

*Шахновська І. І.,**кандидат філологічних наук,
доцент кафедри англійської філології і перекладу
факультету лінгвістики та соціальних комунікацій
Національного авіаційного університету**Кондратьєва О. В.,**кандидат філологічних наук, доцент,
викладач
Приватного загальноосвітнього ліцею Леонарда Півоні*

ПРАГМАТИЧНА АДАПТАЦІЯ ПІД ЧАС ПЕРЕКЛАДУ АНГЛОМОВНИХ АНІМАЦІЙНИХ ФІЛЬМІВ

Анотація. Статтю присвячено проблемі прагматичної адаптації під час перекладу сучасної анімації. Обґрунтовано актуальність дослідження з позицій сучасної лінгвістики та перекладознавства. Авторами здійснено огляд попередніх робіт з проблеми відтворення прагматичної та соціокультурної складових частин адаптації. Сформульовано основні теоретичні положення, що стосуються кінодискурсу, його автора та реципієнта. Доведено, що анімаційний фільм є одним із видів кінодискурсу, його адаптація має багато спільного із адаптацією художніх фільмів загалом, проте має свою специфіку.

Поняття прагматичної адаптації визначено як сукупність трансформаційних дій з боку перекладача, спрямованих на пристосування тексту оригіналу до мовних, стилістичних, культурних та когнітивних структур реципієнта. З'ясовано причини, що зумовлюють необхідність прагматичної адаптації, зокрема принцип еквівалентності комунікативної функції тексту оригіналу та тексту перекладу, а також явище культурної асиметрії між американським та українським соціумом. Прагматична адаптація стосується як перетворення вербального оформлення тексту, так і приведення його у відповідність до стереотипів та традицій культури цільової мови.

Виявлено найпоширеніші специфічні лексичні одиниці в тексті вихідного діалогу та обґрунтовано необхідність застосування прагматичної адаптації під час їх перекладу українською мовою. Окреслено труднощі перекладу безеквівалентної лексики та важливість творчого підходу перекладача до вирішення перекладацького завдання. Серед культурно специфічної лексики основну увагу приділено відтворенню географічних назв, антропонімів, імен персонажів художньої літератури та фольклору. У статті висвітлено труднощі та шляхи їх подолання під час перекладу побутових реалій. Визначено прийоми прагматичної адаптації зазначених вище одиниць мови. Заміна культурно маркованої одиниці однієї мови культурно маркованою одиницею іншої мови, приблизний переклад, генералізація, вилучення застосовуються найчастіше з метою прагматичної адаптації анімаційних фільмів. Проаналізовано приклади вдалої та надмірної прагматичної адаптації. Визначено критерії успішності останньої, основним серед яких є легке та невимушене сприйняття повідомлення аудиторією цільової культури.

Ключові слова: прагматична адаптація, анімаційний фільм, переклад, прийом перекладу, культурна асиметрія.

Постановка проблеми. Швидкий розвиток кіноіндустрії та її зростаюча роль у сучасному світі зумовлюють інтерес мовознавців до проблем кінотексту та кінодискурсу [1; 2]. Низка досліджень була спрямована на вивчення цього типу дискурсу в культурологічному та перекладознавчому аспекті [3; 4; 5]. Об'єктом перекладознавчих розвідок нерідко стає питання прагматичної адаптації культурно специфічної інформації для іншомовного глядача [3]. Саме перекладач має наблизити дві культури, зокрема оцінити ступінь значущості кожного окремого культурного елементу мови оригіналу з точки зору його функції у кінофільмі та конкретній комунікативній ситуації, вплив його асоціативного шлейфу на комунікативний ефект, а отже, те, як і якою мірою необхідно або бажано відтворювати його в тексті перекладу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вітчизняні перекладознавці розглядають кінопереклад як один із видів аудіовізуального перекладу (А.П. Мельник), визначають одиниці перекладу кінотексту (Т.Г. Лук'янова), вивчають переклад кінотекстів з позиції культурного трансферу (Т.Г. Лук'янова, О.В. Шелестюк, О.К. Федорова), досліджують переклад кінотекстів комедійного жанру (В.В. Конкульовський). У фокус уваги потрапляють також окремі аспекти перекладу анімаційних фільмів (О.В. Полякова, А.П. Мельник).

Метою статті є вивчення прагматичного аспекту відтворення культурно специфічних лексичних одиниць в українських перекладах американських анімаційних фільмів.

Виклад основного матеріалу. З позицій комунікативно-дискурсивної парадигми в мовознавстві кінодискурс розглядається як вербалізована мовленнєво-мисленнєва діяльність. Як і інші типи дискурсу, він містить водночас з власне лінгвістичними компонентами екстралінгвістичні чинники, зокрема й такі, що пов'язані з автором-творцем, глядачем-реципієнтом, а також комунікативною ситуацією, тобто культурою та епохою, на тлі яких розгортаються події.

У кінодискурсі автор та реципієнт мають свої особливості. Специфіка авторства кінодискурсу полягає в тому, що автор-творець є колективним, тобто у продукуванні кінематографічного твору бере участь ціла низка людей, зокрема сценарист, режисер, оператор, композитор тощо [3]. У рамках сучасного антропоцентричного підходу реципієнт-глядач не

розглядається як пасивний споживач видовища, а радше виступає його активним інтерпретатором. Крім того, серед глядачів можна виокремити кінокритиків та блогерів, які беруть активну участь в обговоренні фільму після перегляду, впливаючи на його подальший успіх. Однак процес сприйняття кінематографічних творів ускладнюється, якщо автор та глядач мають різний культурний тезаурус. Таким чином, переклад кінодискурсу слід розглядати в контексті питання взаємодії картин світу його автора та реципієнта.

Одним із видів кінематографічного дискурсу є анімаційний дискурс. Оскільки останній має бути зрозумілим для цільової аудиторії, частиною якої є діти, необхідною умовою його перекладу є прагматична адаптація. Під цим поняттям розуміємо модифікацію тексту відповідно до мовних, стилістичних, культурних та когнітивних структур реципієнта. Прагматична адаптація стосується, зокрема, реалій, які відіграють ключову роль у передачі культурного та соціально-історичного контекстів. Перед перекладачем стоїть завдання визначити реалії та правильно перемістити їх у культуру цільової мови шляхом збереження, заміни, вилучення чи тлумачення. Отже, переклад анімаційних фільмів стає не лише засобом культурного збагачення, але й засобом впливу чужої країни, оскільки транслятор має враховувати й оцінювати усі можливі наслідки просування чужих цінностей у мову перекладу [6, с. 34]. З іншого боку, надмірна адаптація або цілісне перетворення неодноразово піддається критиці з боку перекладознавців через те, що не дає можливості реципієнту отримати цілісне уявлення про культуру мови оригіналу.

Значну групу реалій в досліджуваних анімаційних фільмах становлять ономастичні, тобто національно забарвлені власні назви [7, с. 154]. До них належать географічні назви, яким властиві культурно-історичні асоціації; антропоніми, тобто імена історичних особистостей, громадських діячів, учених, письменників, діячів мистецтва, популярних спортсменів, персонажів художньої літератури та фольклору, а також назви історичних фактів і подій в житті країни, назви державних та громадських установ тощо. Наприклад:

Oh, look Jaclyn Smith has her own line of axe heads! – Оу, тут є Мейхер-Грановська з сокирою [12].

У наведеному прикладі ми бачимо, як перекладач змінив ім'я популярної американської актриси Жаклін Сміт, маловідомої пересічному українському глядачеві, на ім'я української співачки. Заміни такого типу ґрунтуються на принципі динамічної еквівалентності [8] або еквівалентного ефекту двох повідомлень, який полягає у спробі перекладача наблизити характер прагматичного впливу повідомлення перекладу до тексту оригіналу. Л. Венутті розглядав такі заміни в рамках стратегії доместикації [9].

Доместикаційні заміни зі збереженням прагматичного ефекту використовуються в анімаційних фільмах і під час відтворення географічних назв. Для розуміння того, що саме означає географічна назва, цільовій аудиторії необхідно мати фонові знання. У іншому випадку назву треба пояснити або замінити. Наприклад:

Huh, without that bill, this ain't a museum. Hard Rock café in Phoenix has better crap. – Який це музей без банкноти? – Навіть у кийському рок-кафе цікавіше [12].

Клоун Красті незадоволений сервісом у музеї. У даному випадку ми бачимо, що перекладач змінив назву невідомого

для пересічного українця американського міста на столицю України.

Заміна ономастичних реалій вимагає від перекладача творчого підходу. Цікавими є випадки, коли реалії одного типу можуть замінювати реалії іншого, що, однак, не порушує прагматичної еквівалентності кінотексту. Наприклад:

I met this car from Swampscott. He was so rusty, he didn't even cast a shadow. You could see his dirty undercarriage. – Я знав колись одну немиту «Ладу». Таку іржаву, що їй міні не кидала. Відно було її немиту раму [13].

Перекладач вирішив замінити американське місто українською реалією – маркою недорогої та не дуже якісної машини, про яку в Україні знає кожен. Така заміна зумовлена, з одного боку, необхідністю тлумачення не всім відомого міста у штаті Массачусетс, а з іншого, – бажанням перекладача транслювати оцінний смисл повідомлення – негативну оцінку авто.

Надмірна або невинуватна доместикація порушує, на наш погляд, принцип динамічної еквівалентності текстів, що ілюструє такий приклад:

Let's go to the phones. Baltimore, Maryland, you are on the air. – У нас дзвіночок. Березняки, Лівий берег, ви в ефірі [14].

Перекладач надмірно одомашнює текст і замінює ономастичну реалію без потреби, адже назва американського міста Балтимор є достатньо відомою. Прагматичну функцію заміни у цьому випадку вбачаємо у посиленні комічного ефекту повідомлення.

Прагматичній адаптації підлягають також випадки заміни ергонімів. Збереження або транслітерація у такому разі є недоцільною, оскільки знижує рівень доступності, ускладнює сприйняття тексту. Наприклад:

And a flannel shirt. I claim I won it in a knife fight at "J. Crew". – Ще є фланелева сорочка. Я кажу, що здобув її в поножовщині в «Пул енд Бер» [15].

У наведеному прикладі можна спостерігати заміну американської мультибрендової компанії "J. Crew", товари якої не представлені в Україні на відомий у нас іспанський бренд «Пул енд Бер» (англ. "Pull and Bear"). Така заміна була здійснена для того, аби не спантеличувати пересічного українського глядача невідомими назвами.

Розглянемо приклади, коли перекладач вдається до вилучення власної назви.

Hey, a Gremlin and a Pacer. – Ей, ви з якого музею втікли [16]?

Gremlin and a Pacer – це американські моделі автомобілів, що з'явилися у 70-х роках минулого століття. Ззовні ці машини виглядають застарілими та навіть дещо сміховинними, чим вони і підтверджують свій вік. Перекладач не залишив цю реалію, оскільки вона була би незрозумілою для українського глядача. При цьому пояснюється її сенс – *застарілий, з музею*.

У іншому прикладі наближення висловлення персонажа до мовностилістичних норм культури реципієнта відбувається шляхом передачі його контекстуального аксіологічного значення:

Go back to Jersey. You bum. – Вали у своє село, дупель [17].

Вживаючи географічну реалію *Jersey*, мовець акцентує свою перевагу як жителя мегаполісу Нью-Йорк над провінціалом. Залишити відповідну реалію в мові перекладу було б недоречно, оскільки українському пересічному глядачеві (до того ж дитячій аудиторії) географічна назва *Jersey* аж ніяк не передає інтенцію зневажливого ставлення до адресата. Реалізувати аксіологічне значення висловлення допомагає сленгізм

“*bum*” (безхатко, босяк, ханига). У перекладі українською мовою перекладач використав кримінальний жаргонізм «*дупель*» на позначення ненормальної людини.

Іншу чисельну групу лексики, яка підлягає прагматичній адаптації, становлять реалії суспільного життя та матеріального побуту. До цієї групи належать житло, майно, одяг, їжа, напої, види праці та заняття, грошові знаки, одиниці міри, музичні інструменти тощо. Такі одиниці відносять до безеквівалентної лексики. Проблема їхнього відтворення полягає не лише у відсутності точних відповідників, але й у тому, що кінофільм, зокрема анімаційний, виконує культурологічну функцію. Культурологічна інформативність передбачає знайомство глядача, його занурення в побут та звичаї іншого народу. Проте іншомовні реалії потребують певної інтерпретації, оскільки вони знаходяться поза фондом фонових знань цільової аудиторії.

Розглянемо те, як цю проблему вирішують перекладачі анімаційних фільмів. Найбільш чисельною тематичною групою побутових реалій в анімаційних фільмах є такі, що позначають їжу та напої. Хоча значна кількість назв кулінарних страв зрозуміла для української аудиторії завдяки процесу глобалізації та розвитку культурних зв'язків між країнами, типовим способом відтворення цих одиниць є пошук приблизного аналогу:

You bended it like a pretzel. – *Ти зігнув її в рогалик* [15].

Поняття “*pretzel*” (традиційний німецький кондитерський виріб, що представляє солоний крендель) є незрозумілим для цільової аудиторії. За відсутності точного еквіваленту перекладач добирає приблизний аналог в українській мові – *рогалик*. Заміну невідомого поняття відомим вважаємо у цьому випадку досить вдалою.

У наступному прикладі з метою прагматичної адаптації перекладач використовує приблизний український аналог американському пісочному печиву:

Give me all your change! And a box of snicker doodles! – *Гроші на бочку! І коробку шоколадних рогаликів* [15]!

Snicker doodle – це просте пісочне печиво, як правило, з корицею, іноді з горіхами та родзинками. Безпосередніх відповідників в українській мові йому немає, тому перекладач вирішив замінити його на інший кондитерський виріб, зрозумілий для українського глядача, хоча й зовсім відмінний від оригінального, адже, по-перше, за формою *snicker doodle* – не рогалик, а по-друге, шоколад не належить до його обов'язкових інгредієнтів. Хоча на розвиток сюжету та на загальну інтенцію авторів ця несуттєва деталь ніяк не впливає, окремі висловлення персонажів, на наш погляд, потрібно відтворювати якомога точніше, аби досягнути еквівалентності перекладу анімаційного фільму в цілому.

Питання про необхідність прагматичної адаптації вирішується перекладачем у кожній конкретній ситуації окремо, адже надмірне одомашнення вихідного тексту призводить до втрати національно специфічного колориту останнього або спотворення його комунікативного ефекту. Наприклад:

You guys like barbecue? – *Народ, як щодо шашлику* [15]?

Незважаючи на те, що реалія *barbecue* належить саме американській культурі, пересічний українець цілком добре уявляє, що таке *барбекю*. Хоча така заміна є рівнозначною (адже *шашлик* так само є м'ясом, смаженим на вугіллі), вона видається нам непотрібною.

Парадоксальною є ситуація, що склалася із перекладом такого фрагмента:

That's it, we're out of here. We'll split a blintz. – *Ну все, ми йдемо звідси. Підемо з їмо шаурму на двоє* [15].

Гастрономічна реалія *blintz* (млинець з начинкою із солодко-го сиру, м'яса, тощо) має східнослов'янське походження, ймовірно, від білоруського «*блинцы*», російського «*блины*» [10]. Це слово потрапило в американський варіант англійської мови завдяки емігрантам із східнослов'янських теренів поряд із іншими позначеннями страв – *pampushkes*, *varenikes* [11]. Оскільки звучить воно подібно до українського відповідника (*blintz* – *млинець*), його значення для цільової аудиторії є зрозумілим, тож заміна на *шаурму* є недоцільною.

Особливо складними для перекладу є група реалій, що належать до сфери літератури та мистецтва, зокрема літературних алюзій. Наприклад:

Actually, it's a really compelling underdog story. It's more like <...> David and Goliath. Or Old Yeller. That's not an underdog story! Well, there's a dog in it. – *Взагалі-то це дуже цікава і драматична історія. Як про <...> Давида і Голіафа чи про Слона і Моську. Йому навіть до Моськи далеко! Вони обоє дрібні!*

Enough! You know they shot Old Yeller at the end, you twits. – *Замовкніть! До речі, Моська в тій байці догавкалась* [17].

“*Old Yeller*” – це художній фільм компанії «Уолт Дісней» 1957-го року, який вже став класикою американського кінематографу. У сюжеті фільму йдеться про собаку на прізвище *Yeller*, який з'являється у сім'ї фермерів. Спочатку пес створює безлад на фермі, і це дуже не подобається господарям, проте згодом вони прив'язуються до нього. У кінці фільму собака гине. Як бачимо, така алюзія у якості реалії є чужою для українського глядача, який, почувши прізвище *Old Yeller* у мультфільмі, вірогідно, не зрозумів би, про що йдеться. Отже, цю реалію неможливо перенести в український текст, тому перекладач проводить паралель між сюжетом фільму “*Old Yeller*” та байкою І. Крилова «Слон та Моська». Така доместикаційна заміна у перекладі, з одного боку, доречно, оскільки байка відома кожному пересічному українцю, а її персонажем є собака. Проте фінали у згаданій байці та фільмі “*Old Yeller*” різняться, і чому Моська “догавкалась”, уважному глядачеві мультфільму залишається незрозумілим. Крім того, гра слів оригіналу “*underdog – dog*” все одно виявляється втраченою у перекладі.

Висновки. Прагматична адаптація англійськомовних анімаційних фільмів є необхідною умовою успішного сприйняття оригінального культурного контексту українським глядачем. Серед основних груп національно маркованої лексики, що підлягають прагматичній адаптації, в анімаційних фільмах переважають ономастичні та побутові реалії. Незрозумілість значення цих одиниць для цільової аудиторії заважає досягти необхідного комунікативного ефекту, якого прагнуть автори оригіналу. Найбільш частотним прийомом відтворення цих одиниць є їхній приблизний переклад або доместикаційна заміна. Зокрема, культурно маркована одиниця однієї мови замінюється культурно маркованою одиницею іншої мови. Поширеність трансформації заміни пояснюється необхідністю миттєвого сприйняття кінотексту.

Перспективою дослідження є вивчення стилістичного аспекту перекладу анімаційних фільмів.

Література:

1. Зарецкая А.Н. Особенности реализации подтекста в кинодискурсе : монография. Челябинск : Абрис, 2012. 192 с.
2. Ефремова М.А. Концепт кинотекста: структура и лингвокультурная специфика (на материале кинотекстов советской культуры) : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19 «Теория языка». Волгоград, 2004. 15 с.
3. Лукьянова Т.Г. Теоретичні аспекти кіноперекладу з англійської на українську мову. *Вісник Харківського національного університету ім. В.Н. Каразіна. Серія «Романо-германська філологія. Методика викладання іноземних мов»*. 2011. № 973. Вип. 68. С.183–188.
4. Горшкова В.Е. Перевод в кино. Иркутск: Иркутский государственный лингвистический университет, 2006. 278 с.
5. Лавриненко И.Н. Язык кино в аспекте диахронии. *Вісник Харківського національного університету ім. В.Н. Каразіна. Серія «Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов»*. 2016. № 83. С. 23–27.
6. Некряч Т.Є., Чала Ю.П. Переклад і культура. *Проблеми семантики, прагматики та когнітивної лінгвістики* : збірник наукових праць Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Київ : КНУ, 2004. Вип. 4. С. 32–37.
7. Томахин Г. Д. Реалии-американизмы. Пособие по страноведению : учебное пособие. Москва : Высшая школа, 1988. 239 с.
8. Nida E. Towards a Science of Translating. Special Reference to Principles and Procedures Involved in Bible Translating. Leiden : Brill, 1964. 331 p.
9. Venuti L. Strategies of translation. *Encyclopedia of Translation Studies*. London and New York : Routledge, 1998. P. 240–244.
10. The American Heritage Dictionary of the English Language. Houghton Mifflin Harcourt, 2011. 2084 p.
11. Степанов Є.М. Російське мовлення Одеси : монографія. Одеса : Астропринт, 2004. 249 с.
12. Джерела ілюстративного матеріалу:
13. Анімаційний серіал “The Simpsons” 15 сезон англійською та українською мовами / автор ідеї Мет Грейнінг. Студія “Gracie Films”, 2004 р.
14. Анімаційний фільм “Cars” англійською та українською мовами / режисер Дж. Лесестер. Кінокомпанія “Walt Disney Pictures”, 2006 р.
15. Анімаційний серіал “Futurama” 7 сезон англійською та українською мовами / автор ідеї Мет Грейнінг та Девід Коен. Студія “Gracie Films”, 2012 р.
16. Анімаційний серіал “The Simpsons” 22 сезон англійською та українською мовами / автор ідеї Мет Грейнінг. Студія “Gracie Films”, 2010 р.
17. Анімаційний фільм “Cars 2” англійською та українською мовами / режисер Дж. Лесестер. Кінокомпанія “Walt Disney Pictures”, 2011 р.
18. Анімаційний фільм “Planes” англійською та українською мовами / режисер К. Голл. Кінокомпанія “Walt Disney Pictures”, 2013 р.

Shakhnovska I., Kondratieva O. Pragmatic adaptation in the Ukrainian translation of English animated movies

Summary. The paper deals with the problem of pragmatic adaptation in translation of animated films. Topicality of the research from the perspective of modern linguistics and translation studies is outlined. A survey of recent works on the problems of rendering pragmatic as well as social and cultural aspects of adaptation has been done. The basic theoretical foundations concerning film discourse, its author and recipient have been formulated. It was proved that animated film, being a variety of film discourse, has both common features with it as well as specificities.

Pragmatic adaptation is defined as a set of changes introduced into the original text to adjust it to the linguistic, stylistic, cultural and cognitive peculiarities of the recipient. The necessity of pragmatic adaptation is accounted for by the principle of equivalence of the communicative function of the source and the target texts. Another purpose of pragmatic adaptation is bringing closer cultural differences between American as Ukrainian audience. Adaptation involves transformations of the verbal content of the source text as well as extratextual modifications employed by a translator so that the latter conforms to stereotypes and traditional culture of the target language.

The most frequently occurred culturally biased units of the national lexicon in the source text are identified. The necessity of their pragmatic adaptation is analyzed. The difficulties facing the translation of non-equivalent vocabulary in animated films have been highlighted. Importance of the translator’s creative approach is emphasized. From among culturally biased units, special attention has been given to rendering geographical names, anthroponyms, names of characters in fiction and folklore. Rendering of realias pertaining to everyday life and challenges of their translation have been studied.

Pragmatic adaptation techniques of culturally biased units have been singled out. The results of the present study indicated that the most frequent pragmatic adaptation techniques applied by translators of animated films are substitution of a culturally biased unit of the source text by the relevant culturally biased unit of the target text, approximate translation, generalization and omission. The instances of appropriate and inappropriate use of pragmatic adaptation techniques have been analyzed. Easy acceptance of the animated film by the target audience text is considered as the primary criterion of effectiveness of pragmatic adaptation.

Key words: pragmatic adaptation, animated film/movie, translation, translation method, cultural difference.