. Соответственно, переводчик стремится с использованием всего инструментария доступных средств передать читателям или слушателям максимум информации предельно близко к формам исходного вербального текста.

А вот в случае динамической эквивалентности переводчиком осуществляется подбор наиболее точного варианта исходной единицы коммуникации в языке перевода с точки зрения воздействия на эмоции и поведение реципиента. Динамическая эквивалентность основана на принципе эквивалентного эффекта, т.е. связь между переведенным сообщением и его получателем должна быть такой же, как и между исходным сообщением и его получателями [Козуляев, 2015: 8].

Несмотря на различия в терминологии, все вышеперечисленные концепции сходятся в необходимости сочетания противоположных переводческих стратегий, поиска «золотой середины» в переводе. Большинство исследователей, таким образом, приходят к мысли, высказанной Л.К. Латышевым: «Переведенный текст должен максимально полно воспроизводить не только смысл и содержание оригинала, но и его структуру, стиль и особенности авторской речи» [Латышев, 2000: 16]. Однако эти слова выражают идею о переводе в его «идеальном» виде. На практике переводческие потери неизбежны.

В зависимости от особенностей произведения, установок переводчика и коммуникативной ситуации, переводчик, стремящийся добиться «золотой середины», должен определить, где будет эта середина, в сторону какой стратегии будет перевес, поскольку, «перевод – это процесс принятия решений». Эта мысль тесно связана с идеей переговоров, предложенной У. Эко: «Перевод основан на чем-то вроде переговоров, потому что они – именно такой базовый процесс, в ходе которого, чтобы нечто получить,

отказываются от чего-то другого; и в конечном счете договаривающиеся стороны должны выйти из этого процесса с чувством разумного и взаимного удовлетворения, памятуя о золотом правиле, что невозможно обладать всем» [Эко, 2003: 19].

Именно характер переводческих потерь определяет стратегию перевода. С другой стороны, жертвы, принесенные переводчиком, во имя достижения «золотой середины» носят обоснованный характер. По мнению Б.Д. Добровольского, переводчик, сочетая две противоположные стратегии, постоянно сталкивается с вопросом о том, что важнее в данном конкретном контексте: смысл или форма. Решающим фактором Б.Д. Добровольский называет контекст [Добровольский, 2009: 12]. «Золотая середина» в переводе предполагает одновременное использование противоположных переводческих стратегий с целью достижения максимальной близости к оригиналу, близости в восприятии читателями оригинала и перевода, передачи замысла оригинала, влияния, которое он оказывает на читателей [Войнич, 2006: 64].

Однако возможно ли достичь «золотой середины»? М.Л. Гаспаров задает вопрос: «Не полезнее ли ясно представить и четко противопоставить эти два направления, чтобы сознательно выбрать одно из них и сохранить его – конечно, до определенного, самим переводчиком для себя установленного предела? Это лучше, чем мчаться, уворачиваясь то в одну сторону, то в другую, ибо золотая середина, как известно, есть вещь недостижимая» [Гаспаров, 1988: 34]. О недостижимости «золотой середины», писал Ф. Шлейермахер, полагая, что следовать можно только одним из двух путей, «иначе писатель и читатель могут вообще не встретиться» [Шлейермахер, 2000: 135]. Мы считаем, все три стратегии – доместикации, форенизации и «золотой середины» – понятия, существующие только в теории перевода. На практике, они не могут существовать в чистом виде. Даже если переводчик отдаёт предпочтение одной из трех стратегий, по факту использует все три. Из-за различий в языках и культурах оригинала и

перевода, неполного или искаженного понимания переводчиком замысла автора, целей, поставленных переводчиком, а также переводческих предпочтений переводчика оригинальные тексты переводятся с потерей некоторых смысловых компонентов исходного текста или с изменением формальных структур оригинала. Переводы представляют собой комбинацию переводческих стратегий с перевесом в одну из трех сторон.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Анализ работ, посвященных проблемам аудиовизуального перевода в контексте межъязыковой локализации, позволил сделать следующие выводы:

1. Областью значительного роста в отрасли переводов за последние два десятилетия стала индустрия локализации, которую в настоящее время характеризуют акронимом GILT, а именно глобализация, интернационализация, локализация и перевод – четыре взаимосвязанных и взаимозависимых процесса, составляющих эту индустрию и представляющих из себя ряд процессов и стратегий, связанных с проектированием, разработкой и внедрением продуктов или услуг, предназначенных для глобального рынка. Предложенная концепция глокализации Р. Робертсона представляет собой одновременное сосуществование противоположных тенденций – тенденций к глобализации и партикуляризации.

2. Аудиовизуальный перевод нельзя отнести ни к устному, ни к письменному переводу, но в то же время он находится «между» двумя этими видами перевода.

3. Локализация и аудиовизуальный перевод находятся в процессе преобразования и границы между ними постепенно стираются из-за технологических достижений.

4. Форенизация и доместикация в переводе реализуются посредством применения различных приемов перевода локального уровня. Такими приемами могут быть: дословный перевод, калька, адаптация, генерализация, экспликация, дополнение, опущение.

5. «Несовершенство» противоположных стратегий перевода, которые мы обозначаем терминами Л. Венути «форенизация» и «доместикация», приводит практиков и теоретиков перевода к поискам «золотой середины» между ними. Это находит выражение в современной теории перевода. Так, появились концепции адекватного перевода (А.А. Смирнов), эквивалентного перевода (В.Н. Комиссаров), реалистического перевода (И.А. Кашкин),

динамической эквивалентности (Ю. Найда), полноценного перевода (А.В. Федоров), целостного перевода (Я.И. Рецкер), верности перевода (У. Эко и П. Рикер), художественной точности (И. Мостицкий). Все названные концепции отражают стремление найти компромисс, избежать и буквализма и излишней вольности. Таким образом, можно подразумевать не две, а три стратегии.

б. Все рассмотренные стратегии перевода – доместикации, форенизации и «золотой середины» – понятия, существующие только в теории перевода. На практике, они не могут существовать в чистом виде. Даже если переводчик отдаёт предпочтение одной из трех стратегий, по факту использует все три.

## **ГЛАВА 2. СТРАТЕГИИ ДОМЕСТИКАЦИИ И ФОРЕНИЗАЦИИ В АУДИОВИЗУАЛЬНОМ ПЕРЕВОДЕ (НА МАТЕРИАЛЕ СЕРИИ ВИДЕОИГР UNCHARTED)**

2.1. Методология анализа: лингвокультурологические и технические особенности исследуемого корпуса

На практическом этапе диссертационной работе был проведен контент-анализ использования стратегий доместикации и форенизации в аудиовизуальном переводе на материале серии видеоигр Uncharted.

Uncharted – это серия компьютерных видеоигр, относящаяся к жанру приключений (action-adventure). Разработчиком серии видеоигр является компания Naughty Dog, издателем для игровых консолей – Sony Computer Entertainment. Серия Uncharted является одной из важнейших для семейства консолей PlayStation. Каждая игра серии разошлась многомиллионными тиражами и завоевала не только признание игроков, но и положительные оценки со стороны ведущих игровых критиков.

Главным героем видеоигры выступает Нейтан Дрейк (Нейт) – харизматичный молодой человек, концептуальный образ которого сформирован с опорой на Индиану Джонса. По сюжету серии видеоигр Uncharted Нейтан вырос сиротой, пока в 14 лет не встретил охотника за сокровищами Виктора Салливана, ставшего ему наставником и лучшим другом. С тех пор оба героя совершили немало приключенческих дел, включая незаконные экспедиции, раскопки, торговлю древними ценностями на чёрном рынке, а также кражи различных артефактов из частных коллекций и музеев. Путешествия героев, сопровождаемые многочисленными загадками, событиями, столкновениями с историко-культурными артефактами и составляют сюжетную основу всей серии

видеоигр Uncharted. Главными героями также выступают Сэм (брат Нейтана) и Елена (репортер).

Для аналитической части диссертационной работы выбрана серия видеоигры Uncharted 4: A Thief's End, являющаяся последней выпущенной игрой из серии. Игра была анонсирована 14 ноября 2013 года. В четвёртой части серии, главные герои охотятся за сокровищами пирата Генри Эвери, которые он добыл при захвате корабля «Ганг-и-Савай». Поиски сокровищ приводят их в Либерталию, мифическую пиратскую колонию. В сюжете уделено большое внимание личным взаимоотношениям героев, а также в игре присутствуют флешбэки, рассказывающие факты о прошлом Нейтана Дрейка. Подробное описание единиц контент-анализа показано в таблице 1.

Таблица 1. Характеристика исследовательского корпуса

Эпизод	Участники диалога	Длительность диалога	Количество реплик диалога
Эпизод #2 видеоигры Uncharted 4	Нейт, Салли, Сэм	00:24	10
Эпизод #3 видеоигры Uncharted 4	Нейт, Елена	00:15	10
Эпизод #4 видеоигры Uncharted 4	Нейт, Салли, Сэм	00:27	10
Эпизод #7 видеоигры Uncharted 4	Нейт, Сэм	00:19	10
Эпизод #8 видеоигры Uncharted 4	Нейт, Сэм, Салли	00:23	10
Эпизод #9 видеоигры Uncharted 4	Нейт, Сэм	00:18	10
Эпизод #11 видеоигры Uncharted 4	Елена, Нейт, Сэм	00:28	10
Эпизод №11 видеоигры Uncharted 4	Нейт, Сэм, Салли	00:24	10
Эпизод #12 видеоигры Uncharted 4	Нейт, Сэм	00:16	10
Эпизод #12 видеоигры Uncharted 4	Нейт Сэм	00:12	10
Эпизод #15 видеоигры Uncharted 4	Нейт, Надин	00:19	10
Эпизод #17 видеоигры Uncharted 4	Нейт, Елена	00:07	10
Эпизод #22 видеоигры Uncharted	Нейт, Елена	00:14	10



Основным принципом отбора эпизодов стала ориентация на выбор эпизодов с теми диалогами, которые характеризуются лингвокультурологической наполненностью, сложностью перевода реплик. В каждом эпизоде присутствует большое количество видеовставок и реплик. Из них были отобраны коммуникативные ситуации по 10 реплик, наиболее соответствующие описанным принципам отбора.

Рассмотрим схему проведенного контент-анализа использования стратегий доместикации и форенизации в аудиовизуальном переводе серии видеоигр Uncharted 4.

Цель контент-анализа: определить особенности использования стратегий доместикации и форенизации в аудиовизуальном переводе серии видеоигр Uncharted 4 и частоту проявления признаков исследуемых стратегий.

Объект контент-анализа: языковые средства и культурологические особенности реплик, представленные в субтитрах англоязычной и русскоязычной (переведенной) версий, присутствующих в видеовставках к игре Uncharted 4, ее визуальный ряд и его технические аспекты. В качестве примеров рассматривались диалоги видеовставок, присутствующие в эпизодах игры № 2, 3, 4, 7, 8, 9, 11, 12, 15, 17, 22 и технические аспекты локализации данной видеоигры. По отношению к каждому диалогу были выделены контексты, состоящие из десяти реплик (P1, P2 и т.д.) участников диалога, среди которых – герои Нейтан (Нейт), Салливан (Салли), Сэм, Елена. Каждая реплика рассматривалась на предмет наличия признаков стратегий доместикации (Д) и форенизации (Ф), что позволило систематизировать результаты контент-анализа и оценить частоту проявления данных признаков в субтитрах русскоязычной версии. По ходу контент-анализа отмечалось использование стратегии золотой середины (ЗС), описанной в теоретической части диссертационной работы. Отдельно выделяются реплики, не имеющие признаков стратегий доместикации и форенизации, ввиду чего они относятся к нейтральным (Н) с точки зрения решения переводческих задач.

Схематично проведенный контент-анализ можно представить следующим образом (Рис. 1).



Рисунок 1. Схема контент-анализа

Таким образом, в качестве наиболее иллюстративных примеров было отобрано 13 диалогов, относящихся к различным эпизодам видеоигры Uncharted 4.

В следующем параграфе диссертационной работы представлены результаты контент-анализа технических особенностей локализованной версии видеоигры Uncharted 4.

## 2.2. Результаты анализа технических особенностей локализации серии видеоигр Uncharted

Согласно разработке А. Пашутиной выделяются 6 уровней локализации: 1) бумажная; 2) поверхностная; 3) экономичная; 4) углубленная; 5) избыточная; 6) глубокая. Нами был проведен контент-анализ локализации видеоигры Uncharted 4: A Thief's End, с целью выявить на каком уровне была выполнена данная локализация.

Как уже отмечалось ранее (стр. 14), при бумажной локализации переводятся коробка, обложка к руководству пользователя, руководство, маркетинговые материалы.

Характерной особенностью серии игр Uncharted является наличие вложенного в диск с игрой буклета с информацией о самой игре. Также в буклете есть руководство пользователя и гарантийная информация.

Коробка от диска также подвергается локализации, при этом наименование части серии полностью переведено на русский язык, в то время как в названии игры остается трансплантат Uncharted, что является проявлением стратегии форенизации.

На рисунке 2 показано как был локализован бумажный контент игры.



Рисунок 2. Коробка с диском и материалами к игре

При поверхностной локализации в игру добавляется информация об издателе, если игра издается разными компаниями по всему миру. Однако в

России и во всём мире изданием данной серии видеоигр занимается Sony Interactive Entertainment, поэтому для компании нет никакой необходимости что-то добавлять в игры – вся необходимая информация уже присутствует (рисунок 3).



Рисунок 3. Лого компании в игре Uncharted

В экономичной локализации переводится весь текст игры: всплывающие подсказки, игровые диалоги, статистика, игровое меню и т.д. Всё это реализовано в серии видеоигр Uncharted. Более того весь текст игры полностью переведен. Это можно увидеть на рисунке 4.

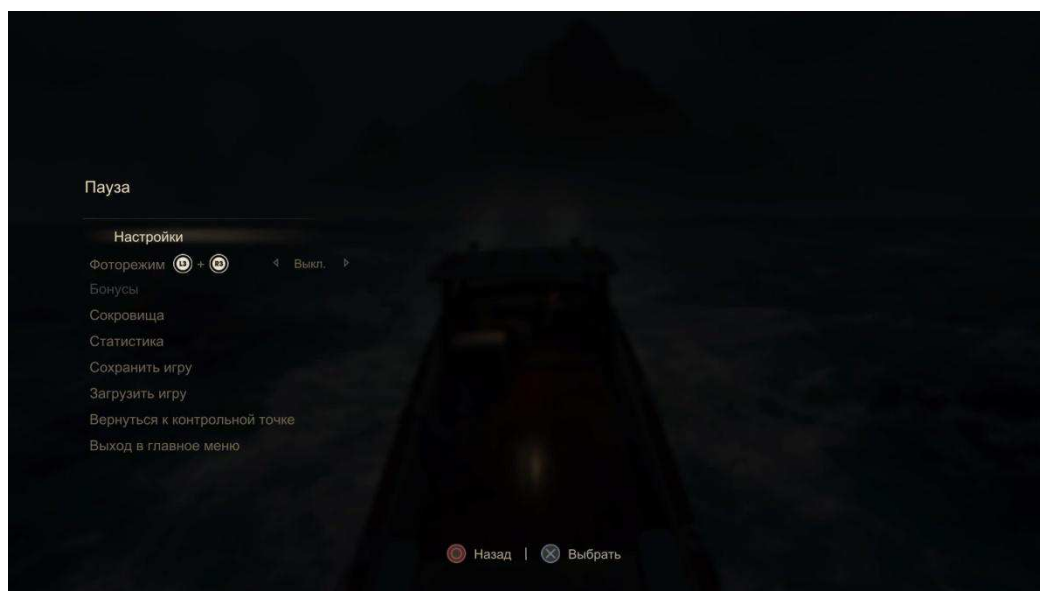


Рисунок 4. Перевод игрового меню Uncharted 4

В углубленной локализации заменяется весь звук в игре. В Uncharted 4: A Thief's End переведены практически все реплики и диалоги в игре, за исключением случаев, когда сохранение оригинальной озвучки

продиктовано решением разработчиков передать национальный колорит и усилить эффект погружения в игровой мир. Мы считаем, что разработчики специально оставили реплики панамских заключенных и стражников на испанском языке, с целью запутать игрока, не дать ему полностью осознать ситуацию, в которую попал его герой. Это продемонстрировано на изображении 5.



Рисунок 5. Пример форенизированного диалога на испанском языке.

В то же время некоторые английские реплики, произносимые ведущей аукциона и в оригинале не имеющие никакого национального оттенка, на русский передаются стратегией форенизации: следующим образом: «Thank you» «Grazie». По нашему мнению, локализаторы таким образом пытались добиться большего погружения в итальянскую культуру и придать больше пафоса проводимому аукциону. Отрывок из эпизода продемонстрирован на изображении 6.

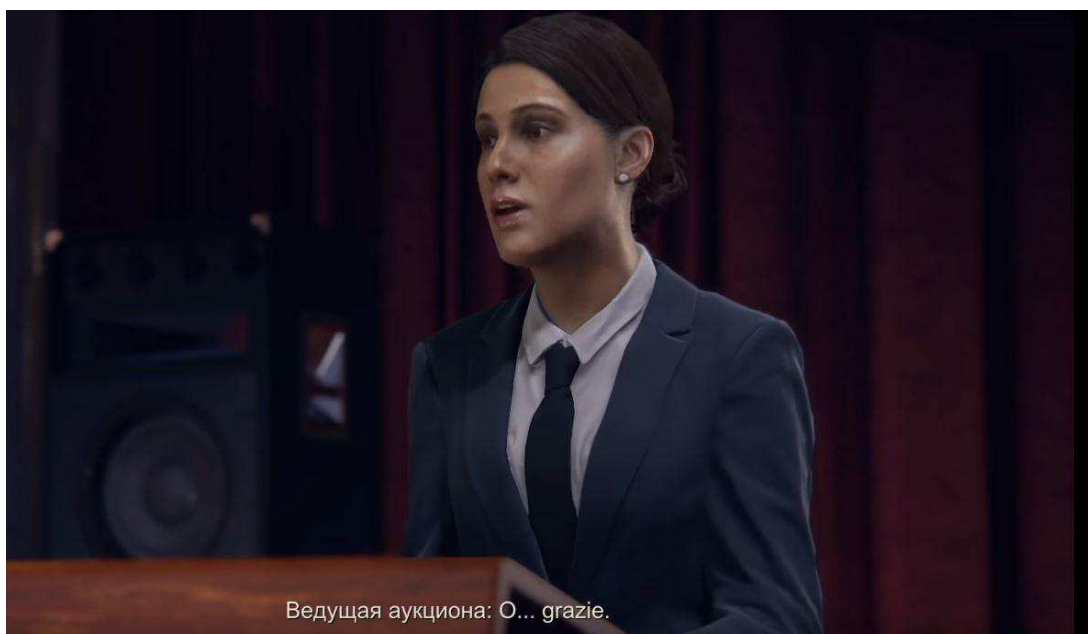


Рисунок 6. Пример форенизированной реплики.

В избыточной локализации заменяются все или некоторые графические объекты. Графические объекты в *Uncharted 4: A Thief's End* не были локализованы, что на наш взгляд связано с тем, что локализация графических объектов - это финансово затратный процесс, в связи с чем компания-локализатор решила отказаться от полного перевода всех графических объектов, ограничившись лишь переводом текстовой составляющей там, где это было возможно. Это продемонстрировано на следующих изображениях 7, 8.

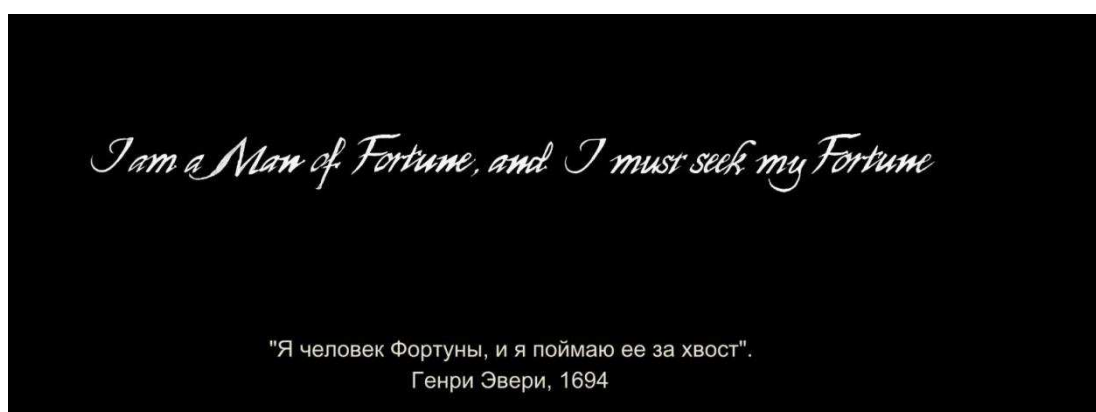


Рисунок 7. Пример нелокализованного графического контента, с субтитрами.

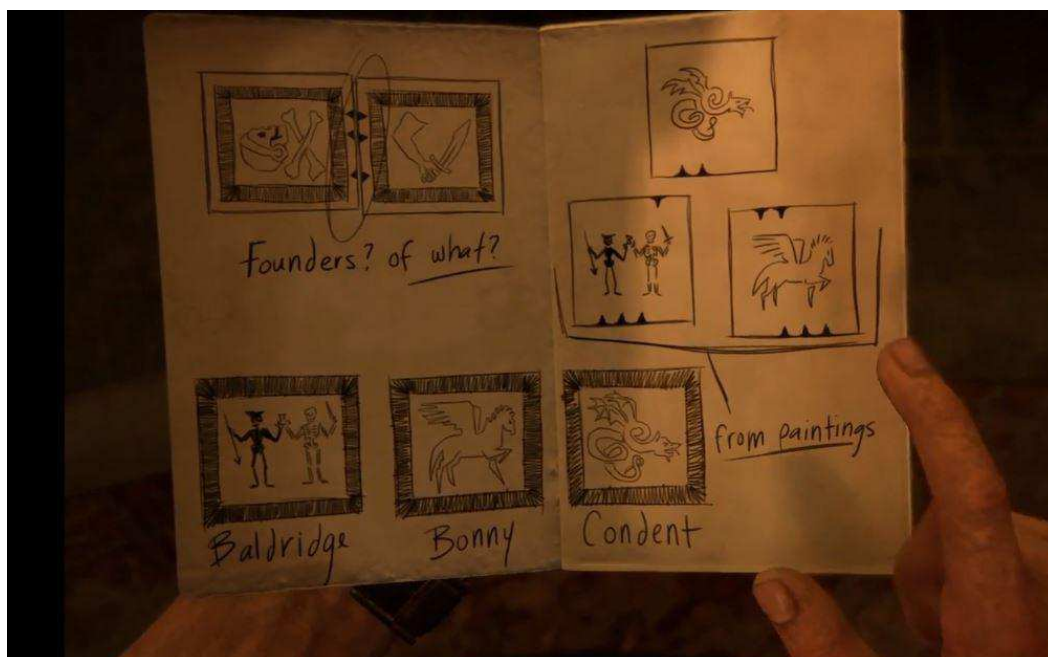


Рисунок 8. Пример непереуведенного графического контента.

Анализ технических особенностей локализованной версии игры *Uncharted 4: A Thief's End* показал, что локализаторами была выполнена качественная работа по углубленной локализации аудиовизуального контента игры. Однако графические объекты в *Uncharted 4: A Thief's End* не были локализованы, как мы считаем, в связи с большими финансовыми затратами на данный вид локализации. Для решения подобной проблемы разработчики игры создали специальное меню, в котором выводится вся текстовая составляющая графического контента, что позволило игрокам по всему миру полностью погрузиться в мир *Uncharted*, не пропустив ничего важного.

В следующем параграфе диссертационной работы представлены результаты контент-анализа стратегий доместикации и форенизации в аудиовизуальном переводе серии видеоигр *Uncharted 4* по каждому из семи рассматриваемых эпизодов.

### 2.3. Результаты контент-анализа лингвокультурных аспектов аудиовизуального перевода серии видеоигр Uncharted

Рассмотрим результаты проведенного контент-анализа лингвокультурных аспектов по каждому анализируемому эпизоду и определим особенности применения стратегий доместикации и форенизации, присутствующих в аудиовизуальном переводе видеоигры Uncharted 4.

#### *Пример 1. Эпизод #2 видеоигры Uncharted 4*

Первый рассматриваемый пример контент-анализа – диалог трех героев видеоигры Uncharted 4 во втором эпизоде. Анализируемый контекст описывает встречу главных героев данной части серии видеоигры Uncharted.

На рисунке 9 показан кадр из анализируемого контекста видеовставки.



Рисунок 9. Видеофиксация сцены из примера №1

Объектом контент-анализа выступают десять реплик диалога, показанные в таблице 2, отражающие английские и русские субтитры к видеовставке. Рассмотрим проявление стратегии доместикации и форенизации в данном диалоге.

Первая реплика представляет собой обращение к одному из героев по имени и не несет в себе выраженных аспектов той или иной стратегии



перевода, в то время как вторая реплика более специфична. Оригинал и перевод достаточно явно отличаются на смысловом уровне в двух контекстах. В начале предложения англоязычной реплики сделан акцент на оценку отношения героя Салливана к мероприятиям, подобным тому, на котором присутствуют герои – Салливан выражает собственную оценку («what I love»), в то время как в русскоязычной версии субтитров мы наблюдаем оценку обобщенную («чем хороши»). Несмотря на отличия, данный прием не несет в себе специфики форенизации или доместикации.

Таблица 2. Диалог примера №1

№ реплики	Англоязычные субтитры	Русскоязычные субтитры
1	Nate: Sully?	Нейт: Салли?
2	Sullivan: Know what I love about partying with a bunch of crooks?	Салли: Знаете, чем хороши вечеринки у наших коллег?
3	Nate: What's that?	Нейт: Чем же?
4	Sullivan: Nobody cares if you smoke indoors.	Салли: Курить можно где душе угодно!
5	Nate: It's been a while!	Нейт: Давно не виделись!
6	Sullivan: Too long, boyo.	Салли: Это уж точно.
7	Nate: You remember my dead brother, right?	Нейт: А вот и мой погибший братец.
8	Sam: Victor.	Сэм: Виктор.
9	Sullivan: I'll be goddamned. Fifteen years...	Салли: Чтоб я сдох... Пятнадцать лет...
10	Sam: Yep.	Сэм: Ага.

Вторая часть предложения также отличается: в англоязычной версии субтитров мероприятие ассоциируется героем с событием, на котором «собираются жулики» (a bunch of crooks), в то время как в русскоязычной версии субтитров мероприятие ассоциируется собственно с героями диалога («у наших коллег»). Подобный прием смягчает оценку аудитории мероприятия, которая напрямую не называется «жуликами», и несет в себе аспект доместикации, поскольку английское слово «crooks» имеет более лояльную эмоциональную окраску.

Третье предложение не содержит признаков использования анализируемых стратегий. Примечательна реплика №4, в русскоязычной версии которой переводчик использует фразеологизм «где душе угодно», тем самым реализуя стратегию доместикации. Англоязычная версия субтитров содержит иную субъективную оценку со стороны третьих лиц («nobody cares»), полностью отсутствующую в русскоязычном варианте.

По отношению к пятой реплике можно отметить, что здесь использована стратегия золотой середины: обе фразы имеют выраженную разговорную окраску, нетождественный смысл («сколько времени прошло» в англоязычном варианте и «давно не виделись» в русскоязычном), но аналогичный эмоциональный фон и лексический аспект.

Шестая реплика характеризуется выраженной стратегией доместикации ввиду того, что переводчик опускает слово «boy» (парень), хотя его перевод достаточно ясно бы передавал смысл в случае использования стратегии золотой середины, которая наблюдается в девятой реплике: англоязычное «будь я проклят» («I'll be goddamned») переведено как «Чтоб я сдох». Восьмая и десятая реплики нейтральны.

Что касается визуальной составляющей, можно подчеркнуть, что декорации диалога и внешний вид его участников, прибывших на светское мероприятие, вторят тону их речи, что особенно выражено у героя Салливана, одетого во фрак, говорящего довольно томным голосом в обеих версиях перевода и рассуждающего на уровне иронии, даже с некоторой долей пафоса, который, по его же мнению, присущ мероприятию.

Резюмируем результаты контент-анализа первого примера в таблице 3.

Таблица 3. Результаты контент-анализа примера №1

Стратегия	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Д/Ф/Н/ЗС	Н	Д	Н	Д	ЗС	Д	Н	Н	ЗС	Д

### Пример 2. Эпизод #3 видеоигры Uncharted 4

Во втором примере контент-анализа проанализирован третий эпизод видеоигры Uncharted 4. Анализ проводился в отношении реплик диалога героев игры Елены и Нейта (таблица 4).

Таблица 4. Диалог примера №2

№ реплики	Англоязычные субтитры	Русскоязычные субтитры
1	Elena: God, I'm starving	Елена: Умираю с голоду
2	Nate: Looks good	Нейт: Вкусно...
3	Elena: Mmmhmm... So... Hww wzz yr dy?	Елена: Угу... хмм... как у тебя дела?
4	Nate: What?	Нейт: Что?
5	Nate: Flights in Bangkok. That um...are...having troubles with them cause the smog and they can't...land...	Нейт: Про полеты в Бангкок. У них там...большие проблемы, потому что из-за смога никто...не может... сесть.
6	Elena: Wow...	Елена: Класс...
7	Nate: All right I'm sorry...	Нейт: Слушай, извини...
8	Elena: No, it was valiant. That was really -	Елена: Нет, очень смело, прямо очень -
9	Nate: I was in the ballpark, right?	Нейт: Ну, я же был на стадионе, так?
10	Elena: In a different state. But, yeah, you were in the ballpark.	Елена: В другой стране, но, в общем, да на стадионе.

Данный пример характеризуется выраженностью признаков переводческих стратегий. В первой реплике диалога наблюдается стратегия золотой середины – фраза «God, I'm starving», имеющая выраженную разговорную стилистику, переведена аналогично по стилистической специфике как «умираю с голоду». В третьей реплике контекст фразы Елены «Hww wzz yr dy?» в англоязычных субтитрах намеренно некорректно написан, чтобы синхронизировать языковой компонент с визуальным (в момент произнесения данной фразы Елена ест и не может говорить «с набитым ртом»), однако в русскоязычной версии контекст описан корректно («как у тебя дела?»). Шестая реплика диалога, где Елена выражает удивление нелепым по ее мнению объяснениям Нейта, может быть интерпретирована как пример использования стратегии доместикации. Английское «Wow» при

нейтральном переводе было бы переведено как реакция удивления, однако переводчик использует саркастичное в данном контексте слово «Класс», подразумевая, что Елена выражает удовлетворение объяснениями Нейта.

Результаты контент-анализа второго примера показаны в таблице.5.

Таблица 5. Результаты контент-анализа примера №2

Стратегия	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Д/Ф/Н/ЗС	ЗС	Н	Д	Н	Н	Д	Н	Н	Н	Н

### *Пример 3. Эпизод #4 видеоигры Uncharted 4*

Третьим примером выступает видеовставка из четвертого эпизода видеоигры. Диалог происходит в кабине вертолета, за рулем которого находится герой Салливан (рисунок 10). Участники диалога – герои Салливан, Нейт и Сэм.

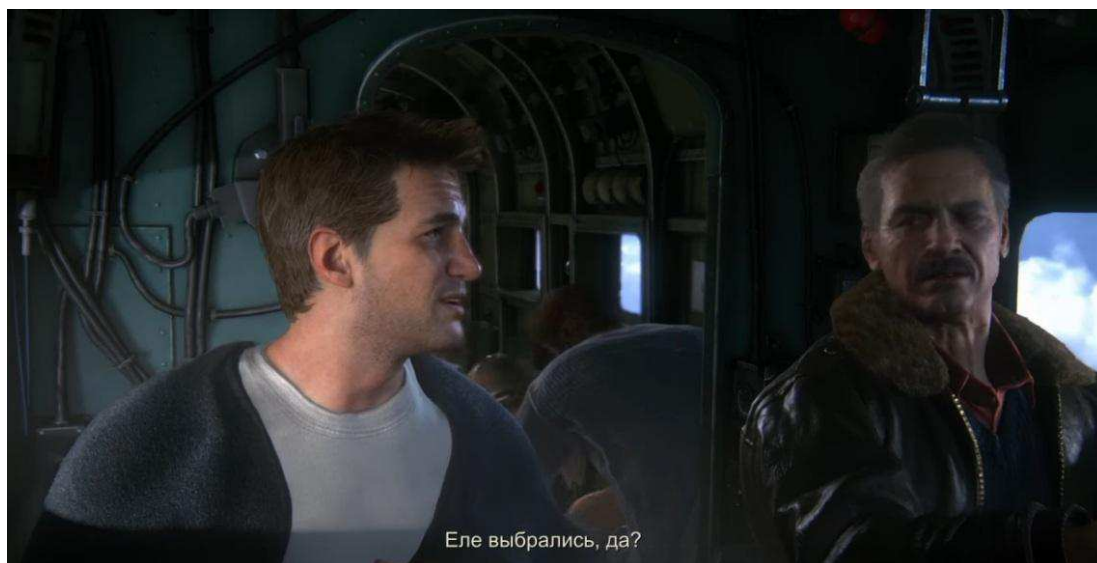


Рисунок 10. Видеофиксация сцены из примера №3

Анализируемые реплики диалога показаны в таблице 6. Во второй реплике англоязычных субтитров присутствует идиома «That was a close one», которую можно перевести как «это было круто», «едва унесли ноги», «чуть не попались».

Смысловое содержание русскоязычного варианта («Еле выбрались») соответствует оригиналу, но не имеет столь выраженной эмотивной формы при том, что у переводчика было множество вариантов использования

аналогичных идиом из русского языка. Также, переводчик опускает слово «goddamned» (проклятый) в русскоязычных субтитрах, и, несмотря на довольно резкий и недовольный тон речи героя Салливана, оценочное суждение о самолете в русских субтитрах отсутствует.

Явные отличия присутствуют и в пятой реплике. В англоязычной версии субтитров Нейт спрашивает Салливана, как быстро он сможет доставить героев на Мадагаскар, в то время как в русскоязычной версии выбрана нейтральная формулировка «сколько лететь до Мадагаскара?», не отражающая способностей пилота – героя Салливана.

Таблица 6. Диалог примера №3

№ реплики	Англоязычные субтитры	Русскоязычные субтитры
1	Nate: Here.	Нейт: Вот.
2	Nate: That was a close one, huh?	Нейт: Еле выбрались, да?
3	Sullivan: They shot up my goddamned plane, Nate!	Салливан: Они подстрелили мой самолет, Нейт!
4	Sam: We're fine, thanks.	Сэм: Мы целы, спасибо.
5	Nate: How soon can you get us to Madagascar?	Нейт: Сколько лететь до Мадагаскара?
6	Sullivan: No treasure, then?	Салливан: Так сокровища нет?
7	Nate: not yet.	Нейт: Пока нет.
8	Sam: I don't know what you're talking about? – Look - we're rich!	Сэм: Да что за нытье, не понимаю! Мы богаты!
9	Sullivan: Jesus... Suppose it's a start. And you think the rest is in Madagascar?	Салливан: ну-ну, ладно. Хоть что-то. Остальное, значит, на Мадагаскаре?
10	Nate: There was a chamber back there with a giant map of Madagascar on the floor, so... Yeah, it's probably there.	Нейт: Там была комната с огромной... картой Мадагаскара на полу, так что... Да, вероятно там.

Выраженные аспекты доместикации присутствуют в восьмой реплике диалога: «да что за нытье» в русских субтитрах выступает эквивалентом англоязычному вопросу без эмоциональной и просторечной окраски «I don't know what you're talking about?» («не понимаю, о чем ты говоришь»). Аналогичную ситуацию мы наблюдаем в реплике №9. Переводчик заменяет недовольно высказанное «Jesus» более смиренным «ну-ну, ладно».

Представленный диалог примера №3 позволяет сделать два важных вывода:

- 1) Переводчик ориентируется на стратегию доместикации, но при этом подбирает русскоязычные эквиваленты, передающие эмоциональное содержание контекста в недостаточной степени;
- 2) Недостаточно выраженное эмоциональное содержание контекста, в свою очередь, ведет к иному раскрытию характера героев видеоигры: более сдержанная речь героя Салливана в русскоязычных субтитрах не отражает столь критичного и ироничного характера героя, который более явно прослеживается в оригинальных субтитрах.

Таблица 7. Результаты контент-анализа примера №3

Стратегия	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Д/Ф/Н/ЗС	Н	Д	Д	Н	Н	Н	Н	Д	Д	Н

При этом в данном примере преобладают реплики, нейтральные по отношению к стратегиям доместикации и форенизации.

*Пример 4. Эпизод #7 видеоигры Uncharted 4*

Четвертый пример контент-анализа включает в себя диалог героев видеоигры Uncharted 4 из седьмого эпизода.

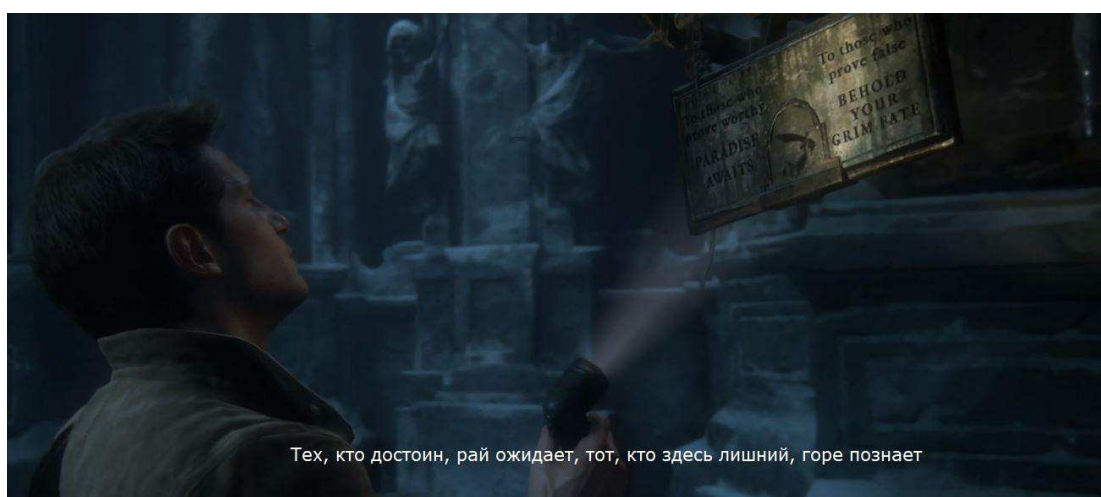


Рисунок 11. Видеофиксация сцены из примера №4

Субъектами диалога выступают герои Нейт и Сэм. В отличие от предыдущих рассмотренных диалогов, данный пример описывает сцену,

происходящую во время изучения героями стороннего объекта с выраженной культурно-исторической направленностью, и внимание героев обращено не к друг другу, а к изучаемым надписям, что делает специфичными и рассуждения героев. Задача переводчика усложняется в связи с упоминанием необычных персон и вещей, для обозначения которых и достаточно объективной передачи смысла важны эффективные переводческие стратегии. Реплики из диалога, рассматриваемые в ходе контент-анализа, показаны в таблице 8.

Таблица 8. Диалог примера №4

№ реплики	Англоязычные субтитры	Русскоязычные субтитры
1	Nate: Hello, hello.	Нейт: Привет, привет.
2	Sam: (whistles) Pretty interesting décor.	Сэм: Интересный декор.
3	Nate: “For those who prove worthy, Paradise awaits... To those who prove false, behold your grim fate”.	Нейт: «Тех, кто достоин, рай ожидает, тот, кто здесь лишний, горе познает».
4	Sam: Yeah, well I guess Avery was a better pirate than a poet.	Сэм: Да уж, пират из Эвери вышел лучше, чем поэт.
5	Nate: This... this isn't Avery's.	Нейт: Это... Это не Эвери.
6	Sam: What do you mean?	Сэм: В смысле?
7	Nate: Look.	Нейт: Вот.
8	Sam: It's the Rhode Island Pirate.	Сэм: «Род-Айлендский пират».
9	Nate: Thomas Tew.	Нейт: Томас Тью.
10	Sam: Yeah. But it can't be him. I mean, this is clearly his sigil, but...	Сэм: Но это не может быть он. То есть знак-то его, но...

Наиболее ярким примером использования стратегии золотой середины выступает третья реплика рассматриваемого диалога. В данной реплике герой Нейт озвучивает надпись, состоящую из двух стихотворных строф, что ставит перед переводчиком задачу сохранения рифмы в звучании контекста с передачей смысла должной объективности, и переводчик успешно выполняет задачу. В англоязычной версии субтитров рифма обеспечивается созвучием слов «awaits» и «fate», в русскоязычном – слов «ожидает» и «познает». При этом золотая середина выражается и в замене англоязычного «grim fate»

(мрачная судьба) русскоязычным «горе познает», измененным для сохранения рифмы и полностью отражающим смысловую и эмоциональную нагрузку контекста. Остальные примеры в данном диалоге имеют нейтральное отношение к анализируемым стратегиям перевода, но при этом характеризуются высоким уровнем эквивалентности (таблица 9).

Таблица 9. Результаты контент-анализа примера №4

Стратегия	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Д/Ф/Н/ЗС	Н	Д	Д	Н	Н	Н	Н	Д	Д	Н

*Пример 5. Эпизод #8 видеоигры Uncharted 4*

Следующая видеовставка игры Uncharted 4 относится к восьмому эпизоду, в рамках которого герои игры также обращены к изучению исторического артефакта, однако в данном примере присутствует больше специфичных контекстов, характеризующихся повышенной сложностью переводческой задачи.

На рисунке 12 показан кадр из видеовставки восьмого эпизода видеоигры Uncharted 4.



Рисунок 12. Видеофиксация сцены из примера №5



В таблице 10 отражены реплики диалога героев Нейта и Сэма, рассмотренные на предмет использования стратегий доместикации и форенизации.

Таблица 10. Диалог примера №5

№ реплики	Англоязычные субтитры	Русскоязычные субтитры
1	Sam: Okay. I hope I don't go to hell for this. Shit.	Сэм: Так. Мою душу ждут муки ада. Чёрт.
2	Nate: What?!	Нейт: Что?
3	Sam: It's empty.	Сэм: Пусто.
4	Nate: What? Ah, you're such an asshole.	Нейт: Что?! Ну ты придурок.
5	Sullivan: He's your brother. All right, skull and crossbones. Very good sign.	Салли: Твоя кровь. Так-так, череп и кости, уже неплохо.
6	Sam: That's Avery's insignia. What is this? Ah... «Hodie mecum eris in paradise»	Сэм: Печать Эвери. Что это? «Hodie mecum eris in paradise»
7	Nate: "Today you will join me in Paradise."	Нейт: «Ныне же будешь со Мною в раю».
8	Sam: - in Paradise. It's what Jesus said to Saint Dismas on the Cross, but...	Сэм: ... в раю. Так сказал Иисус Дисмасу-разбойнику, но...
9	Nate: Right	Нейт: Да.
10	Sam: What about these numbers here? What do you make of this?	Сэм: А что это за цифры? Есть идеи?

Анализируемый диалог примечателен в плане использования стратегий доместикации и форенизации в следующих дискурсивных фрагментах.

В первой реплике переводчик несколько изменяет смысловое содержание фразы «I hope I don't go to hell for this» («надеюсь, я не попаду в ад из-за этого») на «мою душу ждут муки ада», стремясь сделать лексический фон диалога более ироничным. Жаргонное «shit» переводчик заменяет эквивалентным «черт», сохраняя смысл. В обоих случаях замены произведены с сохранением специфики исходного текста и объективным отражением лексической, эмоциональной составляющей речи героя Нейта, ввиду чего по отношению к данной реплике можно говорить об использовании стратегии золотой середины.

В пятой реплике примечателен переводческий прием замены: фраза «He's your brother» означает, что Салливан иронично намекает на то, что Сэм является братом Нейта, подчеркивая высказанное Нейтом отношение («ну ты придурок»), которое может распространяться и на него. Однако в русскоязычной версии субтитров мы наблюдаем фразу «твоя кровь», более близкую по эмоциональной составляющей русскоязычному адресату и более точно передающую смысл и тон контекста, что говорит об использовании стратегии доместикации в пятой реплике диалога.

В шестой реплике представлена цитата на латыни («Hodie tecum eris in paradise»), которую герой озвучивает в оригинале. Англоязычному пользователю видеоигры, не знающему латыни, эта цитата все равно более понятна из-за присутствия в ней слова «paradise», заимствованного в английский язык из латыни. Следовательно, англоязычный адресат субтитров, так или иначе, поймет, что речь идет о «рае», в то время как русскоязычному адресату субтитров незнакомы все слова латинской фразы, но переводчик оставляет ее в оригинале, используя стратегию форенизации;

В восьмой реплике диалога герои ведут речь о Святом Димасе – покровителе разбойников, который традиционно изображается распятым на кресте. Указание на распятие присутствует в англоязычной версии субтитров («on the Cross») и полностью опущено в русскоязычной («так сказал Иисус Димасу-разбойнику»), однако это опущение никак не влияет на эффективность решения переводческой задачи, ввиду чего реплика остается нейтральной с точки зрения стратегий доместикации и форенизации.

Результаты контент-анализа диалога примера №5 систематизированы в таблице 11.

Таблица 11. Результаты контент-анализа примера №5

Стратегия	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Д/Ф/Н/ЗС	ЗС	Н	Н	Н	Д	Ф	Н	Н	Н	Н

*Пример 6. Эпизод #9 видеоигры Uncharted 4*

Следующий пример контент-анализа субтитров видеоигры Uncharted 4 относится к девятому эпизоду. Кадр из видеовставки показан на рисунке 13.



Рисунок 13. Видеофиксация сцены из примера №6

В таблице 12 представлены реплики анализируемого диалога героев Нейта и Сэма.

Пятый пример диалога примечателен большим количеством эмоциональных высказываний, по сравнению с рассмотренными ранее примерами.

В первой реплике диалога субтитры включают в себя сокращенную форму фразы «сюда» – «с'here», переведенную в русскоязычных субтитрах эквивалентно. Вторая и третья реплики также нейтральны к стратегиям доместикации и форенизации. В четвертой реплике субтитры содержат лишь указание на смех – «(laughs)», в то время как в русскоязычных субтитрах используется оборот «Ха-ха!», более привычный русскоязычному адресату.

Первая часть шестой реплики в англоязычном варианте указывает на то, что в черепе, который изучают герои видеоигры, «есть что-то странное» («Something odd»). Переводчик стремится передать эквивалентное английскому «odd» звучание (намерено использовано «odd», нежели «strange»), изменяя фразу до вида «чем-то меня этот череп смущает», что

лучше передает тон контекста, несмотря на то, что в англоязычной версии не идет речи об эмоции смущения.

Таблица 12. Диалог примера №6

№ реплики	Англоязычные субтитры	Русскоязычные субтитры
1	Nate: Yeah, well... the swords are a match. So is the year... Sam, c'mere.	Нейт: Ну что, такие же сабли. И год верный. Сэм, сюда.
2	Sam: What, did you find it?	Сэм: Что, нашёл?
3	Nate: Look. Benjamin Bridgeman.	Нейт: Вот. Бенджамин Бриджмен.
4	Sam: That's Avery's alias. (laughs)	Сэм: Псевдоним Эвери. Ха-ха!
5	Nate: Something odd about this skull though. It's like it doesn't belong to the stone.	Нейт: Чем-то этот череп меня смущает. Он будто бы отдельно от камня.
6	Sam: Well yeah, what's odd about it is... that's not Avery's sigil.	Сэм: Да нет, странно другое - это не знак Эвери.
7	Nate: Oh, yeah... I mean, the skull should be facing (Same time): Sideways.	Нейт: И череп должен быть повернут... (Одновременно): в сторону...
8	Sam: What is that? Oh my God.	Сэм: что это? О господи...
9	Nate: (laughs) You ready for this?	Нейт: Ха-ха-ха-ха! Ты готов?
10	Sam: Oh, I've been ready for a long time.	Сэм: О, я-то давно готов.

В седьмой реплике диалога переводчик заменяет «should be facing», имеющее многозначную сущность («быть лицом», «столкнуться», «предъявить», но в данном контексте – «быть лицом»), на однозначное «должен быть повернут», более понятное русскоязычному адресату субтитров. В итоге, среди десяти реплик шестого примера переводческие стратегии встречаются в трех репликах (таблица 13).

Таблица 13. Результаты контент-анализа примера №6

Стратегия	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Д/Ф/Н/ЗС	Н	Н	Н	Д	Н	ЗС	Д	Н	Н	Н

### Пример 7. Эпизод #11 видеоигры *Uncharted 4*

Следующий пример диалогов – это одиннадцатый эпизод игры *Uncharted 4*.

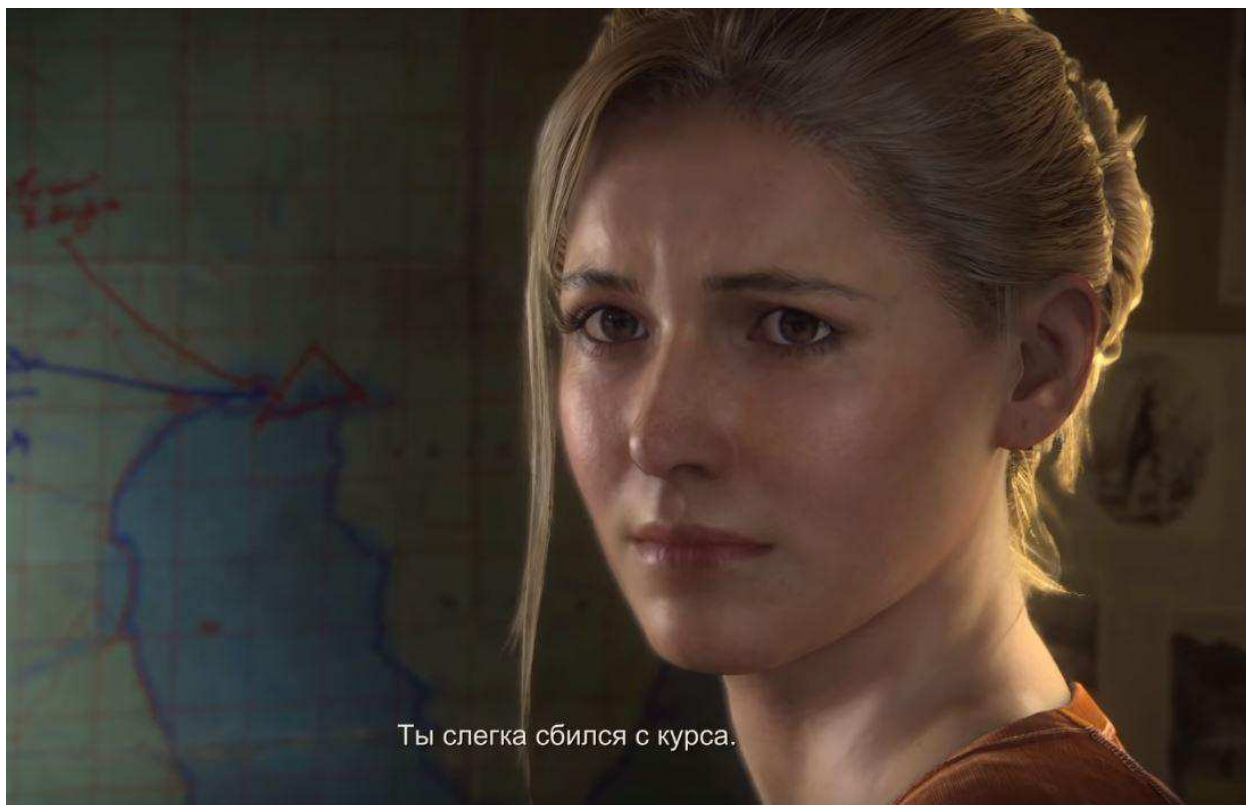


Рисунок 14. Видеофиксация сцены из примера №7

Диалог происходит в отеле, куда возвращаются герои Нейт, Сэм и Салливан, застав в комнате Елену – женщину, с которой у Нейта по сценарию видеоигры романтические отношения. Недовольный тон Елены, обнаружившей обман со стороны Нейта, подчеркивается ее поведением – она не отрывается от бумаг, разбросанных в комнате, и говорит в начале со спины, демонстративно подчеркивая обман. Реплики анализируемого диалога представлены в таблице 14.

Первая и вторая реплики Елены подчеркивают, как героиня иронизирует об обмане со стороны Нейта – фразы выглядят как обычные вопросы, но видеоряд игры демонстрирует изумленные лица героев Нейта, Сэма и Салливана, которые не ожидали увидеть Елену, благодаря чему (именно визуальной составляющей) зритель видеовставки догадывается о том, что вопросы Елены демонстративны. При этом во второй реплике

очевидно использование стратегии доместикации, где переводчик заменяет англоязычное «you're a hair off course» на «ты слегка сбился с курса».

Таблица 14. Диалог примера №7

№ реплики	Англоязычные субтитры	Русскоязычные субтитры
1	Elena: How's the Malaysia job going, Nate?	Елена: Как твоя работа в Малайзии, Нейт?
2	Elena: Seems like you're a hair off course.	Елена: Ты слегка сбился с курса.
3	Nate: Elena, it's... it's not what it looks like.	Нейт: Елена, это... не то, что ты думаешь.
4	Elena: Really. Because what it looks like is that you're searching for Henry Avery's buried treasures.	Елена: Правда? Я вот тут думаю, что вы охотитесь за сокровищем Генри Эвери.
5	Elena: And given the Shoreline soldiers that are all over town I'd bet you're not the only ones looking for it.	Елена: И судя по тому, что тут повсюду солдаты, вы не единственные охотники.
6	Nate: All right, well I guess it's kinda what it looks like.	Нейт: Ну да, в общем... это именно то, что ты думаешь.
7	Nate: But, but I can explain. Look it's gonna sound crazy.	Нейт: Но, я все объясню... правда звучит, как бред...
8	Elena: Try me.	Елена: ну-ка?
9	Nate: Well, for starters, um... this is Sam. My brother.	Нейт: Ну, во-первых, это Сэм. Мой брат.
10	Sam: Hi.	Сэм: Привет.

В четвертой реплике диалога переводчик несколько трансформирует фразу для передачи ироничного тона речи Елены: контекст «Because what it looks like is that you're searching...» заменяется на «я вот думаю, что вы охотитесь...», что позволяет передать нужный тон речи, прослеживающийся в англоязычном варианте, но невозможный к передаче в случае дословного перевода (например, если бы фраза была переведена как «потому что это выглядит как...»).

В пятой реплике переводчик, напротив, опускает множество важных деталей, что, по нашему мнению, менее эффективно решает переводческую задачу. Так, опущено указание на то, что солдаты относятся к группе солдат береговой линии («Shoreline soldiers») и полностью опущен оборот «I'd bet» («держу пари», «готов поспорить»), акцентирующий внимание на

недовольном и саркастичном тоне Елены – в русскоязычной версии субтитров он полностью отсутствует («и судя по тому, что тут повсюду солдаты, вы не единственные охотники»). Считаем, что переводчику в данной реплике следовало бы придерживаться стратегии золотой середины. Аналогично, в шестой реплике опущен важный с лексической и эмоциональной точек зрения оборот «it's kinda» – его тон не передан в русскоязычном варианте субтитров.

В седьмой реплике использована стратегия золотой середины: фраза «it's gonna sound crazy» трансформирована переводчиком до более привычного русскоязычному адресату субтитров «звучит как бред» для сохранения соответствующего тона. Аналогично в восьмой реплике – «try me» переведено как «ну-ка».

Девятая и десятая реплики диалога не содержат признаков использования анализируемых переводческих стратегий.

Таким образом, в седьмом примере контент-анализа трижды представлена стратегия золотой середины (таблица 15).

Таблица 15. Результаты контент-анализа примера №7

Стратегия	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Д/Ф/Н/ЗС	Н	Д	Н	ЗС	Н	Н	ЗС	ЗС	Н	Н

#### *Пример 8. Эпизод #11 видеоигры Uncharted 4*

Восьмой пример контент-анализа обращен к изучению диалога из одиннадцатого эпизода видеоигры Uncharted 4. Проанализирован диалог, состоящий из десяти реплик (таблица 16).

В третьей реплике данного диалога присутствуют признаки использования переводчиком стратегии доместикации. В русскоязычной версии субтитров ответ Нейта звучит как «Потом объясню», в то время как в англоязычной версии вместо объяснения (explain, tell) присутствует глагол «fill», означающий заполнение, в данном контексте – введение в курс (фактически Нейт говорит здесь о том, что позднее введет Сэма в курс дела).

В итоге, данная реплика содержит разные по смысловому значению глаголы в пользу адаптации смысла фразы к упрощенному восприятию русскоязычной аудитории.

Таблица 16. Диалог примера №8

№ реплики	Англоязычные субтитры	Русскоязычные субтитры
1	Nate: Hey. You still in the tower?	Нейт: Привет. Ты ещё в башне?
2	Sam: Yeah, just climbed back down. What's with the picture you just sent?	Сэм: Да я только что спустился. А что ты мне прислал?
3	Nate: I'll fill you in later. For now, just tell me who's who.	Нейт: Потом объясню. Скажи мне, кто тут кто.
4	Sam: Well, the dolphins are Richard Want. The trident is Joseph Farrell, and the two hands with the pearl is William Mayes.	Сэм: Ну, дельфины – это Ричард Уонт. Трезубец – Джозеф Фаррелл, а две руки с жемчужиной – это Ульям Мейс.
5	Nate: All right, great. Stay where there's good reception. I might need your help again.	Нейт: Супер. Смотри, чтобы у тебя телефон ловил – может еще наберу.
6	Sam: Wait, Nathan. Did you find the treasure?	Сэм: Нейт...Ты нашел сокровище?
7	Nate: No, not yet. But I got a mechanism to solve here.	Нейт: Пока нет. Надо с одним механизмом разобраться.
8	Nate: Hey, Richard Want. He was the Captain of the Dolphin.	Нейт: О, Ричард Уонт. Был капитаном на «Дельфине».
9	Sullivan: Whoo. Looks like he and Baldrige were in a best wig competition.	Салли: Похоже у них с Болдриджем были лучшие парики!
10	Nate: Right!	Нейт: Точно!

Аналогичные признаки стратегии доместикации имеют место в пятой реплике диалога. Фраза Нейта «stay where there's good reception» фактически переводится как «оставайся там, где есть хороший сигнал», однако для русскоязычной аудитории субтитров она переведена как «смотри, чтобы у тебя телефон ловил» - в более разговорном стиле. Остальные реплики нейтральны в плане использования переводческих стратегий (таблица 17).

Таблица 17. Результаты контент-анализа примера №7

Стратегия	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Д/Ф/Н/ЗС	Н	Н	Д	Н	Д	Н	Н	Н	Н	Н



*Пример 9. Эпизод #12 видеоигры Uncharted*

Девятый пример диалога для контент-анализа использования стратегий доместикации и форенизации в видеоигре Uncharted 4 представлен в двенадцатом эпизоде. Кадр из видеовставки показан на рисунке 15.



Рисунок 15. Видеофиксация сцены из примера №9

Местом действия служит побережье острова, где герои видеоигры – Нейт и Сэм смотрят в бинокль и рассуждают об увиденном. В таблице 18 показаны анализируемые реплики диалога.

Обратим внимание на четвертую реплику диалога, где английское «должно быть это оно» («that's gotta be it») заменяется на более эмоциональное, но простое по форме «она здесь!» с восклицательным знаком (в англоязычных субтитрах предложение оканчивается точкой).

А в следующей пятой реплике наблюдается использование стратегии доместикации. Фраза «that's optimistic, considering everything» («с учетом всего это оптимистично») трансформируется переводчиком до вида «знаешь, меня поражает твой оптимизм», которая гораздо более ярко передает эмоциональный тон контекста и более привычно звучит в разговорной речи.

В шестой реплике переводчик опускает вводный оборот «you know». А вторая часть реплики также трансформируется переводчиком с использованием стратегии доместикации в целях адаптации выражения к разговорному стилю речи и должной передачи ее эмоционального фона: вместо «you're allowed to feel just a little bit of excitement over this» («ты можешь лишь немного волноваться об этом») мы наблюдаем вопросительное «Ну почему бы не разрешить себе хоть немного порадоваться?».

Таблица 18. Диалог примера №9

№ реплики	Англоязычные субтитры	Русскоязычные субтитры
1	Nate: All right, Captain. What are we looking at?	Нейт: Так, капитан. На что же мы смотрим?
2	Sam: So...? Big, skull-shaped island? What?	Сэм: Ну? Большой остров в форме черепа?
3	Nate: Big island. No skull.	Нейт: Просто остров. Без черепа.
4	Sam: That's gotta be it. Libertalia.	Сэм: Она здесь! Либерталия!
5	Nate: That's optimistic, considering everything.	Нейт: Знаешь, меня поражает твой оптимизм.
6	Sam: You know, it is just us here. You're allowed to feel just a little bit of excitement over this.	Сэм: Кроме нас тут никого нет. Ну почему бы не разрешить себе хоть немного порадоваться?
7	Nate: I'll get excited when we get Alcazar's noose off your neck. C'mon.	Нейт: Порадуюсь, когда откупим тебя от Алькасара. Пошли.
8	Sam: Okay.	Сэм: Ладно.
9	Nate: No, no, no. Your "okays" are never just okay. It's usually means the opposite of okay.	Нейт: Ну, нет, эти твои "ладно" всегда означают не ладно, а совсем наоборот!
10	Sam: Whoa, whoa...	Сэм: Ооооо...

В девятой реплике англоязычное троекратное «но» заменено на «ну нет», эквивалентное оригиналу. «Okay», которое в русском языке часто переводится дословно – «окей» – заменено на «ладно». Примечательно и то, что переводчик заменяет «are never just» («всегда не просто») на «означает не».

Наречие «Whoa» в десятой реплике, чаще означающее «стоп» или восклицание «вау», «ух ты», заменено переводчиком на долгое «Ооооо...»,

что, по нашему мнению, не соответствует оригиналу и не относится ни к одной из анализируемых переводческих стратегий.

В таблице 19 показаны результаты оценки девятого примера.

Таблица 19. Результаты контент-анализа примера №9

Стратегия	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Д/Ф/Н/ЗС	Н	Н	Н	Н	Д	Д	Н	Н	Д	Н

*Пример 10. Эпизод #12 видеоигры Uncharted*

В десятом примере контент-анализа был проанализирован эпизод №12 из видеоигры Uncharted 4. Диалог представлен десятью репликами, показанными в таблице 20.

Таблица 20. Диалог примера №10

№ реплики	Англоязычные субтитры	Русскоязычные субтитры
1	Sam: This looks promising.	Сэм: Вроде это оно.
2	Nate: Huh. Some kind of symbol.	Нейт: Какой-то символ.
3	Sam: Looks like a compass arrow.	Сэм: Стрелка компаса.
4	Nate: Whoa. How did you know to do that?	Нейт: Воу. Как ты догадался?
5	Sam: Well, if there's one thing I've learned from you... Press everything.	Сэм: Ну как, основной принцип... Жми на всё.
6	Nate: What about that other guy?	Нейт: Как насчет этого парня?
7	Sam: Hear he started as a nobody... but became a fearsome swordsman.	Сэм: Он начинал никем, но стал грозным фехтовальщиком.
8	Nate: Huh. I'm spinning both symbols at once.	Нейт: Да. Я вращаю одновременно оба символа.
9	Sam: Well, there you go. Now you just gotta get 'em into the lights.	Сэм: Ну поехали! Теперь ты просо должен их осветить!
10	Nate: Got it!	Нейт: Понял!

В данном диалоге две реплики содержат признаки использования переводческих стратегий. Первая реплика характеризуется использованием стратегии золотой середины для перевода – фраза, сказанная Сэмом «this looks promising» дословно переводится как «выглядит многообещающе», но в

данном контексте означает рассуждение персонажа о нахождении долгожданного артефакта, нежели ожидание чего-то многообещающего. Аналогичный эмоциональный смысл, выраженный совсем в другой языковой форме, заложен во фразе «вроде это оно» как результате перевода.

В пятой реплике прослеживается стратегия доместикации: переводчик упускает указание на то, что Сэм называет принцип своих действий заимствованным у Сэма («I've learned from you») и переводит фразу как «ну как, основной принцип...», чтобы слова Сэма звучали более философично и саркастично, что отсутствовало бы в случае нейтрального перевода.

Таблица 21. Результаты контент-анализа примера №10

Стратегия	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Д/Ф/Н/ЗС	ЗС	Н	Н	Н	Д	Н	Н	Н	Н	Н

*Пример 11. Эпизод #15 видеоигры Uncharted*

Реплики диалога, проанализированные в одиннадцатом примере контент-анализа, показаны в таблице 22.

Таблица 22. Диалог примера №11

№ реплики	Англоязычные субтитры	Русскоязычные субтитры
1	Nate: Hey Nadine. Great to see you again. Ow! Okay, Mango! Mango!	Нейт: А, Надин. Рад тебя видеть. Ой, всё, манго, манго!
2	Nadine: What are you on about...?	Надин: При чём тут манго?
3	Nate: Ow, well it's my safe word.	Нейт: Наша с женой шутка.
4	Nadine: Hm. Are you always this clever?	Надин: Ха. Всегда такой остроумный?
5	Nate: I have my moments.	Нейт: Иногда бывает.
6	Nadine: Yes. You and your brother have proven yourselves the more capable treasure hunters on the island. Shame we're not on the same side.	Надин: Да. Вы с братом лучше всех на этом острове... умеете искать сокровища. Жаль мы не на одной стороне.
7	Nate: Wait there's... there's still time.	Нейт: Погоди...еще не поздно!
8	Nadine: Hm. I'm not falling for that again.	Надин: Опять болтаешь. Хм. Но я больше не поведусь.
9	Nate: Hey, hey, just let's just talk about this.	Нейт: Эй, эй, стой, давай просто поговорим...

10	Nate: Okay, that was...	Нейт: Это было...
----	-------------------------	-------------------

Диалог представлен восьмью репликами. В третьей реплике диалога наблюдается использование стратегии доместикации: в русскоязычной версии Нейт говорит, что восклицание «манго» (mango) – это шутка Нейта и его жены, в то время как в оригинале Нейт интерпретирует данное восклицание как «спасательное слово», не упоминая жену вовсе. Переводчик адаптирует фразу с использованием стратегии доместикации для более упрощенного восприятия ее смысла.

В пятой реплике диалога присутствует стратегия золотой середины – английскую идиому «I have my moments» («и у меня бывает звездный час», «у меня бывают моменты взлета») переводится как «иногда бывает» с сохранением эмоционального колорита фразы в другой языковой форме.

Таблица 23. Результаты контент-анализа примера №11

Стратегия	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Д/Ф/Н/ЗС	Н	Н	Д	Н	ЗС	Н	Н	Н	Н	Н

*Пример 12. Эпизод #17 видеоигры Uncharted*

Диалог двенадцатого примера контент-анализа представлен десятью репликами, показанными в таблице 24.

Таблица 24. Диалог примера №12

№ реплики	Англоязычные субтитры	Русскоязычные субтитры
1	Elena: Nate!	Елена: Нейт!
2	Nate: It's okay! I'm okay!	Нейт: Я жив! Я жив!
3	Elena: The tree! The tree is not okay!	Елена: Дерево ломается!
4	Nate: Oh, come on!	Нейт: Ох, да ладно!
5	Elena: Gotcha!	Елена: Есть!
6	Elena: So much for the car.	Елена: Ну прощай машина.
7	Nate: Yeah.	Нейт: Да.
8	Elena: C'mon.	Елена: Пошли.

9	Nate: I wasn't trying to protect you.	Нейт: Я не защитить тебя пытался.
10	Elena: We both did.	Елена: Мы обещали.

Обратим внимание на вторую реплику. В данном контексте восклицания Нейта «it's okay» означают ответ на беспокойство Елены и фактически говорят о том, что он оценивает свое состояние как благоприятное.

Тот же смысл прослеживается в русскоязычных субтитрах, но в другой языковой форме, более привычной для восприятия русскоязычной аудиторией видеоигры – «Я жив!», что говорит об использовании стратегии золотой середины.

В шестой реплике наблюдается использование стратегии доместикации с иным переводом исходного контекста: фраза Елены «So much for the car», означавшая ее сожаление о том, что они прилагали слишком много усилий ради машины, переведена совсем иначе на русский язык («ну прощай машина»).

Таблица 25. Результаты контент-анализа примера №12

Стратегия	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Д/Ф/Н/ЗС	Н	ЗС	Н	Н	Н	Д	Н	Н	Н	Н

*Пример 13. Эпизод #22 видеоигры Uncharted*

Последний пример контент-анализа включает в себя десять реплик диалога из двадцать второго второго эпизода видеоигры Uncharted 4. Реплики показаны в таблице 26.

В данном диалоге вторая реплика содержит признаки стратегии доместикации. Нейт начинает фразу с рассуждения «what happened to just...» («а что случилось с...»), в то время как в русскоязычных субтитрах наблюдается и обращение к Елене («милая»), и более разговорный стиль речи («а как же наша...»). Аналогично в третьей реплике, где фраза «over steered» («не справились») переведена в разговорном для русскоязычной речи

стиле в виде «перегнули» для более явного восприятия ее эмоционального содержания реципиентом.

Таблица 26. Диалог примера №13

№ реплики	Англоязычные субтитры	Русскоязычные субтитры
1	Elena: Yeah. You know, I figured as we're pulling all the cargo up from the dive... we could hire, you know, a small crew We could film the whole thing and resurrect my old show.	Елена: Да. Раз уж мы достаём этот корабль со дна морского, надо взять команду, всё заснять и возродить мою программу.
2	Nate: What happened to just... living a normal life?	Нейт: Милая, а как же наша... нормальная жизнь?
3	Elena: I think in our attempt to lead a "normal" life, we may have... over steered. Look... Then I was on that island... I missed the adventure. I missed us. And so now we have a chance to do what we love. from here on out we are gonna operate on a strictly legal basis. All right. And I will be doing all of the shooting... with my really expensive camera.	Елена: Думаю в своих попытках вести нормальную жизнь мы слегка... перегнули. Слушай. Я поняла, что я тоже... Я скучаю по приключениям. И по нам скучаю. Теперь мы можем делать то, что любим. Но только с этого дня мы всё делаем строго по закону. Ясно? И я отвечаю за всю съемку... своей жутко дорогой камерой.
4	Nate: Wow. You've really thought all this through, haven't you?	Нейт: Ух, ты. Ты действительно всё продумала.
5	Elena: More or less. But, listen just... say the word and I will call the whole thing off.	Елена: Ну, так... Но слушай... если не хочешь, только скажи, и мы всё отменим.
6	Nate: What? No, no, no, no, no.	Нейт: Что? Нет-нет-нет-нет.
7	Nate: I don't wanna be that guy who ruins Jameson's early retirement like that.	Нейт: Не будем лишать Джеймсона его раннего выхода на пенсию.
8	Nate: That'd be cruel.	Нейт: Это жестоко.
9	Elena: Right...	Елена: Верно...
10	Nate: It's not gonna be easy, you know?	Нейт: Но будет непросто... ты это понимаешь?

Результаты контент-анализа по данному примеру показаны в таблице 27.

Таблица 27. Результаты контент-анализа примера №13

Стратегия	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Д/Ф/Н/ЗС	Н	Д	Д	Н	Н	Н	Н	Н	Н	Н

Резюмируем результаты проведенного контент-анализа по всем примерам и оценим, насколько часто в проанализированных диалогах эпизодов видеоигры Uncharted 4 переводчик использует стратегии доместикации и форенизации. Сводные результаты показаны в таблице 28.

Таблица 28. Сводные результаты контент-анализа

Стратегии	Количество реплик с признаками переводческих стратегий, ед.												
	П1	П2	П3	П4	П5	П6	П7	П8	П9	П10	П11	П12	П13
Доместикации (Д)	3	2	4	0	1	2	1	2	3	1	1	1	2
Форенизации (Ф)	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Золотой середины (ЗС)	2	1	0	1	1	1	3	0	0	1	1	1	0
Нейтральные реплики (Н)	5	7	6	9	7	7	6	8	7	0	8	8	8
Стратегии	Количество реплик с признаками переводческих стратегий, %												
	П1	П2	П3	П4	П5	П6	П7	П8	П9	П10	П11	П12	П13
Доместикации (Д)	30	20	40	0	10	20	10	20	30	10	10	10	20
Форенизации (Ф)	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0
Золотой середины (ЗС)	20	10	0	10	10	10	30	0	0	10	10	10	0
Нейтральные реплики (Н)	50	70	60	90	70	70	60	80	70	80	80	80	80

В представленной таблице подсчитано количество реплик из семи примеров диалогов из видеовставок игры Uncharted 4, в которых наблюдается четыре варианта переводческих стратегий: Д (использована стратегия доместикации), Ф (использована стратегия форенизации), ЗС (использована стратегия золотой середины) и Н (реплика нейтральна по отношению к анализируемым стратегиям). Присутствие стратегий в репликах подсчитано как в натуральном выражении, так и в относительном (в процентах), что отражает частоту использования соответствующих переводческих стратегий.

Для наглядности, отразим сравнительные результаты контент-анализа на диаграмме (Рис. 16).



Полученные результаты контент-анализа свидетельствуют о том, что в рассмотренных примерах диалогов героев видеоигры Uncharted 4, представленных в виде англоязычных и русскоязычных субтитров, чаще всего прослеживается нейтральный перевод, не предполагающий наличие признаков использования стратегий доместикации и (или) форенизации.

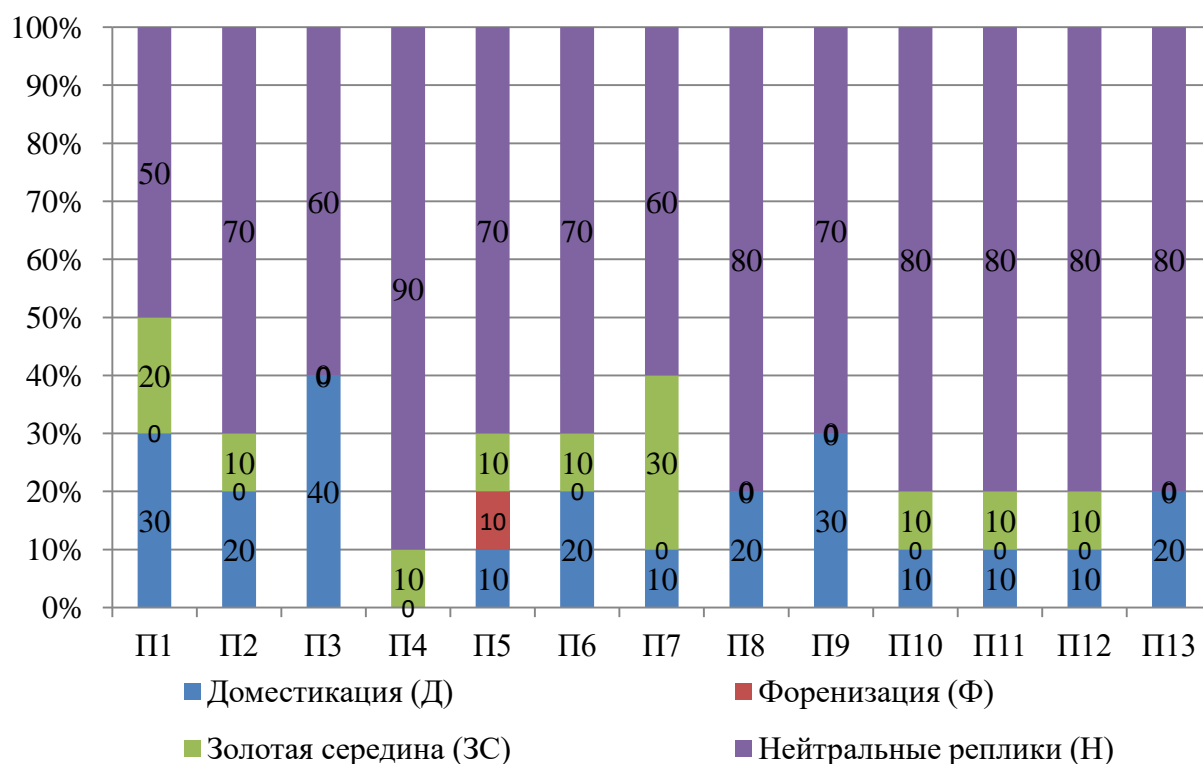


Рисунок 16. Сводные результаты контент-анализа, %

Ярко выраженной характеристикой стратегии переводчика можно считать избегание стратегии форенизации: ее признаки наблюдаются только в четвертом примере проведенного контент-анализа, однако в данном случае присутствовала фраза на латыни – третьем языке, и ее специфика обусловила целесообразность сохранения формы и содержания контекста. Если анализировать лишь соотношение англоязычных и русскоязычных реплик, признаки форенизации в рассмотренных примерах незначительно. Следовательно, аудиовизуальный англо-русский перевод субтитров видеоигры Uncharted 4 можно назвать ориентированным на стратегию доместикации, что, по нашему мнению, вполне справедливо с учетом сюжетной и идейной составляющей видеовставок: приключенческий жанр игры и присутствие в ее сюжете множества историко-культурных артефактов,

ярко выраженные характеры персонажей обуславливают целесообразность объективной передачи когнитивной и эмоциональной составляющей речи героев видеоигры. Однако превалирование нейтральных реплик и отмеченные ранее упущения перевода не позволяют охарактеризовать перевод как достаточно эффективный.

2.4. Выводы контент-анализа и рекомендации по использованию стратегий доместикации и форенизации в аудиовизуальном переводе видеоигр

По результатам контент-анализа можно сделать следующие ключевые выводы:

1. В общей структуре реплик рассмотренных диалогов превалируют реплики, нейтральные к признакам использования стратегий доместикации и (или) форенизации, однако во всех рассмотренных примерах присутствует как минимум одна реплика, относящаяся к данным стратегиям, что подчеркивает выраженность их присутствия в аудиовизуальном переводе;

2. В процессе контент-анализа было отмечено, что переводчик недостаточно эффективно выбирает приемы для отражения эмоциональных высказываний и идиом, переводя их с английского языка на русский. Это, по нашему мнению, делает конечный вариант перевода менее экспрессивным, не передающим в должной степени эмоциональный фон диалога, и не способствует адекватному восприятию характера персонажей (например, всегда ироничные высказывания героя Салливана переводятся более нейтрально, что искажает особенности его характера, задуманного сценарием игры);

3. Визуальная составляющая объекта контент-анализа остается аналогичной во всех примерах, но лишь в некоторых содействует передаче смысла и тональности речи героев видеоигры (например, в эпизоде №2). В большинстве случаев визуальный ряд никак не способствует решению

переводческой задачи и не представляет зрителю видеовставок возможности более объективно воспринять происходящие действия и диалоги, что подчеркивает важность эквивалентного перевода субтитров, которая не была достигнута в некоторых случаях.

С опорой на полученные результаты контент-анализа на примере видеоигры Uncharted 4 на данном этапе диссертационной работы были разработаны рекомендации по использованию стратегий доместикации и форенизации в аудиовизуальном переводе видеоигр приключенческого жанра. Комплекс рекомендаций систематизирован на рисунке 17.

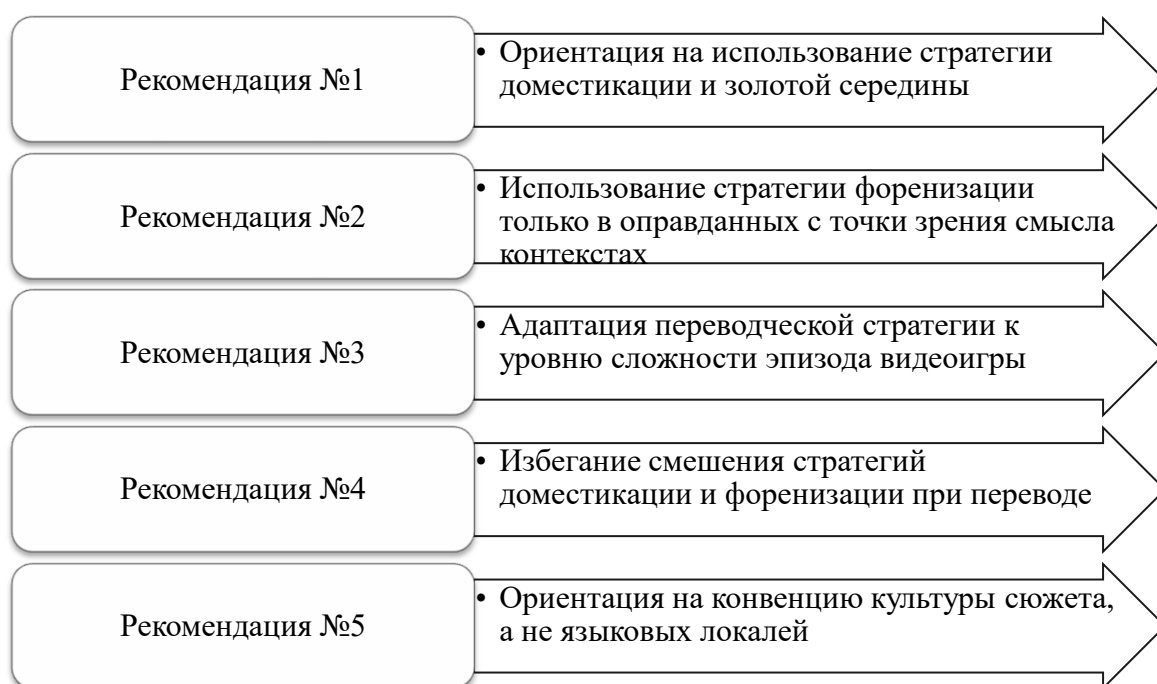


Рисунок 17. Рекомендации по использованию стратегий доместикации и форенизации в аудиовизуальном переводе видеоигр приключенческого жанра

Рассмотрим каждую рекомендацию более подробно.

Рекомендация №1. Ориентация на использование стратегии доместикации и золотой середины

Прежде всего, переводчикам субтитров и реплик для озвучки диалогов в приключенческих видеоиграх рекомендуется ориентироваться на использование стратегий доместикации и золотой середины. При наличии множества сюжетных поворотов, атрибутов и объектов, с которыми сталкиваются герои сюжета, имеющих выраженную культурно-

историческую специфику, важно сохранить для адресата перевода комфортность восприятия – ему и так приходится сталкиваться со сложными объектами, и их восприятие не должно усложняться еще больше трудностями лингвистического характера.

Более того, одни и те же культурно-исторические объекты могут совершенно по-разному интерпретироваться в различных языковых культурах, ввиду чего стратегия золотой середины и стратегия доместикации должны стать ведущими инструментами решения переводческих задач.

Рекомендация №2. Использование стратегии форенизации только в оправданных с точки зрения смысла контекстах

В приключенческих видеоиграх, схожих с проанализированной видеоигрой Uncharted 4, нередко встречаются моменты с описанием объектов или явлений, которые отсутствуют в языковой среде и прагматической картине мира адресата перевода. Такие контексты должны сопровождаться использованием стратегии форенизации, однако лишь в тех случаях, когда эквивалент действительно отсутствует. И даже в такой ситуации целесообразно дать пояснение адресату субтитров, уточнив смысл фразы в том случае, если из-за использования стратегии форенизации она остается недостаточно понятной. Особенно актуальным это можно назвать по отношению к тем эпизодам видеоигр, где видеоряд не содействует решению переводческой задачи и иллюстративно не помогает зрителю видеовставки понять смысл речи, ее тон и эмоциональную направленность.

Рекомендация №3. Адаптация переводческой стратегии к уровню сложности эпизода видеоигры

Опираясь на мнение Ф. Шлейермахера о том, что использование стратегии форенизации усложняет восприятие языковых единиц и ориентирует читателя (слушателя) на более активную когнитивную оценку контекста, считаем целесообразным соотносить простоту решения переводческой задачи (комфортность финального перевода для читателя, свойственную результатам использования стратегии доместикации) со

сложностью самого эпизода видеоигры. Например, если диалог происходит в эпизоде видеоигры со сложной сюжетной составляющей, требующей от игрока вдумчивости в стратегию дальнейших действий, целесообразно использовать стратегию доместикации, чтобы облегчить восприятие языковых единиц и сосредоточить внимание игрока на действиях. Если же требуется использование стратегии форенизации (в соответствии со второй рекомендацией), то следует отдавать ей предпочтение в том случае, если перевод касается отвлеченного видеоряда и не предполагает, что читателю (слушателю) придется существенно отвлекаться от стратегии игры на языковую составляющую речи ее героев.

Рекомендация №4. Избегание смешения стратегий доместикации и форенизации при переводе

Опираясь на результаты проведенного ранее теоретического анализа, сформулируем четвертую рекомендацию, согласно которой не следует смешивать стратегии форенизации и доместикации на уровне одного контекста (в рамках одного диалога, включенного в один видеоряд). Проведенный контент-анализ англоязычных и русскоязычных субтитров в эпизодах игры Uncharted 4 свидетельствует о том, что стратегии форенизации и доместикации не смешиваются, что говорит о хорошем качестве перевода с этой точки зрения. Рекомендуется придерживаться данной стратегии и при переводе языковых компонентов иных видеоигр, склоняться к какой-либо одной стратегии или ее комбинации со стратегией золотой середины.

Рекомендация №5. Ориентироваться на конвенцию культуры сюжета, а не языковой локализации

В рассмотренном примере эпизодов видеоигры Uncharted 4 присутствуют англоязычная языковая среда (язык оригинала игры), русскоязычная (язык субтитров в переводе) и множество иных языковых сред, которые связаны с теми культурами, которые присутствуют в сюжете видеоигры. Если перед переводчиком стоит вопрос о выборе стратегии доместикации или форенизации, рекомендуется меньше дистанцировать

перевод именно от той языковой среды, которая выступает тематикой эпизода, поскольку именно ее объективное отражение имеет большую значимость для восприятия игрока, выступающего реципиентом перевода.

Отметим, что разработанные рекомендации целесообразно использовать комплексно, для достижения наибольшей эффективности перевода, который будет содействовать раскрытию особенностей сюжета той или иной игры, отраженного в видеовставках, более комфортному режиму игры для пользователей видеоигр.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Подводя итоги практической главы диссертационной работы, можно сделать следующие выводы:

1. В ходе анализа технических особенностей было установлено, что локализация данной видеоигры выделяется не только полностью переведенной текстовой составляющей, но и качественным дубляжом, с небольшим количеством смысловых ошибок в переводе, не препятствующих погружению в игровой процесс. Однако графические объекты в игре не были локализованы, как и не были внесены глубокие изменения в сценарий игры. Исходя из критериев, рассмотренных в теоретической части и проведенного анализа локализованных составляющих был сделан вывод, что локализация данной видеоигры, согласно классификации А. Пашутиной, является углубленной.

2. В материалах контент-анализа преобладают нейтральные реплики, не содержащие признаков использования переводчиком стратегий доместикации, форенизации или стратегии золотой середины. Наибольшее количество нейтральных реплик установлено в третьем примере контент-анализа, где их число достигает 90% от общего количества реплик, наименьшее количество – в первом примере (50% реплик отнесены к нейтральным).

3. Результаты контент-анализа свидетельствуют о том, что большинство реплик, представленных в субтитрах, характеризуются нейтральным переводом без применения стратегий форенизации или доместикации. Частота проявления нейтрального перевода в материалах контент-анализа составляет от 50% до 90%. Во всем массиве объектов контент-анализа объем использования стратегий доместикации и золотой середины составил 40%, тогда как стратегии форенизации всего 10%. Следовательно, в выборе между стратегиями форенизации и доместикации

переводчик отдает предпочтение второй стратегии, комбинируя их в виде стратегии золотой середины в 20% случаев.

4. Культурологический компонент контент-анализа свидетельствует о том, что превалирование нейтральных реплик в диалогах обусловлено тем, что видеоигра Uncharted 4 изначально является интернационализированной по сюжетному замыслу. В игре присутствуют диалоги на испанском языке, которые были переданы в локализации без изменений, то есть форенизированы. Вполне вероятно, что разработчики намеренно оставили реплики панамских заключенных и стражников на испанском языке, чтобы передать национальный колорит и усилить эффект погружения в игровой мир. Для упрощения восприятия игры русскоязычной целевой аудиторией жаргонизмы в переводе субтитров смягчены, что также объясняется исходной ориентацией игры на определенный возрастной рейтинг и цензуру в российском прокате.

5. По итогам проведенного контент-анализа предложен ряд практических рекомендаций по эффективному использованию стратегий форенизации и доместикации в аудиовизуальном переводе видеоигр приключенческого жанра. Первая рекомендация предполагает ориентацию на использование стратегии доместикации и золотой середины. Во второй рекомендации предполагается, что использовать стратегию форенизации следует только в оправданных с точки зрения смысла контекстах. Третья рекомендация связана с адаптацией переводческой стратегии к уровню сложности эпизода видеоигры – чем сложнее эпизод, тем более простой для восприятия должна быть переводческая стратегия. В рамках четвертой рекомендации предложено избегать смешения стратегий доместикации и форенизации при переводе. Пятая рекомендация предполагает ориентацию переводчика на конвенцию культуры сюжета, а не языковых локалей.



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подведем итоги диссертационной работы и составим ряд основных выводов исследования.

На первом этапе исследования были рассмотрены лингвофилософские основания изучения стратегий аудиовизуального перевода в контексте межъязыковой локализации. При анализе взаимосвязи понятий глобализации, интернационализации и локализации перевода был сделан вывод о неразрывной связи перевода, локализации, интернационализации и глобализации и возможном слиянии терминов локализация и перевод в будущем. В данный момент локализация не ограничивается лишь программным обеспечением и проникла во многие сферы цифровой индустрии, такие как видеоигры, сериалы и кино.

В ходе анализа теоретических источников установлено, что аудиовизуальный перевод находится на стыке устного и письменного, поэтому его нельзя определенно отнести ни к тому, ни к другому. В работе также отмечено, что аудиовизуальный переводчик работает с 4 параллельными потоками данных: визуальный невербальный ряд, невербальный аудиоряд (шумомузыкальный), вербальный аудиоряд (диалоги героев), вербальный видеоряд (надписи на экране, субтитры).

Реализация аудиовизуального перевода, как показали результаты исследования, может осуществляться за счет применения различных переводческих стратегий. В настоящем исследовании особое внимание уделено стратегиям доместикации и форенизации. При выборе стратегии доместикации в целевом языке переводчик стремится воспроизвести стиль, исходного текста с наименьшим количеством отличий; во главу угла ставятся беглость восприятия и естественность. Стратегия форенизации, напротив, склоняет переводчика к максимальному сохранению специфики исходного текста, даже за счет возможных искажений смысла при переводе.

Вопрос, в какой степени применять стратегии доместикации и форенизации, не простой для переводчика и требует всестороннего контент-анализа исходного текста перед принятием решения. Частое и непомерное использование доместикации сводит на нет стиль и характеристики оригинала, маркеры иноязычной культуры, в результате чего не достигается главная цель перевода – обеспечение коммуникации. С другой стороны, избыточная форенизация в переводе часто делает перевод неясным, сложным для понимания, особенно если реципиент текста перевода не имеет базовых знаний в области исходного языка и культуры. Переводчик, как правило, использует оба подхода, чтобы в итоге получить качественный перевод; при этом сам перевод представляет диалектический процесс. Использование доместикации и форенизации должно быть обоснованным и целесообразным. В зависимости от вида текста и целевой аудитории переводчик выбирает один или комбинирует оба подхода.

На втором, практическом этапе исследования был проведен контент-анализ особенностей использования стратегий доместикации и форенизации в аудиовизуальном переводе субтитров видеоигры Uncharted 4. В качестве материала контент-анализа выступили субтитры англоязычной и русскоязычной версий видеоигры Uncharted 4, их культурологические аспекты и технические особенности локализации. Рассмотрены субтитры, представленные в эпизодах видеоигры № 2, 3, 4, 7, 8, 9, 11, 12, 15, 17, 22 (по 10 реплик на каждый эпизод). Каждая реплика была проанализирована с точки зрения наличия признаков использования стратегий форенизации, доместикации и стратегии золотой середины.

Результаты контент-анализа свидетельствуют о том, что большинство реплик, представленных субтитрами, характеризуются нейтральным переводом без применения стратегий форенизации или доместикации. Частота проявления нейтрального перевода в материалах контент-анализа составляет от 50% до 90%. Культурологический компонент контент-анализа свидетельствует о том, что превалирование нейтральных реплик в диалогах

обусловлено тем, что видеоигры Uncharted 4 изначально является интернационализированной по сюжетному замыслу. Для упрощения восприятия целевой аудитории русскоязычных субтитров смягчены жаргонизмы, что также объясняется изначальной ориентацией игры на определенной возрастной рейтинг и цензуру в российском прокате.

В рамках контент-анализа всего массива объектов данной видеоигры также было установлено, что признаки стратегий доместикации и золотой середины встречаются намного чаще, чем признаки стратегии форенизации. Следовательно, в выборе между стратегиями форенизации и доместикации переводчик отдает предпочтение второй стратегии, изредка комбинируя их в виде стратегии золотой середины.

Таким образом, положенная в основу исследования гипотеза о том, что все названные стратегии на практике в чистом виде не реализуются, и в действительности переводчики используют все три, частично подтвердилась, т.к. во всем массиве объектов контент-анализа преобладают признаки стратегий доместикации и золотой середины, в то время как признаки стратегии форенизации встречаются в 10% случаев.

В заключительной части исследования сформирован комплекс рекомендаций по эффективному использованию стратегий доместикации и форенизации в аудиовизуальном переводе видеоигр, относящихся к приключенческому жанру. Рекомендации предполагают: 1) ориентацию на использование стратегии доместикации и золотой середины. 2) использование стратегии форенизации только в оправданных с точки зрения смысла коммуникативных ситуациях. 3) адаптацию переводческой стратегии к уровню сложности эпизода видеоигры – чем сложнее эпизод, тем более простой для восприятия должен быть перевод; 4) использование гармоничной комбинации стратегий доместикации и форенизации при переводе. 5) ориентацию переводчика на конвенцию культуры сюжета, а не языковой локали.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Авербух К.Я. Общая теория термина: монография. Иваново: Ивановский гос. ун-т, 2004. 251 с.
2. Автономова Н.С. Познание и перевод. М.: РОССПЭН, 2008. 704 с.
3. Акулина А.В. Аудиовизуальный перевод как отдельный вид перевода // Филологический аспект №6. 2017. Вып. 26. С. 6–12.
4. Алексеева И.С. Введение в переводоведение. М.: Академия, 2004. 352 с.
5. Ачкасов А.А. Переосмысляя практику локализации // Журнал Сибирского федерального университета. Гуманитарные науки. Серия 10. 2017. Вып. 3. С. 288–297.
6. Беньямин В. Задача переводчика. Предисловие к переводу «Парижских картин» Бодлера [Электронный ресурс]. URL: <http://kassandrion.narod.ru/commentary/11/6ben.htm#0> (дата обращения: 17.12.2018).
7. Войнич И.В. Стратегии лингвокультурной адаптации художественного текста при переводе: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. П., 2007. 234 с.
8. Воскобойник Г.Д. Лингвофилософские основания общей теории перевода: автореф. дис. ... д-ра. филол. наук: 10.02.20. ИГЛУ, 2004. 41 с.
9. Гамбье И. Перевод и переводоведение на перекрестке цифровых технологий // Вестник СПбГУ. Сер. 9. 2016. Вып. 4. С. 56–74.
10. Гаспаров М.Л. Брюсов и буквализм // Поэтика перевода. М.: Радуга, 1988. С. 29–62.
11. Добровольский Б.Д. Лексические трудности перевода в лингвокультурном аспекте: автореф. дис. ... канд. фил. наук: 10.02.19. М., 2009. 27 с.
12. Иванова Е.Б. Художественный видеофильм как текст и его категории. Волгоград: Перемена, 2000. 26 с.
13. Кашкин И.А. В борьбе за реалистический перевод // Вопросы

художественного перевода. М.: Изд-во «Художественная литература», 1995. С. 125–127.

14. Козуляев А.В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности и особенности обучения данному виду перевода [Электронный ресурс]. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/audiovizualnyu-polisemanticheskij-perevod-kak-osobaya-forma-perevodcheskoj-deyatelnosti-i-osobennosti-obucheniya-dannomuvidu> (дата обращения: 18.03.2019).

15. Козуляев А.В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках школы аудиовизуального перевода // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. 2015. №3. Вып. 13. С. 3–24.

16. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М.: Высш. шк. 1990. 253 с.

17. Крупнов В.Н. В творческой лаборатории переводчика [Электронный ресурс]. URL: <https://www.booksite.ru/fulltext/krupnov/text.pdf> (дата обращения: 19.03.2019).

18. Латышев Л.К. Технология перевода. М.: НВИ Тезаурус, 2000. 280 с.

19. Матасов Р.А. Перевод кино/видео материалов: лингвокультурологические и дидактические аспекты: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. М., 2009. [Электронный ресурс]. URL: <http://cheloveknauka.com/perevod-kino-video-materialov-lingvokulturologicheskie-i-didakticheskie-aspekty> (дата обращения: 18.12.2018).

20. Мостицкий И. Определение адекватности и общие требования к художественному переводу [Электронный ресурс]. URL: <http://rh.1963.ru/art.htm> (дата обращения: 18.12.2018).

21. Нелюбин Л.Л. Наука о переводе (история и теория с древнейших времен до наших дней): учеб. пособие. М.: Флинта: МПСИ, 2006. 416 с.

22. Ортега-и-Гассет. Х. Нищета и блеск перевода // Что такое философия. М., 1991. С. 336–352.
23. Особенности локализации игр на иностранные рынки [Электронный ресурс]. URL: <https://habrahabr.ru/company/miip/blog/324496> (дата обращения: 13.03.2019).
24. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения [Электронный ресурс]. URL: <http://dailytelefrag.com/articles/read.php?id=1291> (дата обращения: 15.03.2019).
25. Прунч Э. Пути развития западного переводоведения. От языковой асимметрии к политической. М: Р. Валент, 2015. 511 с.
26. Райс К. Классификация текстов и методы перевода // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. М: «Международные отношения», 1978. С. 202–228.
27. Рецкер Я.И. Теория перевода и переводческая практика. М.: Валент, 2010. 240 с.
28. Руднев В.П. Винни Пух и философия обыденного языка. М.: АГРАФ, 2002. 320 с.
29. Смирнов А.А. Перевод // Литературная Энциклопедия. 1934. Т. 8. С. 512–532.
30. Федоров А.В. Основы общей теории перевода. М.: Высш. Школа, 2002. 416 с.
31. Чистова Е.В. Эколингвистические проблемы перевода в эпоху глобанглизации и глокализации // Экология языка и коммуникативная практика. №1. 2015. С. 269–281.
32. Чуковский К. Искусство перевода. М.; Л.: Academia, 1936. 227 с.
33. Швейцер А.Д. Перевод и лингвистика. М.: В-дат, 1973. 280 с.
34. Шлейермахер Ф. О разных методах перевода // Вестник Моск. ун-та. Сер.9. Филология, 2000. № 2. С. 127–145.
35. Шлейермахер Ф. О разных методах перевода // Вестник Моск. ун-та. Сер. 9. Филология, 2000. № 2. С. 127–145.

36. Эко У. Сказать почти то же самое. Опыты о переводе. СПб.: symposium, 2006. 574 с.
37. Bassnett S. Translation Studies. Routledge. Taylor & Francis Group London and New York, 2002. 176 p.
38. Bernal-Merino M. On the Translation of Video Games. // The Journal of Specialized Translation. 2006. №. 6. P. 22–36.
39. Bernal-Merino M. Video Games and Children's Books in Translation. [Электронный ресурс]. URL: [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php) (дата обращения: 15.12.2018).
40. Chaume F. Is audiovisual translation putting the concept of translation up against the ropes? // The Journal of Specialised Translation. Universitat Jaume I, 2018. P. 84–104.
41. Cintas J.D. Introduction: the didactics of audiovisual translation // The Didactics of Audiovisual Translation. John Benjamins Publishing Company, 2008. P. 1–18.
42. Cronin M. Translation and Globalization. London: Routledge, 2003. 208 p.
43. Dunne K.J. Localization // The Routledge Encyclopedia of Translation Technology Routledge, P. 550–562.
44. Fisher A. Media Across Borders // The 1st international Conference on the Localization of Film, Television and Video Games, University of Roehampton, London, 8–9 2012. In Transnational Cinemas. P. 245–249.
45. Game Scripts Wiki: Uncharted 4: A Thief's End Script. [Электронный ресурс]. URL: [https://gamescripts.fandom.com/wiki/Uncharted\\_4:\\_A\\_Thief%27s\\_End](https://gamescripts.fandom.com/wiki/Uncharted_4:_A_Thief%27s_End) (дата обращения: 15.03. 2019).
46. Georgakopoulou P. Subtitling for the DVD Industry // Audiovisual Translation: language transfer on screen. London: Palgrave Macmillan, 2009. P. 21–35.

47. Leppihalme R. Translation strategies for realia. // Mission, Vision, Strategies, and Values: A Celebration of Translator Training and Translation Studies in Kouvola. Helsinki: Helsinki University Press, 2001. P. 139–148.

48. Localization [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gala-global.org/industry/intro-language-industry/what-localization/> (дата обращения: 6.12.2018).

49. Lommel A. The Localization Industry Primer, 2<sup>nd</sup> edition, Fechy: SMP marketing and LISA, 2003. 53 p.

50. Mangiron C., O'Hagan M. Game localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation // The Journal of Specialised Translation. 2006. P. 10–21.

51. Myskja K. Foreignisation and resistance: Lawrence Venuti and his critics // Nordic Journal of English Studies 12(2). 2013. P. 1–23.

52. Neves J. Audiovisual Translation: Subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing [Электронный ресурс]. URL: [https://www.researchgate.net/publication/228766120\\_Audiovisual\\_translation\\_Subtitling\\_for\\_the\\_deaf\\_and\\_hard-of-hearing](https://www.researchgate.net/publication/228766120_Audiovisual_translation_Subtitling_for_the_deaf_and_hard-of-hearing) (дата обращения: 21.12.2018).

53. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization. Translating for the Global Digital Entertainment Industry. John Benjamins. 2013. 374 p.

54. O'Connell E. Screen Translation // The Companion to Translation Studies. Clevedon, Buffalo, Toronto: Multilingual Matters, 2007. P. 120–133.

55. Pennycook A. Global Englishes and transcultural flows. Routledge, 2007. 189 p.

56. Perez-Gonzalez L. Audiovisual Translation. // The Routledge Encyclopedia of Translation Studies. Second edition. Routledge, 2009. P. 13–20.

57. Robertson R. Globalization: Social Theory and Global Culture (Theory, Culture & Society Series). SAGE Publications. Great Britain: The Cromwell Press Ltd. Broughton Gifford. Melksham, Wiltshire, 1992. 224 p.

58. Roman J. The Three Uses of Glocalization. // 78th Conference of the Canadian Political Science Association. York University, Toronto. 2006. 21 p.




59. Van der Meer J. The Fate of the Localization Industry and a Call to Action, In Localization Industry Standards Association Forum Newsletter, 4(4), P. 14–17.

60. Venuti L. The Scandals of Translation: Towards an Ethics of Difference. Routledge, 1998. 210 p.

61. What is GILT [Электронный ресурс]. URL: <http://www.aranchodoc.com/what-is-gilt> (дата обращения: 7.12.2018).

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Институт филологии и языковой коммуникации  
Кафедра теории германских языков и межкультурной коммуникации

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой ТГЯиМКК  
 О.В. Магировская  
« 28 » июля 2019 г.

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

**СТРАТЕГИИ ДОМСТИКАЦИИ И ФОРЕНИЗАЦИИ В  
АУДИОВИЗУАЛЬНОМ ПЕРЕВОДЕ (НА МАТЕРИАЛЕ СЕРИИ  
ВИДЕОИГР UNCHARTED)**

45.04.02 Лингвистика

45.04.02.01 Межкультурная коммуникация и перевод

Магистрант



К.И. Зайцев

Научный руководитель



канд. филол. наук,  
доц. Е.В. Чистова

Нормоконтролер



М.В. Файзулаева

Красноярск 2019