

ИСТОРИЯ ПЕДАГОГИКИ

Проблематика перевода и локализации американских мультипликационных фильмов первого десятилетия XXI века

Наталья Александровна Чистякова

старший преподаватель кафедры Русского языка и литературы
Университет «Синергия»
Москва, Россия
ben-london@yandex.ru
 0000-0002-0803-5967

Лада Алексеевна Леонова

студентка факультета лингвистики, направления «теория и практика перевода»
Московский финансово-промышленный университет "Синергия"
Москва, Россия
1203Lada@mail.ru
 0000-0000-0000-0000

Юлия Марковна Лысова

студентка факультета лингвистики, направления «теория и практика перевода»
Московский финансово-промышленный университет "Синергия"
Москва, Россия
cerasisflores@yandex.ru
 0000-0000-0000-0000

Поступила в редакцию 15.01.2022

Принята 19.02.2022

Опубликована 15.04.2022

 10.25726/v6948-8268-3951-k

Аннотация

В условиях глобализации и взаимопроникновения культур, когда граждане той или иной страны могут наслаждаться шедеврами зарубежного происхождения, чрезвычайно актуальной становится проблема перевода. Слушая предложенный текст, не каждый потребитель задумывается над тем, какой смысл был изначально заложен в произведение и насколько он мог быть искажен из-за локализации. Задача переводчика – найти золотую середину: обеспечить понимание художественного произведения в конкретной культурно-языковой среде и сохранить при этом замысел создателя. Нам показалось интересным взять для исследования американскую мультипликацию первого десятилетия XXI века, так как именно в этот период она наиболее активно начала поставаться в Россию, и, как следствие, поспособствовала возникновению острой необходимости в создании переводов для российских зрителей. Целью нашего исследования стало выявление причин, провоцирующих неточности перевода и искажающих восприятие художественного произведения; а также обозначение критериев, позволяющих осуществить грамотный перевод. Основные задачи исследования мы определили как: обозначение важности вопроса локализации перевода в медиаиндустрии; определение неточностей локализации на примере двух американских мультипликационных фильмов: «Коралина в стране кошмаров» (2008) и «Девять» (2009); выявление упущений в переводе вышеозначенных картин и предложение решений по их устранению; объяснение происхождения подобных неточностей; определение критериев, позволяющих обеспечить качественный перевод. В результате исследования

были сделаны следующие выводы: на данный момент огромное количество зарубежных мультфильмов, фильмов, мюзиклов, песен переводится неграмотно, что затрудняет понимание изначального замысла произведения, даже если суть сохранена; после детального разбора и сопоставления оригинального текста и перевода многие переосмысливают значение произведения, меняют отношение к нему. Благодаря данному исследованию, наша фокус-группа кардинально изменила отношение к мультфильму "9". До участия в проекте участники смотрели мультфильм только в оригинальной озвучке. Детальный анализ двух работ (русской и американской) выявил огромные плюсы в работе российских локализаторов. «Девять» в российском исполнении дает возможность зрителю почувствовать эмоции, мысли и душевное состояние действующих лиц; дарует смысл происходящему и уточняет роли персонажей; проработка переводов требует больше времени, чем принято уделять; для сохранения оригинальности следует отказаться от стереотипов в переводе и сконцентрироваться на сути произведения, абстрагируясь от персонального видения персонажей или истории.

Ключевые слова

перевод; переводоведение; локализация; мультфильм; восприятие; значение; персонаж; адаптация; озвучивание; дубляж; английский и русский языки, американские мультипликационные фильмы.

Введение

Мультипликация – один из основных видов медиа. Существует множество мультипликационных студий, которые покорили сердца людей по всему миру. Большая часть популярных ныне мультфильмов была создана за рубежом. Для людей, не владеющих языком картины, перевод играет лидирующую роль в вопросе адекватного восприятия происходящего на экране. В данной работе мы рассмотрели особенности русскоязычной адаптации иностранных картин, поскольку не только незнание языка, но и «непонимание национальных различий может привести к недоразумению» (Чистякова, 2019).

Основной целью нашей работы является изучение влияния русскоязычной адаптации на понимание мультфильма. Для выполнения этой цели были поставлены следующие задачи:

1. Выбрать основной материал для просмотра и последующего анализа;
2. Провести сравнительный анализ между исходным мультфильмом и русской адаптацией;
3. Выявить плюсы и минусы дубляжей картин.

Мы остановились на американской мультипликационной индустрии, поскольку именно эти картины предполагают максимальный охват разновозрастной российской аудитории и, в частности, оказали и продолжают оказывать серьёзное влияние на сознание подрастающего поколения. Для составления общей картины нами было просмотрено множество популярных мультфильмов, включая «Шрека», «Мадагаскар», «Тачки», «Корпорацию монстров» и прочие. Для детального анализа мы взяли два мультфильма – «Коралину в стране кошмаров» и «Девять». Выбор пал на них по причине того, что оба творения имели достаточно большую популярность в России при выходе, причём подход к их озвучиванию очень сильно разнился, делая их легко сопоставимыми примерами плохого и хорошего дубляжа. К тому же данные мультфильмы были созданы в начале XXI века, именно в тот момент, когда особенно остро встал вопрос адаптации перевода американских картин. Актуален данный вопрос и по сей день.

Материалы и методы исследования

Нами были использованы теоретические и эмпирические методы.

Из теоретических методов были использованы анализ исходных данных по мультфильмам, синтез полученных данных, метод поиска и проведения аналогии со схожими данными, а также выдвижение гипотезы о возможности создания точного метода перевода.

Из эмпирических методов были использованы наблюдение за прогрессией переводов медиа 21 века, опрос заинтересованных в исследовании данного вопроса лиц и создание фокус-группы.

Исследование проводилось в возрастной группе от 16 до 22 лет, среди студентов первого и второго курсов факультета лингвистики "Московского финансово-промышленного университета «Синергия» и студентов первого и второго курсов факультета коммуникаций, медиа и дизайна национального исследовательского университета «Высшая школа экономики»; таким образом, в опросе приняло участие 350 человек. Возрастная категория была выбрана не случайно: именно «для молодого человека актуальны вопросы самоопределения, поиска своего места в стремительно меняющейся реальности» (Ушакова, 2022). Студенты были опрошены на предмет удовлетворенности русским дубляжом в сравнении с текстом оригинального произведения. Следует отметить, что, в числе прочего, авторы статьи заинтересовались, у опрашиваемых, каким образом можно улучшить качество перевода.

В процессе осуществления задач, мы опирались на исследования лингвистов прошлого века Комиссарова В. Н., Швейцера А. Д., Райс К. и Вермеера Г. По их мнению, существует два основополагающих принципа оценки перевода: адекватность и эквивалентность. Адекватность – соотношение исходного текста с переведённым частично в семантическом, частично парадигматическом планах. Эквивалентность – соотношение языковых единиц по типу фразеологизмов, при котором разные исходные фразы приводятся к одному значению или, возможно, имеют слегка различные оттенки, поскольку «в каждом языке есть свои идиомы, в каждой культуре есть свои особенности в толковании и отношении к невербальной составляющей» (Чистякова, 2019).

По Комиссарову В.Н. есть пять уровней эквивалентности перевода:

- 1) уровень соответствия цели и смысла (шутка, придуманная в одной стране, может быть не понята в другой в силу другой организации быта или отсутствия злободневности конкретной темы);
- 2) синтаксический уровень: примерно схожее строение речи перевода (отсутствие не критично, но желательно);
- 3) уровень высказывания: понимание авторской мысли предполагает перевод не классического, а контекстуального значения слова;
- 4) уровень сообщения: автор перевода может адаптировать конструкцию по пониманию конкретной языковой аудитории;
- 5) уровень языковых знаков: одинаковость переводов по смыслу и расположение компонентов почти в таком же порядке, что и в оригинале.

Преподаватель кафедры "Иностранные языки и межкультурные коммуникации" Уральского Государственного Университета Путей Сообщения Лопатин М.А., опираясь на классификацию Комиссарова В.Н., исследовал адекватность перевода и пришёл к выводу, что неудачным будет как совсем вольный перевод, так и перевод дословный, сделанный без учёта историко-культурного контекста. Однако на примере нашего исследования мы выявили, что данная классификация не является универсальной и всецело корректной.

Результаты и обсуждение

Мы остановили свой выбор на мультфильме "9" из-за оригинальной и удачной интерпретации сюжета, появившейся за счёт русского перевода. "Коралина в стране кошмаров" была выбрана благодаря известности повести Нила Геймана, лёгшей в её основу и, как следствие, широкой обсуждаемости в среде российских зрителей самого мультфильма. Как уже было написано ранее, данные произведения интересны для анализа, так как на них наиболее ярко можно показать трудности адаптации.

«Коралина в стране кошмаров»

«Коралина в стране кошмаров» – кукольный мультипликационный фильм режиссёра Генри Селика в жанре фэнтези, вышедший в мировой прокат 5 февраля 2008 года. Русское озвучивание, по нашему мнению, сделало мультфильм значительно хуже. Нельзя сказать, что это полностью вина локализаторов, так как многие вещи не имеют аналогов в других культурах, соответственно, адаптировать их под культурные особенности другой страны почти невозможно. В этом и заключаются трудности перевода, дубляжа и адаптации в целом.

Русские локализаторы были вынуждены менять отдельные реплики персонажей. В английском языке существует множество фраз, которые попросту невозможно перевести. Случается это в том числе и из-за «липсинка» (от «lip» и «sync» – «губы» и «синхронизация» соответственно; то есть, синхронизация анимации губ персонажа со звуками, которые он произносит). В этом аспекте русские локализаторы проделали хорошую работу, однако в остальных она оказалась не столь удачной.

Когда мы сталкиваемся с дубляжом мультфильмов, то должны понимать, что условия озвучивания персонажей на оригинальном языке и в дубляже – кардинально разные вещи. Обычно при создании проекта актеры записывают фразы ещё до того, как начинается создаваться анимация мультфильма, долго вживаясь в роль, имея, порою, возможность повлиять на «картинку»; в то время как актеры дубляжа вынуждены записывать звук уже с учетом проделанной создателями работы, что ставит их в достаточно жёсткие рамки. По нашему мнению, именно это стало помехой для русской адаптации «Коралины в стране кошмаров».

Коралина на английском языке и на русском языке воспринимается абсолютно по-разному. Дакота Фаннинг (американская актриса) целых 3 года трудилась для озвучивания своего персонажа; в то время как русская актриса дубляжа – Анна Штукатурина – вынуждена была сделать это гораздо быстрее. Некую роль также сыграла и разница в возрасте актрис, а также тон озвучивания. Дакоте, на момент начала работы над проектом, было 11 лет, как и главной героине одноименного мультфильма, а Анне – около 20 лет; что, безусловно, весьма сильно повлияло на восприятие персонажа. Приведём пример:

– What do u mean? She's amazing («Да ты что, она обалденная».)

У Фаннинг тон живой и выразительной, он уместнее в данной фразе, чем спокойный тон Штукатуриной.

Обратиться к тематике самого перевода. Друга Коралины, в оригинале известного как «Wybie», в российском дубляже зовут Закки. Имя играет большую роль в понимании личности данного героя и в создании атмосферы мультфильма в целом. Так, когда бабушка зовёт героя, Каролина начинает дразнить мальчика: «Why were you born?» – «Почему ты родился», как бы расшифровывая его имя. Это добавляет мрачности и без того нелегкой атмосфере мультфильма. Начинает казаться, что «Wybie» – нежеланный ребенок в семье и, глядя на его внешний вид, сравниваешь с несчастным Карликом Носом. В дубляже этот момент вовсе не кажется страшным: Коралина расшифровывает имя друга как «Заколебайка». Стоит, однако, отметить, что в русской адаптации этот момент весьма продуман с точки зрения фонологического оформления.

В моменте с неожиданно появляющимся туманом Коралина в русском дубляже «обзывает» кота домашним, что, не имеет абсолютно никакого смысла. В оригинальном озвучивании, героиня называет кота «wuss russ» («трусливый котяра»), за что в будущем еще извинится перед ним.

Следующий нюанс, который бросается в глаза, заключается в самом имени главной героини. В русском дубляже её называют «Коралина» (с ударением на «о»): на английском это звучит естественно, а на русском – наигранно и демонстративно.

Обратим внимание и на естественные для дубляжа потери: упущенную, в силу невозможности перевода, игру слов. По сюжету Бельдам – она же «другая» мама – бросает Коралину в зеркало, давая ей время одуматься. В английском языке слово «reflect» имеет два варианта перевода: «поразмислить» и «отражать». Т.е., героиню кинули в отражение (reflection), чтобы она, увидев себя, поразмислила (reflect) над своим поведением.

Знаковую роль в картине играют песни. Одна из них – песня «другого» папы, не имеет смысловой нагрузки в переводе. К сожалению, ситуация, в которой при дубляже смысл бывает абсолютно утерян, крайне часто сопутствует переводу любых стихотворных форм. В оригинале другой папа поет: «Our eyes will be on Coraline», что переводится как – «У Коралины будут наши глаза» («другие» родители обладают пуговицами вместо обычных человеческих глаз, так их можно отличить от реальных родителей). Эта фраза является предупреждением для главной героини от «другого» папы, что «другая» мама собирается сделать что-то плохое (по сюжету она хотела пришить Коралине такую же пару пуговиц). При просмотре мультфильма с дубляжом не сразу становится ясно, что он хотел сообщить своей «дочери».

Однако, справедливости ради, стоит отметить, что даже при всех минусах, есть момент, который смотрится у русских локализаторов лучше, чем в оригинале. Фразу Коралины «You are not my mother» – «Ты/вы не моя мать», в дубляже перевели именно с местоимением «Вы» (в английском языке нет различия между «ты» и «Вы»). В русской версии героиня, как только осознает, что рядом не её настоящая мать и что ей желают зла, сразу же переходит на «Вы», хотя изначально, едва освоившись в «другом» доме, обращалась к ней на «ты».

В целом же, мы получаем мультфильм с неполно переданной атмосферой и искаженными образами героев.

Оценивая мультфильм с лингвистической точки зрения, мы с уверенностью можем сказать, что использовались калькирование и вольный перевод (что подразумевает, согласно теории «правильности перевода» по Лопатину М.А., положительный результат). Также использовались такие переводческие трансформации как антонимический перевод, конверсная трансформация, контекстуальная замена, лексические добавления и др. При этом удачной данную работу мы точно не назовём.

Однако существуют и хорошие переводы. В данном случае стоит отметить работу российских локализаторов над мультфильмом «Девять».

«Девять»

«9» – мультипликационный фильм режиссёра Шейна Экера в жанре ститчпанк, вышедший в мировой кинопрокат 9 сентября 2009 года.

Для России была сделана своя версия произведения. Локализацией картины занимался Дмитрий Глуховский – автор постапокалиптических романов. Глуховскому была дана полная творческая свобода: ему буквально позволили создать новую историю, поверх созданной анимации.

Сценарий оригинала и нашей «локализации» – это две кардинально разные истории. Практически все диалоги и монологи, включая даже историю за кадром, не совпадают (см. Таблицу 1).

Таблица 1. Примеры переводов реплик персонажей мультфильма «Девять»

Русский дубляж	Оригинал
- Но я ничего не помню. Кто я? - Скоро узнаешь.	- Are... Are we alone? – «Мы одни» - No, no... – «Нет, нет»
- А второй рассказывал, что именно я должен сделать? - Он говорил всегда, что ты сам все поймешь.	- Actually, I don't mind having one eye. It's easier forme. – «Вообще-то, я не против иметь один глаз. Мне так проще»

Приведенные в примеры полностью сочетаются по таймингу в мультфильме, приведенные действия являются вырезками из одного и того же эпизода.

Анимация в мультфильме не изменялась специально для локализации (как это происходило, например, в «Зверополисе» (англ. Zootopia) — американский компьютерно-анимационный комедийно-приключенческий фильм производства Walt Disney Animation Studios, выпущенный Walt Disney Pictures в 2016 году), где для каждой страны была сделана анимация с национальным символом среди животных), но из-за того, что диалоги были очень сильно изменены, картина получила совсем иной смысл.

Вообще, диалогов мало: большая часть хронометража – это скитание по руинам или драки с монстрами. Однако в оригинальной версии диалогов в 2 раза меньше, чем русской. Таким образом, количество диалогов становится особенностью каждой версии – в английской около половины всей картины составляет тишина, в русской эта тишина прерывается выдержками философского содержания. Например, на 16 минуте фильма в русском дубляже персонаж Пятый произносит: «Второй так ждал этого дня. Он говорил, что когда ты придешь, все переменится...», в то время как в оригинале герой молчит. Или же на 55 минуте, когда главный герой рассуждает на тему семьи, в оригинале снова стоит тишина. Подобные моменты и выстроили цепь колоссальных отличий между двумя кинолентами.

Тяжело забыть образы, которые создала русская версия мультфильма. Все девять кукол став частичкой души и воспоминаний ученого, воссоздали его бывших друзей, семью и врагов. В истории четко обозначено, кто из кукол кем является (см. Таблицу 2).

Таблица 2. Пример распределения ролей кукол согласно дубляжу и оригинальной ленте в мультфильме «Девять»

Русский дубляж	Оригинал
- ...ты – за его жену, близнецы – за детей, я за него, Первый – за Канцлера.	- We are him. – «Мы это он»

В оригинале нет ни одного упоминания о жене ученого, его детях, телохранителях канцлера и других персонажах. Куклы никак не привязаны к жившим в мультфильме людям. А ведь именно наличие «новой» роли у каждой куклы, даёт возможность показать историю под другим углом.

Открывающая русскую интерпретацию речь учёного, даёт начало различиям оригинальной версии и дубляжа. Девятый рассказывает о том, что произошло с миром. Это же делается и в оригинале, однако, совсем иным образом. С первых секунд русской версии зрители слышат мучительные философские вопросы: «Кто мы такие в этом мире?», «Что есть Бог?» и т.д. На английском же речь о мире гораздо более сухая и краткая: это констатация произошедших с миром событий (см. Таблицу 3).

Таблица 3. Сравнение вступительных реплик в мультфильме «Девять»

Русский дубляж	Оригинал
-Кто создал нас? Кто создал этот мир?	(в этот момент в мультфильме тишина)
- Я заплатил страшную цену: я потерял всех, кого любил.	- ...only spread us quicker to our doom – «...только быстрее приведет нас к нашей гибели»

В нашей адаптации, ученый начинает рассказывать про свою семью и себя, чего нет в оригинале. В русской версии на протяжении всего мультфильма присутствуют очевидные аллюзии на Библию. Более того, для локализации это становится основополагающим. Русскоязычной аудитории будет нетрудно заметить, что Девятого обозначают как избранного, как спасителя. Религиозный подтекст в данном случае имеет огромную важность для понимания всего мультфильма. Его легко заметить в репликах, имеющих отсылку к Библейским текстам: «Как врата в Ад», «Машина создаст других роботов по своему образу и подобию» и пр.

Девятого в диалогах на русском превозносят и говорят, что он знает то, чего не знают другие. Становится очевидно, что Девятый в мультфильме выступает в роли Иисуса Христа – у него есть особое предназначение. Второй, Пятый и Шестой постоянно упоминают, что именно Девятый главный среди них. Например, Второй произносит: «Я так долго искал тебя. Последнего и главного». Второй, Пятый и Шестой, в свою очередь, напоминают учеников Христа – апостолов. В русской версии даже один из вариантов названия картины звучит как «Девятый», а не просто «Девять». Это еще больше подчеркивает важность, персонифицированность героя в русской локализации.

В оригинале Библейского подтекста не существует – Девятый там не является спасителем, он равный другим персонаж (см. Таблицу 4).

Таблица 4. Различия между репликами о Девятом в русской и английской версиях мультфильма «Девять»

Русский дубляж	Оригинал
- Ты вспомнишь, что с ним делать и спасешь нас?	- He's... He's always drawing this (речь идет о рисунках Девятого). – «Он всегда рисует это»
- Я должен разгадать, для чего мы здесь.	- ...We need to figure out what's going on. – « Мы должны разобраться в том, что происходит»

На протяжении всей русской локализации Девятому, как и остальным куклам, говорят, что всем им необходимо что-то вспомнить. Русское «вспоминай» имеет отношение к личностному содержанию, а английское «source» (источник, происхождение) в данном случае к приходящему извне.

Американская версия куда более абстрактная, отвлечённая; в ней нет ничего личного. Как мы уже говорили, куклы в ней – это просто куклы. Русская локализация за счёт отсылок и уточнений если не визуально, то умозрительно конкретизируется, обрастает запоминающимися образами. И в конце мы узнаем, кто и как связан друг с другом, и о чем эта история. Огромный резонанс создает концовка мультфильма на русском языке: «Человеку, про которого говорили, что у него нет души, но сумевшему доказать, что она есть». В оригинальном мультфильме в этот момент не произнесено ни слова.

При переводе мультфильма «Девять»: использовался только вольный перевод. Автору была дана полная свобода самовыражения, которой он отлично воспользовался. Согласно теории «правильности перевода» по Лопатину результат не мог быть хорошим. Но, на основании сделанного нами анализа, можно смело заявить, что перевод удался.

Заключение

Как у людей, которые провели достаточно много времени за анализом переводов художественных произведений разного рода, у нас появилось несколько идей, которыми можно было бы воспользоваться при дубляже зарубежных картин.

1. Важной составляющей мультфильма является озвучивание персонажей; и для полной передачи характера нужно не только посмотреть оригинал мультфильма, но и вжиться в роль, почувствовать характер персонажа, обрести способность думать, как он.

2. Также следует расширять словарь аналогов, который на данный момент не столь богат. Ярким примером будут являться переводы пословиц. Например, «у гениев мысли сходятся» на языке оригинала будет звучать как похвала (Great mind sthink a like), а на русском – скорее как оскорбление.

3. Необходимо прорабатывать моменты липсинка, чтобы не допустить разногласия между невербальной и вербальной реализацией персонажа. Нужно внимательно относиться к анимации и учитывать это как важное условие перевода.

4. В некоторых переводах намеренно убираются важные для понимания замысла автора фразы. Они вырываются локализаторами из контекста, во избежание конфликтных ситуаций с аудиторией. Тем не менее, некоторые шутки, имеющие национальный и историко-культурный колорит, следовало бы оставить, так как именно благодаря диалогу культур внимательный и неравнодушный зритель может выстроить взаимоотношения с окружающим миром.

5. Стоит избегать и подмены понятий, то есть, такого перевода, который вовсе не обладает смыслом, как произошло, например, в ситуации с Коралиной и котом.

6. Отдельное внимание следует уделить и песням – важному звену перевода. В угоду рифме и слаженности куплетов, переводчики зачастую почти полностью отказываются от авторского замысла.

Следует признать, что объективизма в переводоведении крайне сложно достичь. Произведя анализ удачной и неудачной локализации, мы не можем однозначно утверждать, что существует единый идеал дубляжа. К каждому языку, к каждому произведению нужен свой подход. Прежде всего, переводчик должен стараться сохранить замысел автора. Каждый персонаж имеет характерные черты, которые, по нашему мнению, должны сохраняться и при локализации. Однако бывают, как мы убедились на примере мультфильма «Девять», и удачные трансформации. Переводчик однозначно должен обладать хорошим вкусом и знанием историко-культурного языкового контекста.

Список литературы

1. Грамммо – все нотки жизни/ О чём мультфильм «Девять»? <https://grammio.com/4556-ochem-multfilm-devyat>
2. Кинопоиск/ Рецензии. Девять. <https://www.kinopoisk.ru/film/180577/reviews/>
3. Комиссаров В.Н. Общая теория перевода. Учебное пособие. М.: Наука, 1999. 136 с.

4. Комиссаров В.Н. Перевод и интерпретация // Тетради переводчика. Вып.19. М., 1982, 3 – 19 с.
5. Компьютерная 3d-графика. За кулисами/ Коралина в стране кошмаров (Coraline) – процесс создания. Самые удивительные факты. <https://3dyuriki.com/2009/08/20/coraline-koralina-v-strane-koshmarov-process-sozdaniya-samyue-udivitelnye-fakty/>
6. Крушельницкая К.Г., Попов М.Н. Советы переводчику. М.: Астрель – АСТ, 2004. 148 с.
7. Ушакова Е.В. Методический потенциал жанра антиутопии в развитии читательской компетентности студентов// Управление образованием: теория и практика. 2022. Том 12. №1. С. 60-68.
8. Федоров А.В. Основы общей теории перевода. М.: Высшая школа, 1983. 303 с.
9. Хабр/ Коралина. Мир наоборот <https://habr.com/ru/post/133333/>
10. Чистякова Н.А. Межкультурное взаимодействие как источник экономического роста // Экономика: вчера, сегодня, завтра. 2019. Том 9. № 5А. С. 98-103.

The subject of translation and localization of american animated films in first decade of 21-st century

Natalya A. Chistyakova

Senior Lecturer, Department of Russian Language and Literature
University "Synergy"
Moscow, Russia
ben-london@yandex.ru
 0000-0002-0803-5967

Lada A. Leonova

Faculty of linguistics student, "Translation theory and practice" speciality
Moscow University for Industry and Finance "Synergy"
Moscow, Russia
1203Lada@mail.ru
 0000-0000-0000-0000

Julia M. Lysova

Faculty of linguistics student, "Translation theory and practice" speciality
Moscow University for Industry and Finance "Synergy"
Moscow, Russia
cerasisflores@yandex.ru
 0000-0000-0000-0000

Received 15.01.2022

Accepted 19.02.2022

Published 15.04.2022

 10.25726/v6948-8268-3951-k

Abstract

In terms of globalization and cultural linkages, citizens all over the world are able to enjoy foreign masterpieces in media. This is where the specifics of translation and localization become very relevant. As audience's main target is not to analyze an upcoming translation, people can barely imagine the way it might have changed the whole meaning as well as the localization. Translator's objective is to find a happy medium between providing the author's message and appropriately adjusting all the cultural differences to a new environment. It seemed curious for us to do the research on the topic of 21-st century american animation

translation as it was the period when demand for animated films in Russia grew at its best, so did the demand on translators. The purposes of our research are to identify the cause of inaccuracies in the field of translation which may distort plot ideas and to mark the criteria of proper translation. The objectives of our research are: - to define the value of localization in media industry; - to define main disadvantages of translation using two chosen examples ("Coraline" (2008) and "9" (2009)); - to suggest another method of translation in order to prevent mistakes in advance; - to explain the origins of such misconceptions; - to provide with a criteria of proper translation. We have obtained the following results: - currently most of the movies, cartoons, musicals etc. are translated inappropriately, which leads to misunderstandings in spite of having some details saved; - people tend to make a positive development about media creations after a proper research is done. Due to current research our focus group changed their opinion on movie "9" drastically. They have only watched the original movie before participating. Detailed analysis of the two versions (russian and american) led us to significant advantages of russian localization as it gives the opportunity to embrace all the emotions and thoughts, relate to characters' feelings. Lastly it clarifies roles of the characters and fulfills actions with meaning; - translators should be given more time to work over the localization; - a translator should reject any stereotype which may occur and part their personal beliefs from the author's message in order to focus on their main goal.

Keywords

translation; translation studies; localization; animated film (cartoon); perception; meaning; character; adjustment; voice acting; dubbing; english and russian languages; american animated films.

References

1. Grammio – vse notki zhizni/ O chjom mul'tfil'm «Devjat'»??. <https://grammio.com/4556-o-chem-multfilm-devyat>
2. Kinopoisk/ Recenzii. Devjat'. <https://www.kinopoisk.ru/film/180577/reviews/>
3. Komissarov V.N. Obshhaja teorija perevoda. Uchebnoe posobie. M.: Nauka, 1999. 136 s.
4. Komissarov V.N. Perevod i interpretacija // Tetradi perevodchika. Vyp.19. M., 1982, 3 –19 s.
5. Komp'juternaja zd-grafika. Za kulisami/ Koralina v strane koshmarov (Coraline) – process sozdaniya. Samye udivitel'nye fakty. <https://3dyuriki.com/2009/08/20/coraline-koralina-v-strane-koshmarov-process-sozdaniya-samye-udivitelnye-fakty/>
6. Krushel'nickaja K.G., Popov M.N. Sovety perevodchiku. M.: Astrel' – AST, 2004. 148 s.
7. Ushakova E.V. Metodicheskij potencial zhanra antiutopii v razvitii chitatel'skoj kompetentnosti studentov// Upravlenie obrazovaniem: teorija i praktika. 2022. Tom 12. №1. S. 60-68.
8. Fedorov A.V. Osnovy obshhej teorii perevoda. M.: Vysshaja shkola, 1983. 303 s.
9. Habr/ Koralina. Mir naoborot <https://habr.com/ru/post/133333/>
10. Chistjakova N.A. Mezhkul'turnoe vzaimodejstvie kak istochnik jekonomicheskogo rosta // Jekonomika: vchera, segodnja, zavtra. 2019. Tom 9. № 5A. S. 98-103.