

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Теория и практика перевода»

(наименование)

45.03.02 Лингвистика

(код и наименование направления подготовки, специальности)

Перевод и переводоведение

(направленность (профиль) / специализация)

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
(БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)**

на тему Способы передачи речи персонажей в процессе дублирования
мультипликационных фильмов

Обучающийся

С. А. Ключанова

(Инициалы Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

к. пед. н., доцент А. Н. Малявина

(ученая степень (при наличии), ученое звание (при наличии), Инициалы Фамилия)

Тольятти 2023

Аннотация

Актуальность бакалаврской работы на тему «Способы передачи речи персонажей в процессе дублирования мультипликационных фильмов» заключается в том, что стремительное развитие кинематографии, в частности мультипликационных произведений, требует предоставления качественного аудиовизуального перевода. В настоящий момент существует не так много доступного материала на данную тематику, следовательно, отмечается значительный объём неизученных проблем в области этого перевода.

Объектом исследования является оригинальная версия мультфильма «Энканто» и её дублированная версия для русскоязычной аудитории. **Предметом исследования** выступает речь персонажей мультипликационного фильма на английском и русском языках.

Цель работы – описать способы и сложности перевода мультфильма «Энканто».

Задачи работы:

- рассмотреть дублирование мультипликационных фильмов в научных работах;
- исследовать речь персонажей мультипликационных фильмов с теоретической стороны;
- осуществить лингвостилистический анализ речи героев на английском языке из сценария анализируемого мультфильма;
- проанализировать сложности и особенности перевода речи персонажей мультипликационных фильмов.

Структура работы состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и используемых источников.

Во **введении** обосновывается выбор темы исследования, определяются его цель, задачи и методы.

Первая глава «Перевод аудиовизуальных произведений и изучение речи персонажей в теоретическом аспекте» посвящена изучению

аудиовизуальных произведений и соотносительным терминам. Также здесь изучается речь персонажей мультипликационных фильмов с теоретической точки зрения.

Во **второй главе** «Передача речи персонажей в мультипликационном фильме в процессе аудиовизуального перевода» проведён лингвостилистический анализ речи персонажей на английском языке, выявлены особенности и сложности перевода речи персонажей в аудиовизуальных мультипликационных произведениях, а также выполнен сопоставительный анализ речи на английском и русском языках, позволяющий рассмотреть выявленные особенности и сложности.

В **заключении** обобщаются выводы, которые были получены в ходе исследования.

Список используемой литературы и используемых источников включает 46 научных источников.

Выпускная квалификационная работа представлена в объёме 53 страниц.

Оглавление

Введение.....	5
Глава 1 Перевод аудиовизуальных произведений и изучение речи персонажей в теоретическом аспекте.....	8
1.1 Дублирование мультипликационных фильмов: от теории к практике	8
1.2 Научные исследования прямой речи персонажей мультипликационных фильмов в России и за рубежом	15
Глава 2 Передача речи персонажей мультипликационных фильмов в процессе аудиовизуального перевода	24
2.1 Лингвостилистический анализ речи персонажей мультфильма «Энканто»	24
2.2 Особенности и сложности передачи речи персонажей мультфильма «Энканто» при дублировании на русский язык.....	32
Заключение	45
Список используемой литературы и используемых источников.....	48

Введение

В свете стремительного развития сфера кинематографии, в частности большую популярность имеют мультипликационные произведения, значение предоставления качественного перевода речи персонажей из таких фильмов значительно увеличивается. **Актуальность** данной работы обусловлена необходимостью осуществления успешной межкультурной коммуникации.

Перевод в аудиовизуальном понимании является достаточно молодым сегментом переводоведения. **Новизна** определяется отсутствием методологических рекомендаций по выполнению этого типа перевода, используемых стратегий перевода, а также критериев оценки качества аудиовизуального перевода речи в фильмах, мультфильмах.

Объектом исследования выпускной квалификационной работы является аудиовизуальное мультипликационное произведение на английском и русском языках.

Предметом исследования послужила речь персонажей мультипликационного фильма «Энканто» на английском и русском языках.

Цель выпускной квалификационной работы – определить способы передачи речи персонажей анимационных фильмов в процессе дублирования.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- рассмотреть дублирование мультипликационных фильмов в научных работах;
- исследовать теоретические источники, посвященные изучению речи персонажей мультипликационных фильмов;
- осуществить лингвостилистический анализ речи персонажей мультипликационного фильма «Энканто» на английском языке;
- проанализировать сложности и особенности перевода речи персонажей мультипликационного фильма «Энканто» в процессе дублирования на русский язык.

В ходе работы применялись следующие **методы исследования**: анализ научной литературы, метод синтеза, метод сплошной выборки, метод лингвостилистического анализа текста, сравнительно-сопоставительный метод.

Материалом исследования послужил мультфильм «Энканто» на английском и русском языках. Объём проанализированного материала составляет 3 часа 24 минуты 14 секунд.

Теоретической базой работы послужили научные исследования таких ученых, как В. В. Виноградов, Л. Я. Гинзбург, Дж. Гумперц, А. В. Козуляев, Ф. Шом и других.

Настоящая работа прошла **апробацию** на всероссийской научно-практической конференции «Интердисциплинарные аспекты переводческой деятельности» (Оренбург, Точка кипения ОГУ, 2022 г.). Выходные данные опубликованной статьи: Особенности перевода песен из мультипликационных фильмов // Интердисциплинарные аспекты переводческой деятельности: сборник материалов Всероссийской студенческой научно-практической конференции / под общей ред. Ю. С. Елагиной. Оренбург: ОГУ, 2022. С. 154–160. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50176229> (дата обращения: 30.05.2023).

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка используемой литературы и используемых источников.

Во **введении** обосновывается выбор темы исследования, определяются его цель, задачи и методы.

Первая глава «Перевод аудиовизуальных произведений и изучение речи персонажей в теоретическом аспекте» посвящена изучению аудиовизуальных произведений и соотносительным терминам. Также здесь изучается речь персонажей мультипликационных фильмов с теоретической точки зрения.

Во **второй главе** «Передача речи персонажей в мультипликационном фильме в процессе аудиовизуального перевода» проведён

лингвостилистический анализ речи персонажей на английском языке, выявлены особенности и сложности перевода речи персонажей в аудиовизуальных мультипликационных произведениях, а также выполнен сопоставительный анализ речи на английском и русском языках, позволяющий рассмотреть выявленные особенности и сложности.

В **заключении** обобщаются выводы, которые были получены в ходе исследования.

Список используемой литературы и используемых источников включает 46 научных источников, из них 13 на английском языке.

Выпускная квалификационная работа представлена в объёме 53 страниц.

Глава 1 Перевод аудиовизуальных произведений и изучение речи персонажей в теоретическом аспекте

1.1 Дублирование мультипликационных фильмов: от теории к практике

В свете изменения приоритетов и стандартов жизни кинематография заняла важную нишу в культуре многих стран. С каждым годом кинофильмы, мультипликационные произведения, сериалы получают большую популярность как в жизни ребёнка, так и взрослого поколения. Они являются одним из вариантов развлечения, отдыха, обучения, а также воспитания. Человеку в XXI веке гораздо проще посмотреть аудиовизуальный ряд длиной в полтора-два часа, чем потратить ещё большее количество времени и усилий на чтение книг. Как следствие, художественная информация, передававшаяся раньше с помощью печатных носителей, сейчас воплощается в кинематографической форме.

Аудиовизуальный перевод активно исследуется современным переводоведением. Аудиовизуальный перевод представляет собой перевод вербального компонента видеозаписи, подразумевающий синхронизацию как вербальных, так и невербальных компонентов [45]. Таким образом, можно сделать вывод о том, что любое аудиовизуальное произведение – это сложное цельное информационное сообщение, включающее как вербальные (лингвистические), так и невербальные (нелингвистические) составляющие [12]. К ряду вербальных компонентов мы можем отнести: диалоги героев, закадровый голос, тексты песен, а также письменные детали аудиовизуальных картин: титры после произведения или перед ним, надписи, субтитры. К невербальным компонентам принадлежат: визуальный образный ряд, невербальная звуковая часть, включающая звуки естественных шумов, например, дождь, езда по дороге, шипящее масло при готовке еды, также технические шумы и музыка.

Вместе с тем в рамках аудиовизуального перевода существуют две парадигмы: парадигма эквивалентности и культурологическая парадигма, объясняющие появление различных техник и терминов, к примеру, «локализация», «адаптация», «транскреация», «языковое посредничество». Также нужно отметить, что основное предпочтение среди исследователей данной сферы отдаётся термину «лингвистическая адаптация аудиовизуального перевода» [39]. Помимо этого, в работе «Аудиовизуальный перевод: теория и практика» Э. Фойс предлагает разграничивать понятия «перевод» и «адаптацию». Пользуясь адаптацией, переводчик оказывается в положении, в котором он гораздо более свободен относительно конечной формы текста. Он может переформулировать части дискурса, которые посчитает необходимыми передать более подходящим для принимающей аудитории вариантом, может изменить некоторые фрагменты, сократить или добавить нужную информацию для сохранения коммуникативной функции речевого произведения. Э. Фойс подчёркивает, что, именно адаптация чаще всего применяется в аудиовизуальном переводе [40].

Исследователи, в частности Ж. Невес, отмечают, что аудиовизуальные тексты полисемантичны. Реципиент, получая информацию, занимает одновременно роль слушателя, зрителя, а также читателя и обрабатывает её на нескольких уровнях, в итоге, воспринимая данные комплексно, холически, как единое целое [46].

Более того, отмечает А. В. Козуляев, «реципиенты аудиовизуальных произведений практически никак не могут повлиять на скорость поступления к ним сенсорной информации по разным каналам, и вынуждены обрабатывать ее в навязанном им извне темпе, подстраивая под это стратегию семантического синтеза» [19].

За последние 70 лет в лингвистике был предложен ряд терминов для обозначения исследуемого нами материала: аудиовизуальное произведение», «кинодискурс», «кинотекст», «киносценарий».

В текстах научной литературы часто встречается термин «кинотекст». Ю. Г. Цивьян в исследовании «К метасемиотическому описанию повествования в киноматографе» трактует кинотекст как «дискретную последовательность непрерывных участков текста. <...> Непрерывные сегменты кинотекста будем называть кадрами» [34]. Каждый кадр состоит из двух элементов: субъект – некий «предмет съёмки» и его позиция – некое «пространство». «Кадр, в котором выделены только субъект и позиция, будем называть ядерным кадром. Кинотекст – это цепочка ядерных кадров» [34].

Рассматривая кинотекст с точки зрения семиотики, один из первых лингвистов, исследовавших данную тему, рассматривает кинотекст как повествование, благодаря способности такого дискурса впитывать знаки традиций, каких-либо отношений, из-за чего он становится насыщенным общими нехудожественными кодами эпохи [23].

Тем временем Г. Г. Слышкин и М. А. Ефремова считают, что ранее учитывали только отдельные характеристики данного понятия. В рамках их работы «Кинотекст: опыт лингвокультурологического анализа», термин кинотекст раскрывается как постановочный фильм: «Кинотекст состоит из образов, движущихся и статических, речи, устной и письменной, шумов, музыки, особым образом организованных и находящихся в неразрывном единстве» [31].

По определению Е. Б. Ивановой, кинотекст – «это текст, то есть связанное семиотическое пространство. Фильм определяется как зафиксированная на пленке или другом материальном носителе последовательность кадров, представляющих собой фотографическое или рисованное изображение, обычно сопровождаемое звуковым рядом (речью, музыкой, шумами)» [17].

Рассматривая киносценарий как единицу перевода, Г. Г. Слышкин и М. А. Ефремова пишут: «Киносценарий – произведение художественной литературы со специфическими признаками, связанными с воплощением словесного текста в звукозрительном виде на экране» [31].

Ввиду расширения сферы интересов лингвистики аудиовизуальных произведений появляется понятие кинодискурс. А. Н. Зарецкая пишет, что кинодискурс – это «связный текст, являющийся вербальным компонентом фильма, в совокупности с невербальными компонентами – аудиовизуальным рядом этого фильма и другими значимыми для смысловой завершенности фильма экстралингвистическими факторами, такими как креолизованное образование, обладающее свойствами целостности, связности, информативности, коммуникативно-прагматической направленности, медийности и созданное коллективно дифференцированным автором для просмотра реципиентом сообщения (кинозрителем)» [15]. По её мнению, именно экстралингвистические факторы занимают первые позиции в определении сущности кинодискурса, а его главными свойствами становятся аудиовизуальность, интертекстуальность, креолизованность, целостность, членимость, модальность, информативность, перспекция и ретроспекция, прагматическая направленность [15].

Доминирующим компонентом является не вербальный, а невербальный, поскольку именно он несёт в себе основной объём информации, который включён в кинодискурс.

Аудиовизуальным произведением считается «мультимодальная система, где четыре информационных потока (невербальный видеоряд, вербальный видеоряд, невербальный аудиоряд и вербальный аудиоряд) воздействуют на зрителя» [27].

Мультипликационный фильм, изучаемый в нашей работе, мы будем рассматривать как аудиовизуальное произведение.

Мультипликационные фильмы считаются осложнённой разновидностью аудиовизуальных произведений, поскольку объединение кинолиний создаёт резонанс, драматическую иронию и двойственность, а также мультфильмы трудно отнести к какой-то конкретной категории зрителя. И хотя они в большей степени нацелены на детей, их смотрят люди всех возрастных групп.

Работа над переводом мультфильмов, по сравнению с кинофильмами, порождает большее количество вопросов, касающихся правильной интерпретации этих текстов и полноценной передачи их содержания. Это связано с тем, что в таком аудиовизуальном произведении есть ряд ограничений, связанных с тем, что слова, музыка и картинка фильма представляют собой симбиоз и каждый оказывает определённое влияние на процесс перевода.

Проблема перевода речи в мультфильмах выделяется среди прочих по ряду причин. В первую очередь, из-за достаточно недавнего начала изучения таких произведений и принятия аудиовизуального перевода как самостоятельной области исследований. Во-вторых, перевод произведений, относящихся к массовой культуре, оказывает немалое влияние на взаимодействие отдельных культур. В-третьих, переводчику необходимо следить за длиной предложений, монологов и фраз, которые произносят герои, чтобы соблюсти границы реплик персонажей.

На данный момент выделяют несколько типов перевода аудиовизуальных произведений. Среди них основными являются закадровый перевод, субтитрирование и дублирование.

В выпускной квалификационной работе будет рассмотрен именно последний способ, потому что основным реципиентом мультипликационного фильма является ребёнок и вариант субтитрирования, вид перевода под которым понимается текстовое сопровождение изображения кинокартины внизу экрана, когда передаётся основное содержание текста мультфильма, не сможет полностью удовлетворить юного зрителя при просмотре из-за невозможности одновременно быстро читать и смотреть за происходящим на экране. Выбирая между двумя вариантами озвучивания, предпочтение отдаётся дублированию, потому что именно оно лидирует при работе с аудиовизуальными произведениями [25]. В России многие компании предпочитают этот вид перевода, однако из-за больших материальных и временных затрат, его могут себе позволить только крупные компании,

выпускающие фильмы в кинотеатральный прокат. Закадровый перевод, это перевод, при котором русскоязычное озвучивание накладывается поверх оригинальной аудиодорожки и голосов актёров, больше применяется любительскими компаниями для того, чтобы быстрее выпустить тот или иной материал с озвучкой. Сейчас многоголосый закадровый перевод является более популярным, чем одноголосый.

Дублирование (также дубляж) является видом аудиовизуального перевода, который заключается в полной замене речи на иностранном языке в аудиовизуальном произведении на речь той страны, где планируется прокат данного фильма. При таком варианте для реципиента создаётся иллюзия, что это кинопроизведение создано на языке-транслате, а не переведено с другого языка. Как говорит А. В. Козуляев в одной из телепрограмм, дублирование – это своего рода цензура, потому что зритель никогда не знает, что именно звучало в оригинальной версии фильма [32].

При дубляже мультфильмов переводчику потребуется использовать творческий подход. Это связано с тем, что кроме текста, выраженного диалогами, полилогами или монологами, присутствуют дополнительные семиотические системы как визуальные образы, акустические знаки, надписи. Переводящей стороне важно учитывать разницу картин мира страны, в которой создавался мультфильм, и страны, на язык которой выполняется перевод.

В процессе дублирования используются три типа синхронности:

- изохрония – вид синхронности, при котором «длительность переведённых реплик соответствует длительности оригинальных реплик, а сами высказывания удобно вписываются в промежутки между моментами, когда актёры открывают и закрывают рот» [41];
- кинесическая синхронность – «синхронность перевода с движениями тела актёров» [35];

- артикуляционная синхронность – «адаптация перевода к артикуляционным движениям экранных персонажей, особенно на крупных и очень крупных планах» [35].

Становится понятным, что при дублировании важно создавать совпадение слов персонажей с длительностью реплик, артикуляцией и движениями. В процессе перевода необходимо объединять виды синхронностей, при этом для качественного восприятия кинокартины переводчику нужно их балансировать, поскольку не в каждом случае использование всех трёх видов синхронности будет актуальным. Например, в случае, когда камера отдаляется на такое расстояние от персонажа, когда не видно губ, артикуляционная синхронность и изохрония менее востребованы, как это, наоборот, складывается с кинесической. Также такие ситуации происходят, когда кадр делает очень близкое приближение на губы героя. В таком случае большее внимание уделяется синхронизации губ с длительностью реплик, чем с движениями тела.

Дублирование выполняется традиционно в четыре этапа. Первый осуществляется непосредственно переводчиком. Он чаще всего дословно переводит скрипт фильма, в котором кроме реплик героев присутствует краткое описание происходящего на экране, включая движения и эмоции [37].

На втором этапе получившийся текст проходит процесс «укладки». Переводчик дубляжа занимается адаптацией для того, чтобы речь персонажей звучала натурально на языке перевода. Часто такой переводчик не в совершенстве знает исходный язык, при этом обладает хорошими креативными навыками в целевом языке, чтобы создать естественный текст. При полном дублировании в переводе обязательна синхронизация слов при артикуляции, что также называется липсинкинг, или коротко липсинк, поэтому переводчику приходится создавать текст практически заново с целью синхронизации произносимых звуков с движением губ. «Визуальная синхронизация без сомнения самый важный аспект при создании естественного для языка перевода текста. Именно визуальная синхронизация

создаёт ощущение, что актёры на экране произносят переведённые слова» [42]. Также переводчику необходимо обращать внимание на эмоциональное содержание каждого высказывания и в связи с тем, что понимание исходного текста является важнейшим преимуществом переводчика, всё более распространённой становится ситуация, когда первые два этапа выполняются одним переводчиком, владеющим обоими языками.

На третьем этапе переводящая компания в лице режиссёра дубляжа или менеджера проекта подбирает голоса актёров озвучивания согласно возрасту, голосу, а также темпераменту персонажей, которых предстоит озвучивать. После этого аудиодорожка фильма делится на дубли и короткие дорожки фильма объединяются по персонажам, чтобы организовать смену записи в студии для разных актёров. В момент записи актёры в наушниках смотрят фильм и слушают диалоги, которые содержатся в каждом дубле. Одновременно репетируют перевод, который они должны прочесть согласно сценарию. Когда в дубле начинается речь того или иного героя, тогда начинается и запись голоса актёра. Иногда при озвучивании могут вноситься изменения как со стороны озвучивающей стороны, так и со стороны режиссёра, например, в тех случаях, когда при озвучивании текста возникают сложности в виде труднопроизносимости или когда слова «не ложатся на язык». В конце записанные дорожки объединяются с музыкальным сопровождением фильма для создания сбалансированного эффекта [37].

1.2 Научные исследования прямой речи персонажей мультипликационных фильмов в России и за рубежом

Аудиовизуальные произведения, в частности мультфильмы, представляют собой органичное соединение разных видов искусств в одном художественном произведении. Поскольку у каждого мультипликационного фильма есть свой автор, кроме того, некоторые анимационные фильмы – это экранизация написанных много или десятки лет назад художественных

произведений, в таком случае контакт между зрителем и автором складывается не через отношение «автор – зритель», а через треугольник, в котором третьим углом становится герой мультфильма: «автор – персонаж – зритель».

Существует два способа связи зрителя и персонажа кинокартины:

- с помощью автора, косвенно;
- без помощи автора, напрямую.

Непосредственная деталь, через которую происходит этот контакт, это речь того или иного героя мультипликации.

Речь действующих героев – это основной и прямой источник информации для зрителя, и в таком случае подразумевается передача характеристик и особенностей речи без использования слов автора. Такой метод представления участников анимационной картины имеет название «репродуктивный». При этом восприятие того, что произносит персонаж, происходит так, как это представил зрителю автор. Как отмечает Ф. Шом, текст аудиовизуального произведения, в данном случае речь героев, вне зависимости от того к какому виду и жанру относится должен произвести некоторое воздействие на того, кто смотрит мультипликационное произведение [36]. Именно на основе этого складывается определённое впечатление об особенностях одного или другого героя картины.

Предполагается, что в киноанимации сюжет и реальность отличаются от других кино- и телепроизведений [43]. Вообще, развитие сюжета и персонажей в анимационном кино должно быть максимально согласовано со сценарием и книгой с картинками, без акцента на необходимость поиска прототипа в реальности. В обычной жизни сцены и роли в кино- и телевизионных произведениях не существуют, они создаются благодаря воображению и вдохновению создателей, а затем помещаются в анимационные произведения. Следовательно, для того чтобы повысить привлекательность анимационных произведений, вызвать отклик и создать

приятное настроение у зрителей при просмотре, речь в мультипликации должна максимально соответствовать естественной речи человека.

Существует ряд способов для передачи речи в анимационных фильмах. Во-первых, это могут быть диалоги между персонажами. Это один из самых привычных вариантов для зрителя. Во-вторых, внутренние или обычные монологи того или иного героя анимационной картины. В-третьих, речь может быть представлена в виде поэтических текстов, если присутствуют, например, стихотворные тексты, песни. Изучая речь в аудиовизуальных произведениях, лингвисты используют термин «кинодиалог».

В отношении термина «кинодиалог» основополагающей работой считается *Overhearing Film Dialogue* С. Козлофф, в которой исследовательница использует данный термин как совокупность всех присутствующих в кино линий, которые создают резонанс, драматическую иронию и двойственность [44]. Кинодиалогам свойственна динамичность, которая ведёт к использованию, в основном, коротких конструкций, потому что нет необходимости использовать описание состояния, мыслей, эмоций героя, так как эта информация представлена на экране в виде мимики, жестов и обстановки вокруг героя. Отсюда можно сделать вывод, что кинодиалог в аудиовизуальном произведении преимущественно состоит из коротких и динамичных конструкций.

В. Е. Горшкова определяет кинодиалог как «квази-спонтанный разговорный текст, подвергшийся определенной стилизации в соответствии с художественным замыслом режиссера и ориентированностью на особый кинематографический код, что находит свое выражение в доминировании диалогической формы речи персонажей как первичной, естественной формы речевого общения» [11]. Кинодиалог направлен на художественно-эстетическое воздействие на зрителя и включает в себя не только диалоги, но и монологи, полилоги или в некоторых случаях внутреннюю речь персонажей. Таким образом можно говорить о том, что кинодиалог и речь героев литературного художественного произведения часто характеризуются и

описываются одинаково. Тем не менее эти термины не являются полностью эквивалентными и имеют такие различия, как:

- вид представления (устный/письменный),
- роль персонажа для передачи образа,
- уникальность,
- самостоятельность.

Несмотря на эти отличительные черты, можно сказать, что сходств прямой речи героев в литературном и кинематографическом произведении больше. Оба этих вида, независимо от своего представления, соотносятся с устной речью и, как пишет Л. Я. Гинзбург в работе «О литературном герое», слова, которые говорят герои, обладают «возможностями непосредственного и как бы особенно достоверного свидетельства их психологических состояний» [10]. Немаловажный факт, что основой кинодиалога является печатный диалог из литературного источника, то есть сценария. Среди прочего необходимо отметить, что прямая речь как в аудиовизуальном, так и в литературном произведении, обладает схожими функциями. В литературном произведении Л. Я. Гинзбург выделяет среди таких функций дополнение характера или мировоззрения героя кинокартины, высказывание через персонажа мнения автора, изображение актуальной среды или нравов, а также развитие сюжета [10].

С. Козлофф определяет те же функции, добавляя к ним функциональные назначения, характерные для кинематографии, такие как уточнение времени и места происхождения событий фильма и персонажей, а также предоставление возможности актёрам стать «главным номером программы» [44].

Как видно, речь персонажей в литературном произведении и кинодиалог действительно имеют достаточно схожих черт для того, чтобы изучать речь в аудиовизуальном произведении с использованием методов и терминов, применяемых для анализа речи персонажей в литературном произведении.

Для исследования речи персонажей лингвисты используют такой термин, как «речевой портрет». Л. П. Крысин определяет его как социально

маркированные способы выбора, а также употребления определённых языковых средств, которые человек выбирает индивидуально для своей речи. «Подобно тому, как в процессе совместной деятельности у людей вырабатываются определенные стереотипы поведения, регулярность коммуникативных контактов между членами группы ведет к выработке речевых шаблонов» [21].

Говоря о подходе Г. Г. Инфантовой, отметим, что она выделяет два вида признаков, характеризующих речевой портрет: экстралингвистический, в который входят такие аспекты, как социальная активность или пассивность говорящего, социальное положение, уровень образования, возраст и другие; и лингвистический, к которому относятся знания в области всех уровней языковой системы, владение разными видами как письменной, так и устной речи, коммуникативными качествами и так далее [18].

В работе «Понятие речевого портрета в современных лингвистических исследованиях» О. Г. Алюнина пишет, что речевой портрет представляет собой иерархически организованную структуру, состоящую из трёх компонентов:

- социопсихолингвистический портрет, под которым подразумеваются социальные, психологические, биологические особенности; личные интересы и увлечения;
- особенности речевого портрета на уровне его лексикона, то есть описание и анализ всех системно-языковых уровней;
- а также особенности речевой культуры – особенности коммуникативного поведения, учет фактора адресата, своеобразие лексики [1].

Наряду с речевым портретом рассматривают термин «речевая характеристика». Согласно «Словарю-справочнику лингвистических терминов» Д. Э. Розенталя и М. А. Теленковой, речевая характеристика – это «подбор особых для каждого действующего лица литературного произведения слов и выражений как средство художественного изображения персонажей»

[28]. Несмотря на тот факт, что между этими терминами существует непосредственная близость, между ними есть различия. Речевой портрет предполагает объединение речевых особенностей персонажа, которые дают зрителю яркое понимание героя, его речевого поведения и миропонимания, а тем временем речевая характеристика может также основываться на случайных и эпизодических чертах [20].

Мультипликационный кинодиалог имеет ряд языковых особенностей ввиду его предназначенности для детской аудитории. Основными фонетическими особенностями являются произношение, которое создаётся актёрами озвучивания с целью сохранить образы персонажей. На грамматико-синтаксическом уровне используются неосложнённые грамматические формы, простые синтаксические конструкции и предложения, а также суффиксы, придающие уменьшительно-ласкательный эффект. Среди особенностей лексического уровня находится использование простой и доступной для понимания лексики, отсутствие сложных терминологических единиц, устаревших слов или профессионализмов. На этом же уровне важно обоснованное употребление неологизмов в речи героев анимации. К особенностям жанрово-стилистического уровня относится связь с национальной культурой, а также грамотное использование стилистических средств образно-художественной выразительности. Одной из характерных черт можно назвать употребление повторов, фразеологизмов, эпитетов, олицетворений, а также песен.

В анимационном произведении основной вид речи – разговорный. Это «речь, используемая в повседневном общении» [14]. Она имеет широкое распространение в художественной литературе. Согласно В. В. Виноградову, прямая речь персонажей имеет внутри себя элементы разговорной, но при этом является «грамотной» [7]. Разговорная речь постоянно находится в контакте с другими стилями языка, тем самым принимает в себя больше новых слов, выражений и конструкций. Главная функция разговорной речи – это общение.

Неоднородность разговорных текстов с точки зрения лексики и стилистики связана с тем, что в них присутствует большое разнообразие лексических групп. Туда входит книжная лексика, сленг, неологизмы, термины. Частотность употребления слов той или иной группы может охарактеризовать тематическую дифференциацию разговорной речи.

Большое внимание на лексическую сторону речи, в особенности на жаргон, сленг, профессионализмы обращали также С. Влахов и С. Флорин. Они считают, что эти лексические группы располагаются за рамками нормы и являются коллективными отклонениями, то есть к лексике, которая характерна для группы людей, объединённой по каким-либо признакам [9]. Также существуют и, так называемые, «индивидуальные» отклонения. Среди них выделяют не только лексику, но и детский язык, фонетические отклонения, речь на неродном языке, ломаная речь и другие [8].

Кроме этого, каждый носитель языка обладает собственной манерой построения речи, и в его речи проявляются такие индивидуальные особенности, как частое употребление определённых морфологических или лексических единиц, склонность к использованию каламбуров, клише, индивидуальное построение предложений. С. А. Арутюнов пишет, что отклонения такого рода могут определять разговорную речь как одного человека, так и целой социальной группы [4].

Как известно, речь в анимации помимо собственно монологов и диалогов персонажей может выражаться поэтически, в виде песенных текстов, например, в таком жанре как мультфильм-мюзикл. Обычно эти тексты выступают в качестве монологических поэтических вставок, когда тот или иной герой кинокартины рассказывает зрителю о своих чувствах по поводу какой-либо ситуации или разъясняет свою точку зрения, или же это могут быть диалогические эпизоды, когда два персонажа обмениваются своим мироощущением, используя поэтические строки, положенные на музыку.

Часто песня становится важным элементом, который сопровождает основные события. Через неё режиссёр расставляет смысловые акценты,

добавляет нюансы, которые окажут влияние на сюжет или должны повлиять на эмоцию зрителя или создать нужную атмосферу, чтобы лучше прочувствовать произведение. Л. Г. Дуняшева пишет о том, что «песня как способ выражения культуры представляет собой эстетическую, эмоционально-нравственную интерпретацию многообразия окружающей действительности и способ художественного выражения внутреннего мира человека» [13].

В работе *When songs cross language borders: Translations, Adaptations and 'Replacement Texts'* П. Лоу пишет о трёх подходах к переводу песен: перевод, при котором текст будет наиболее семантически точен; аранжировка, где степень эквивалентности уменьшается из-за преднамеренных отклонений от оригинала текста и, соответственно, изменений в тексте трансляте; замещающий текст, при котором текст понимается как песенный, написанный для уже существующей мелодии, однако он не передаёт первоначальную семантическую ценность [45]. При переводе песен в мультипликационных фильмах самым выигрышным является первый подход, потому что он может обеспечить сохранение всех деталей трека, его текст и мелодию.

С точки зрения песни как проявления речи героя, важно сказать, что трудностью является высокий уровень передачи сути исходного текста, эмоциональности, формы и строя песни. Для этого используется эквиритмический перевод. Это «перевод стихов, выполненный с сохранением стихотворного размера (числа слогов, ударений, по возможности деления на слова). Необходимость в таком переводе возникает в случае, если переводится текст песни для исполнения на другом языке» [16].

Детали, которые необходимо соблюсти при данном виде перевода – это сохранение ритма оригинала, вложенного смысла, соблюдение равного количества слогов в оригинале и переводе, проверка благозвучия, а также использование подходящих стилистических средств, отвечающих одному из ключевых аспектов – возрасту наиболее частого реципиента, то есть ребёнка.

Таким образом, необходимо определить верные трансформации для того, чтобы выполнить качественный перевод песенных текстов.

Выводы по первой главе

Мультипликационное произведение есть осложнённая разновидность аудиовизуального произведения ввиду того, что создаётся резонанс, драматическая ирония и двойственность через объединение кинолиний. Кроме этого, осложнение обосновывается тем, что у анимационных фильмов нет конкретного усреднённого реципиента, ведь нельзя не отметить, что основной аудиторией является ребёнок, тем не менее их смотрят люди всех возрастных категорий.

Поскольку развитие киноиндустрии набирает большие обороты, можно заметить, что аудиовизуальный мультипликационный контент всё чаще появляется на российском рынке и наоборот, поэтому возрастает роль аудиовизуального перевода. В связи с тем, что мультфильмы, «дублируемые на русский язык, воспринимаются зрителями лучше, с большим интересом», а также основным реципиентом является ребёнок, то в данной работе будет рассматриваться именно дублирование, поскольку именно через дубляж возможно донести до него информацию и идею мультфильма [24]. Отсюда возрастает спрос на качественный перевод и создание теоретически обоснованной базы, необходимой для выполнения соответствующего стандартам и ожиданиям аудиовизуального перевода.

Речь персонажей в мультипликационном кино является одним из основных источников информации для реципиента, наряду с визуальным рядом, который воспринимает зритель при просмотре кинокартины. В связи с тем, что аудиовизуальное произведение это органичное объединение различных видов искусства в одном художественном произведении, то есть оно имеет непосредственную связь с художественным произведением, то кинодиалог обладает схожими чертами с речью в литературном произведении. Таким образом, для перевода и анализа речи героев из мультипликационных фильмов можно использовать имеющуюся теоретическую основу, которая применяется для того, чтобы выполнять перевод и анализ речи персонажей из произведений художественной литературы.

Глава 2 Передача речи персонажей мультипликационных фильмов в процессе аудиовизуального перевода

2.1 Лингвостилистический анализ речи персонажей мультфильма «Энканто»

Лингвостилистический анализ представляет собой общую оценку материала и детальное рассмотрение элементов, входящих в произведение. Благодаря этому можно определить, какие языковые единицы реализуются в речи, погрузиться в информацию и оценить внутреннее и внешнее содержание.

В. В. Виноградов писал, что лингвостилистический анализ – это анализ, при котором рассматривается, каким образом происходит выражение образного строя в рамках речевой системы произведения, а объектом служит текст как структура форм словесного искусства в организованности, отвечающей эстетическому чувству [7]. Объектом изучения является как содержание, структура, так и языковые единицы исходного текста.

Информация, которую необходимо включить в лингвостилистический анализ: автор, время создания, тема текста, какие события описываются в тексте, действующие персонажи, наличие/отсутствие рассказчика, фонетические, морфологические, лексические и синтаксические особенности, а также стилистические приёмы текста [22].

С помощью данного плана можно всесторонне изучить особенности целого текста, в частности диалогов мультипликационного произведения, а также его составных частей.

В этой главе предметом анализа является мультипликационный фильм под названием «Энканто» (подробнее в таблице 1). Время, в котором развиваются события данной кинокартины, – это 50-е года XX века в Колумбии.

Таблица 1 – Анализ мультипликационного фильма

Название	Оригинальное название	Внешние сведения
Энканто	Encanto	Кинокомпания: Walt Disney Animation Studios Год: 2021 Режиссёры: Байрон Ховард, Джаред Буш, Чариз Кастро Смит Музыка: Джермейн Франко Страна: США Возраст: 6+

До проведения анализа речи персонажей рассмотрим сюжет данного мультфильма. На северо-западе Южной Америки в солнечной Колумбии среди гор спрятано небольшое поселение Энканто. Оно образовалось во время гражданской войны, когда Педро Мадригаль пожертвовал собой, чтобы спасти жену Альму и их троих детей – Бруно, Пепе и Джульетту. Альма находит волшебную свечу, которая воздвигает защиту для всего поселения и строит магический дом Каситу. Дети растут и по достижении пятилетнего возраста получают волшебные силы. То же самое происходит и с внуками Альмы – Исабелой, Луизой, Долорес, Камило и Антонио. Но, к сожалению, магия обошла стороной главную героиню Мирабель. Когда самому младшему ребёнку Антонио исполняется пять лет, Мирабель случайно узнает, что некогда сбежавший дядя Бруно, который может видеть будущее, предсказал, что магия будет с опасности из-за Мирабель. Она решает, что должна спасти волшебство, поэтому находит дядю и просит его помочь спасти Каситу и семейную магию, потому что больше никто ей не верит, но все попытки безуспешны, пламя волшебной свечи потихоньку гаснет, а магия медленно гибнет. Альма обвиняет в этом Мирабель, они сильно ссорятся и Касита разваливается, забирая волшебные дары у каждого члена семьи Мадригаль. В конце все мирятся, вместе с жителями Энканто восстанавливают дом и дарят Мирабель дверную ручку с её инициалом. Когда она устанавливает её в дверь, волшебство возвращается, Касита оживает и все получают свои дары.

Разбирая аудиовизуальную и текстовую структуру, можно сказать, что этот мультфильм не относится к числу таких анимационных произведений, в которых, помимо речи действующих персонажей, события также описывает рассказчик.

Как известно, действия в мультфильме разворачиваются в поселении Колумбии – Энканто. В этой стране государственным языком является испанский, поэтому в рамках кинопроизведения встречаются артефакты и явления испанской культуры. Отметим также тот факт, что само название мультфильма «Энканто» имеет испанское происхождение. Encanto переводится как «волшебство». Для того чтобы отобразить колорит третьей культуры, в исходной версии мультфильма герои разговаривают с испанским акцентом на английском языке. Испанский акцент в английском выражается через произнесение:

- [ð] как [d];
- ярко выраженного [r], больше похожего на русский вариант по звонкости;
- мягкого [l], который похож на русский звук «ль»;
- [p], [t], [k] часто без предыхания.

Фонетический строй испанского и английского языка имеют ряд отличий. Выше были приведены примеры, выявленные в процессе анализа аудиодорожки мультфильма в данном мультфильме. Помимо различий с точки зрения согласных звуков, считаем важным отметить отличительную черту, которая была выявлена в оригинальной версии «Энканто» и касается гласных звуков. В испанском языке есть только пять гласных фонем [a], [e], [i], [o], [u]. Они имеют свои позиционные варианты, но тем не менее это не делает их разными фонемами. В английском языке насчитывается ряд из 12 гласных фонем: [ʌ], [a:], [ɪ], [i:], [ɒ], [ɔ:], [ʊ], [u:], [æ], [e], [ɜ:], [ə]. Из-за того, что в испанском отсутствует понятие краткости, долготы или усечённости как в английском языке, такие звуки как [æ], [ʌ], [ə] и [a:] произносятся как один и

тот же звук, похожий на испанский [a] [3]. Больше всего эти особенности проявляются в речи Альмы.

Также к фонетическим характеристикам относится изменённое положение ударения. Например, в английском языке слово *tata* произносится с ударением на первый слог, тогда как в испанском оно имеет такое же написание, но ударным слогом является второй *tatá*, что также отражается через акут (сильное ударение), который подчёркивает то, куда должно падать ударение. Отметим, что испанский акцент проявляется в большей степени среди старшего поколения жителей Энканто, тогда как у младшего сохраняются лишь некоторые черты.

Третья культура проявляется в мультфильме также на уровне лексики. Члены семьи Мадригаль обращаются друг к другу на испанском языке: *abuela* – бабушка, *tío* – дядя, *tía* – тётя, *rá* – папа. Также они используют испанские слова, относящиеся к разным лексическим группам: *gracias* – спасибо, *mi vida* – моя жизнь (как обращение), *felicidades* – поздравляем, *vamo* – пойдём. Испанские слова составляют лишь небольшую часть в речи персонажей, потому что чрезмерное количество таких слов не позволит в должной мере понять зрителям то, что говорят герои. Они использованы в основном в тех местах, где возможно догадаться, что имеется в виду или понимание этих слов обеспечивается с помощью картинки.

Помимо испанских слов, лексика мультфильма «Энканто» простая и доступная для понимания. В речи не используются устаревшие слова, неологизмы и непонятная терминология, поэтому основной реципиент не будет испытывать сложностей при просмотре. Для большей эмоциональности в реплики героев включены различные междометия (*ow*, *oh*, *wow*, *uh*). Важно отметить, что несмотря на то, что мультфильмы предназначены в первую очередь для просмотра детской аудиторией, «Энканто» не относится к исключительно детской анимации, как например «Свинка Пеппа». Возрастное ограничение мультфильма 6+, поэтому речь персонажей не должна быть исключительно простой.

Синтаксически речи персонажей характеризуется несложными предложениями. Они могут быть как длинными, так и короткими, но состоят из простых предложений. В разговорной речи одним из основных принципов является эллиптичность, поэтому опускаются многие элементы структуры предложения. Например, глаголы-связки:

Мариано: ... *everything okay?*

Бруно: *You like sports?*

Также к синтаксическим особенностям относится употребление:

- слов-предложений: *Stop., Mamá., What?.,*
- неполных предложений, имеющих вид «рубленной речи»: *Mirabel, the cream, please. Pa, the cream. Pepa? The cloud;*
- большого количества вопросительных и восклицательных предложений: *I hate you!, Ahh, I'm a loser!, What did you do?!*
- пауз, вызванных различными причинами (переживания, подыскивание необходимого слова и так далее): *Wait, have you been in here... patching the cracks?, Who is... Hernan--, How long have you been... back here?*

Рассматривая морфологические явления в речи персонажей, можно заметить, что для мультфильма «Энканто» характерно использование нескольких слов, объединённых в одно, или употребление сокращённых вариантов слов: *So whattya like (So what do you like), I told 'em to warm up your seat (I told them to warm up your seat), You wanna go where?! (You want to go where?!).*

Также в речи героев может присутствовать двойное отрицание, которое не является литературной нормой, но используется для усиления сказанного: *There's nothing you can't do.*

Для устного типа речи свойственна незаконченность, поскольку иногда та обстановка, в которой происходит общение, не требует логического завершения фраз и предложений: *It's Bruno's vision! It's..., I can't..., But... Whatever...*

Также морфология проявляется в словообразовании. Так, в мультфильме тётя Пепа, которая может менять погоду в зависимости от своего настроения, иногда начинает злиться из-за той или иной ситуации, и она и её муж Феликс отмечают это с помощью использования в речи герундиальных конструкций:

Pepa: *Great, now I'm thundering.*

Félix: *Pepi, Pepi, Pepita – you're tornadoing the flowers*

Поскольку речь персонажей здесь является частью художественного текста, то в ней встречаются разнообразные стилистические приёмы, например:

- анафора (*If the answer is here, help me find it. Help me protect our family. Help me save... our miracle*);
- эпифора (*I'm totally fine. The magic's fine. Luisa's fine*);
- синтаксический параллелизм (*and there was no one answer... no clear fate*);
- сравнение (*I'm as tough as the crust of the earth is; Whatever gift awaits, will be just as special as you*);
- эпитет (*you're like my favorite cousin; Such a perfect match*);
- лексический повтор (*our house... breaking... and then... and then, and then... I saw you*).

Ещё одним элементом этого мультфильма являются песни. Они служат не только дополнением картины и аудиальным сопровождением, которое помогает создавать нужную для реципиента атмосферу, но также имеют определённую коммуникативную цель – проинформировать зрителя-слушателя о переживаниях того или иного героя, уточнить информацию о каких-то персонажах, тем самым развивая сюжетную линию произведения и образ персонажа.

Как правило, песенные тексты в мультфильмах включают в себя шесть частей: вступление, куплет, пред-припев, припев, бридж, концовка. Каждая составляющая имеет свою определённую цель: задать ритм, мелодию и

сделать подготовку зрителя-слушателя к куплету, развить историю, увеличить эмоциональное воздействие припева, кульминация, подготовка к окончанию саундтрека и окончание соответственно. Две основные группы характеристик песни: первая состоит из метра, ритма, рифмы, стихотворной формы, вторая – мелодия и темп. Это доказывает, что песенный текст смежен с поэтическим, но при этом, приведённая структура является особенностью песни, которая отличает текст песенный и поэтический. Строение последнего типа обычно подразумевает фиксированное количество строк и слогов в строках, тогда как состав песни более свободный и одновременно сохраняет текст и мелодию в гармонии, в которой звук в большем объёме является структурно определяющим.

Помимо особенностей структуры, песенный текст также имеет лексико-семантическую специфичность. Автор-композитор песни с целью полноценной передачи творческого замысла, который был заложен им, объединяет внутри музыкального произведения музыкальные и поэтические средства. Ввиду того, что основным реципиентом мультфильмов является ребёнок, тексты песен простые, в них использована разговорная лексика, так как во время просмотра человеку нужно концентрироваться не только на смысле песни, но и на изображении. Сложные слова и конструкции вызывают трудности, особенно у детей, ведь поиск скрытых смыслов требует когнитивных усилий в ограниченное время. Поэтому использование сложной лексики не будет практичным вариантом. Читатель поэтических текстов не ограничен и имеет возможность перечитывать и возвращаться к некоторым строкам, чтобы определить наличие скрытых значений и осмыслить их. Нельзя забывать, что песня имеет эстетическую ценность и обладает средствами лексико-семантической выразительности, как например, одни из самых распространённых средств используемых в песнях фильмов – метафора, гипербола, лексический повтор или сравнение.

Про структуру информации этих песен можно сказать, что в них есть эмоциональная информация, которая часто выражена эпитетами, например:

*Where all the people are **fantastical** and **magical**...* (The Family Madrigal).

*When she's **unhappy**, well, the temperature gets **weird**...* (The Family Madrigal).

*Don't be upset or **mad** at all...* (Waiting on a Miracle).

*I'm the **strong** one / I'm not **nervous** / I'm as **tough** as the crust of the earth is...* (Surface Pressure).

*Bruno walks in with a **mischievous** grin...* (We Don't Talk about Bruno).

Когнитивная информация используется для описания самих ситуаций, в которых происходят действия. Также в песнях присутствует оперативная информация. Она представлена в качестве императивных выражений, призывающих того или иного героя к действию, либо таких, которые подразумевают «продолжение слушать и внимать то, о чём поют»:

Just tell us what everyone can do! (The Family Madrigal).

Let's go! (The Family Madrigal).

Open your eyes, open your eyes, open your eyes... (Waiting on a Miracle).

Give it to your sister, your sister's older... (Surface Pressure).

Don't talk about Bruno, no... (We Don't Talk about Bruno).

Look at this home, we need a new foundation... (All of You).

Рассматривая синтаксическую организацию песенных текстов, можно выявить ряд особенностей. К примеру, в подобных текстах часто возможны различные повторы, цель которых заключается в том, чтобы создать акцент на какой-то определённый фрагмент песни. Кроме того, так возможно имплицитно повлиять на то, чтобы слушатель гораздо лучше запомнил эту часть. Как правило, таким повтором, который несколько раз звучит в песне, является припев: *Welcome to the Family Madrigal! The home of the Family Madrigal! Hey coming through! I know it sounds a bit fantastical and magical, but I'm part of the Family Madrigal!* (The Family Madrigal).

В песенных текстах, как и в поэтических, широкое применение находит инверсия, реализуемая за счёт изменения порядка слов, а также риторический вопрос. Синтаксические средства выразительности имеют большое значение

при создании эмоциональной выразительности таких текстов, тем самым оказывают помощь в более лёгком понимании и запоминании: *Hey, I'm still a part of the Family Madrigal...* (The Family Madrigal), *I am ready! C'mon, I'm ready!* (All of You), *Thunder!!* (We Don't Talk About Bruno).

2.2 Особенности и сложности передачи речи персонажей мультфильма «Энканто» при дублировании на русский язык

Перевод речи персонажей мультипликационных фильмов сопряжён с различными трудностями.

Выполняя перевод реплик мультипликационных героев переводчику необходимо заново написать реплики, которые произносят герои. По своим характеристикам они должны быть эквивалентны исходным с концептуальной и эстетической стороны, при этом они будут иметь другую языковую форму. К этому также добавляется важность липсинкинга.

Исходя из вышеописанных особенностей аудиовизуальных произведений и перевода речи персонажей, можно выделить четыре сложности, которые предстоит преодолеть переводчику:

- передача заложенного смысла;
- понятная для ребёнка речь;
- совпадение с визуальным рядом, там же «укладка текста в губы»;
- учёт наличия лексики из третьей культуры, сохранение колорита.

Также к сложностям перевода речи здесь относится перевод песен, поскольку мультфильм «Энканто» включает в свою структуру песенные тексты, являющиеся репликами, которые произносят персонажи. Следовательно, в ряд «осложнений» добавляется требование сохранить благозвучие текстов песен и наложить на существующую мелодию с возможностью лёгкого пропевания (singability).

Для того чтобы выявить, как переводчики преодолели сложности, связанные с передачей речи персонажей в аудиовизуальных произведениях, был проведён сравнительно-сопоставительный анализ оригинальных реплик героев мультфильма «Энканто» с их официальным переводом на русский язык.

В первую очередь считаем важным рассмотреть, произошли ли какие-либо фонетические преобразования в процессе дублирования. Как можно заметить, у героев мультфильма отсутствует иностранный акцент. В русском языке испанский акцент не проявляется так же однозначно, как в английском. Для того чтобы качественно передать испанский акцент в русском дублированном произведении, необходимо привлечь испаноговорящих людей, знающих русский, но важно, чтобы их акцент не был очень сильным, чтобы это не затрудняло восприятие картины. Такой подход очень осложняет дублирование, потому что трудно найти русскоговорящего человека, родным языком которого является испанский, и голос которого будет рабочим для озвучивания и подходящих для героев кинокартины. Русскоговорящие актёры дублирования, вероятно, не смогут так же хорошо передать испанский акцент в русском. Таким образом изменённая речь может, конечно, свидетельствовать об иностранности героев мультфильма, но не даст точного понимания, к какому языку идёт эта отсылка. Поэтому основным способом передачи иностранности персонажей является лексика.

Оригинал: *Whoa. Mi vida, you okay?*

Перевод: *Ой. Милая, не устала?*

В этом вопросе мама Мирандель обращается к ней на испанском «*mi vida*». Для русскоговорящего человека, особенно для ребёнка, сохранение такого обращения будет непонятным, потому что «*vida*» не будет нести никакого значения, так как испанский и русский языки сильно отличаются друг от друга. По этой причине в переводе мы слышим естественное для русского языка «*милая*».

В другом случае, когда герои называют друг друга «*mi amor*», что может переводиться как «дорогая», «милая», «моя жизнь», эта реплика чаще передаётся без изменений.

Пример 1.

Оригинал: *Mi amor, if you ever want to talk --*

Перевод: *Mi amor, если хочешь излить душу...*

Пример 2.

Оригинал: *She's right, mi amor --*

Перевод: *Она права, mi amor*

Несмотря на то, что в России мало людей владеет испанским, «*amor*» считается достаточно распространённым словом по всему миру, поэтому большая часть взрослых знает, что его значение связано с любовью. Соответственно, родитель поймёт, что такое выражение, как «*mi amor*» может выступать в качестве приятного обращения к человеку, к примеру, «моя любовь», «любимая(ый)», «милая(ый)». Кроме этого, взрослый человек сможет разъяснить значение ребёнку, таким образом, расширив его кругозор и увеличив знания о мире и об иностранном, в данном случае испанском, языке.

Предлагаем рассмотреть и другие примеры употребления слов третьей культуры в мультфильме «Энканто».

В эпизоде, где Мирабель видит, как дом трескается, она зовёт бабушку, чтобы это показать, но, когда они выходят из комнаты Антонио, стены дома не выглядят потрескавшимися. Альма успокаивает жителей, говорит, что всё в порядке и добавляет: «*A bailar! A bailar!*». В переводе это передаётся как: «*Праздник продолжается!*». Ввиду того, что в момент произнесения реплики Альмы в кадре не было видно, переводчику не надо было следить за синхронизацией с губами, поэтому сложностями для перевода остались передача смысла, понятная для детей речь и учёт наличия испанских слов. Переводчику удалось передать без препятствий первые два пункта за счёт того, что было принято решение не сохранять «*a bailar*», поскольку это

привело бы к непониманию основными реципиентами значения, так как русскоязычному зрителю неизвестно такое выражение.

В другом моменте дядя Феликс торопит всех на церемонию, где Антонио получит свой дар, и говорит: «*Okaу, okaу. Vato, vato, vato*». В переводе реплика звучит: «*Ну всё. За мной, за мной, за мной*». Здесь переводящий сталкивается со сходной проблемой: невозможно передать испанское слово. Поэтому решает перевести его значение, применяя при этом модуляцию, чтобы сохранить два самых важных компонента речи героев мультфильма: сохранение смысла и доступность для понимания детьми. В данном случае артикуляция видна, но не так отчётливо, потому что персонаж уходит за кадр и заметно лишь, то, что губы складываются в два положения, характерные для произнесения звуков [a] и [o]. Таким образом, она не вызывает большой сложности при переводе текста для дублирования.

Во время сбора гостей в доме Мадригаль кузен Камило приветствует входящих.

Оригинал: *Hola, Osvaldo! Hola, Señora.*

Перевод: *Ола, Освальдо! Ола, сеньора.*

Здесь брат Мирабель здоровается с другими героями мультфильма на испанском языке. Подставить «привет» невозможно из-за того, что это слово не укладывается ни по времени, ни по артикуляции. Если оставить испанское «*hola*», то оно совпадает артикуляционно и не представляет особой сложности для понимания, поскольку любой подобный возглас будет означать что-то приветственное, особенно учитывая то, что оно поддерживается визуальным рядом.

Перед церемонией Мирабель разговаривает с Антонио под кроватью и называет его «*hombrecito*» (исп. «маленький мужчина», «малыш»). В русской версии Мирабель называет его «*кабальеро*» – обращение или форма вежливого упоминания по отношению к мужчине в испаноязычных странах. Слово, которое решили использовать в переводе не совсем понятно для ребёнка, однако оно учитывает липсинк. Если мы посмотрим на визуальный

ряд, то можно увидеть, как отчётливо просматривается артикуляция Мирабель во время произнесения испанского суффикса -cito. Для русскоговорящего реципиента такая артикуляция похожа на то, что Мирабель говорит слово, которое может заканчиваться на сочетание звуков [po] или хотя бы на [o]. Соответственно, переводчик не может использовать «малыш» вместо «hombrecito», потому что эта лексическая единица, во-первых, не укладывается во время произнесения из-за меньшего количества слогов и, во-вторых, не совпадает с артикуляцией. В слове «малыш» в последнем слоге губы должны быть растянуты, в это время у Мирабель губы находятся в таком положении, в котором обычно произносят звук [o]. Поэтому в дублированном варианте был использован один из синонимов – caballero, что значит «джентльмен». Таким образом, переводчик смог сохранить испанский колорит, синхронизацию слов с визуальной частью, практически без потерь передать смысл, при этом, на наш взгляд, речь героини стала непонятной для ребёнка.

Говоря об обращениях, которые используют герои семейства Мадригаль, можно сказать, что они не были сохранены в переводе. Мирабель и все её братья и сёстры обращаются к Альме Мадригаль «бабушка», тогда как в оригинале звучит «abuela». Также происходит и со словами «tio» – дядя, «tía» – тётя. В русском языке такие обращения не удалось сохранить по той причине, что для русскоговорящего человека «тио Бруно» или «тия Пепа» будет звучать как двойное имя, что неверно, потому что эти слова показывают статус людей в семье.

Ещё одним примером является эпизод, в котором мама Мирабель Джульетта даёт дочери кукурузную лепёшку, чтобы вылечить порез, полученный от упавшей на пол Каситы черепицы (рисунок 1).

Оригинал: *Mm-hm. You just healed my hand with an arepa con queso.*

Перевод: *М-гм. Только я с помощью печения раны лечить не умею.*



Рисунок 1 – Кадр из мультфильма «Энканто»

На картинке мы видим, что Мирабель держит в руках что-то съедобное и произносит «агера соп queso». Это лепёшка из кукурузной муки. Такое блюдо очень популярно в колумбийской кухне. Перевод «*agera con queso*» был бы понятным, но переводчик не мог оставить просто «кукурузная лепёшка» или «лепёшка из кукурузной муки» по ряду причин. В первую очередь, отметим, что сохранение такого длинного названия не вместились бы в хронометраж реплики. Дальше важно сказать, что если бы в переводе было решено оставить просто слово «лепёшка», то это не будет соответствовать одному из требований как «укладка в губы», потому что в этом слове есть губно-губной звук [п], проявление которого отсутствует в визуальном ряде. Столкнувшись с такими трудностями, переводчик решил заменить лепёшку на печенье, потому что то, что Мирабель держит в руках, похоже на печенье, и есть возможность заменить название продукта. Также далеко не каждый знает о таком своего рода национальном блюде, поэтому выполнение этой замены в меньшей степени искажает восприятие эпизода.

Оригинал: *This present will self-destruct if you don't take it in three, two, one...*

Перевод: *Твой подарок самоуничтожится, если его не возьмут, через две секунды. Ну что ж. И раз... Оу!*

В дублированном варианте поменялся счёт до самоуничтожения подарка. Такие сложности, как передача смысла, понятная речь для детей, удалось передать без препятствий, но для укладки в губы пришлось изменить реплику (рисунок 2).



Рисунок 2 – Кадры из мультфильма «Энканто»

На кадрах из этого эпизода отчётливо просматривается, что губы Мирабель складываются для произнесения слов «three, two, one». В русский перевод можно начать со слова «три», так как оно совпадает, но дальше «два» и «один» не совпадают с картинкой. Поэтому в переводе была увеличена длина реплики, которая идёт до счёта с помощью добавления слов «Ну что ж. И...». Это было сделано для того, чтобы было совпадение с хронометражом. После этого слово «один» было заменено на «раз», что чаще всего употребляется тогда, когда человек считает чего-либо. Как мы видим, переводчику удалось найти решение и для этой сложности.

Оригинал: Mirabel: *I... broke into Bruno's tower, I found his last vision, the family's in trouble, the magic is dying, the house is breaking, Luisa's gift is fading and I think it's all because of... me?*

Agustín: *We say nothing, Abuela wants tonight to be perfect, 'til the Guzmans leave, you did not break into Bruno's tower, the magic is not dying, the house is*

not breaking, Luisa's gift is not fading, no one will know, just act normal, no one has to know.

Перевод: Мирабель: *Я... проникла к Бруно, нашла его видение, мы в беде, наша магия гибнет, дом рушится, Дар Луизы исчезает и всё это, кажется, из-за... меня?*

Агустин: *Мы будем молчать. Сегодня всё должно быть безупречно. Пока Гузманы здесь, никто не ходил к Бруно в башню. Магия не гибнет, дом не рушится. Дар Луизы не исчезает. Никому не слова. Веди себя естественно. Никто не узнает ничего.*

Здесь видно, что папа Мирабель использует стилистический приём. Он повторяет конструкции, которые сказала Мирабель, добавляя отрицательные части, тем самым изменяет значение мысли на противоположное. Агустин это делает для усиления, чтобы показать дочери, как именно ей нужно сейчас отнестись к тому, что она рассказала. В переводе удалось сохранить это значение, смысл, понятную для ребёнка речь, а также подачу идей, через применение аналогичного стилистического приёма. Обращаем внимание на то, что в этом эпизоде синхронизация с губами представляла меньше сложностей в связи с тем, что из-за волнения и попыток спрятать улики, герои активно двигались, из-за чего их артикуляция просматривается не очень чётко. Больше всего её видно в конце обеих реплик, когда Мирабель говорит «те», а Агустин произносит «know», но поскольку это завершающие моменты, то подстроить слова под них легче, чем под всё предложение.

Оригинал: *My gift wasn't helping the family... but uh... but I love my family, you know... I just don't know how to... I just don't know how to...*

Перевод: Мм... Видишь, в чём дело. Мой дар не помогал семье, но. Знаешь. Я ведь люблю их всех, очень. Я просто не знаю, как... Я не знаю, как...

Когда у Мирабель происходит первая встреча с дядей Бруно, он очень сильно переживает, потому что кто-то узнал, что он не ушёл из семьи. В его речи прослеживаются паузы и слова, которые используются, чтобы заполнить эти паузы, чтобы дать себе секунды для размышления о том, что сказать и как

сказать, и чтобы собраться с силами говорить дальше. В оригинале Бруно произносит первое предложение достаточно растянуто. При дословном переводе это предложение не занимает столько же времени, сколько оригинальное, поэтому в дублированном варианте появившиеся лишние секунды времени было необходимо заполнить, и переводчик использовал приём добавления. Эта вставка подходит по смыслу и совпадает с визуальным рядом, потому что мгновениями ранее Бруно ушёл из кадра, а Мирабель осталась в той же комнате, чтобы посмотреть в щель между досками, через которую видно то, что происходит на кухне, где часто собираются все члены семьи Мадригаль. Предложение «видишь, в чём дело» возвращает героев к тому разговору и ведёт к объяснению, почему Бруно не жил последние годы вместе со всеми. Таким образом, переводчику удалось решить все сложности, включая совпадение фраз с тем, что происходит на экране. В этих кадрах достаточно тёмное освещение, дядя Бруно из-за тревоги постоянно поворачивает голову и его волосы закрывают губы, поэтому артикуляция прослеживается не так явно.

Песни являются одним из элементов, характеризующих речь персонажей мультфильмов. Здесь присутствуют как песни, которые используются для создания подходящей атмосферы, так и песни, которые отвечают за развитие сюжета. Предлагаем рассмотреть то, как переводчику удалось преодолеть сложности не только перевода собственно речи в мультипликационном произведении, но и песенных текстов, звучащих из уст персонажей.

В песне Surface Pressure (На самом деле (русс.)) Луиза поёт, что она, как берсерк / неистовый воин, в цирке с тремя аренами ходит по канату на большой высоте (рисунок 3):

Оригинал: *I feel berserk as a tightrope walker in a three-ring circus.*

Перевод: *Смертельный номер / Тут дрожь в теле.*



Рисунок 3 – Кадр из мультфильма «Энканто»

На картинке девушки стоят, немного качаясь, на канате, что говорит о стрессе в данный момент. Дословный перевод совпадает с картинкой и сохраняет смысл, но такое длинное предложение невозможно уложить в ритм и такт мелодии. В дубляже переводчик генерализирует описанный цирковой номер, заменяя длинное выражение на «смертельный номер», что остаётся подходящим вариантом для сохранения смысла этой строчки, ведь ходьба по канату действительно является цирковым номером и может закончиться фатальным исходом, переводчик указывает этой строчкой на «дрожь в теле», проявляющуюся на картинке, а также опускает слово «берсерк», поскольку для ребёнка оно непонятно и не несёт никакого смысла. Липсинкинг здесь играет меньшую роль, так как из-за отдалённости камеры мало заметно движение губ. Таким образом, переводящий справился с сохранением смысла, созданием понятного текста для ребёнка, благозвучием и с возможностью лёгкого пропевания.

Оригинал: *Was Hercules ever like “Yo, I don’t wanna fight Cerberus”.*

Перевод: *А мог ли Геракл сказать: «Подвиги мне надоели»?*

В оригинальной версии песни речь идёт о конкретном подвиге Геракла, в котором он смог победить трёхголового Цербера. В переводе мы видим, что это предложение генерализировано в связи с тем, что слово «Цербер» не укладывался в ритм, и фонетически оно звучит очень грозно и страшно из-за

повторяющегося звука [p], что ведёт к нарушению эстетической стороны песни. Поэтому переводящий использует вариант, в котором упоминается само явление его подвига. Изображение мультфильма при этом уточняет, от какого именно подвига хотел бы отказаться Геракл, если бы у него была такая возможность (рисунок 4). «Подвиги мне надоели» – это решение является удачным. Несмотря на то, что словесно Цербер не упоминается, но мы знаем, что битва с трёхглавой собакой – это одиннадцатый из двенадцати подвигов Геракла, значит, что выполнение таких героических поступков уже могло надоесть.



Рисунок 4 – Кадр из мультфильма «Энканто»

В данном случае перевода для сохранения ритма песни пришлось пренебречь синхронизацией текста и картинки, однако остальные пункты были выполнены.

Оригинал: *A The straw in the stack / That breaks the camel's back / What breaks the camel's back? / It's pressure like a drip, drip, drip, that'll never stop, whoa.*

Перевод: *Но чаша полна, / Лишь капля одна / Поднимется волна, / Огромная волна / Что давит тебя вниз, вниз, вниз / И всё ближе к дну, оо.*



Рисунок 5 – Кадр из мультфильма «Энканто»

Выражение *«straw that broke the camel's back»* является идиомой из притчи, которая переводится как *«соломинка, переломившая спину верблюду»*, и для русскоговорящего реципиента не сможет донести заложенной в неё информации, так как не имеет широкого распространения, но при этом объединение фраз «полная чаша» и «последняя капля» чётко говорит зрителю-слушателю о том, что хотел сказать автор. Визуальная часть же больше подходит к выражению о верблюдах, поскольку в мультфильме можно увидеть лестницу, ломающуюся ровно по середине, словно спина верблюда, и на картинке отсутствуют намёки на воду или волны (рисунок 5).

В оригинальной версии песни части про верблюда и давление отделены друг от друга, тем самым они составляют два самостоятельных предложения. В переводе кроме замены верблюда на волну, предложения объединяются посредством создания подчинительного предложения. Это сделано ввиду необходимости уложить слова в губы героя. В оригинале звучит *«pressure like a drip, drip, drip»* и на тройном повторе в артикуляции Луизы, отчётливо видно, как губы складываются для произнесения [и], потому вариант переводчика: *«давит тебя вниз, вниз, вниз»*, является очень хорошим решением. Здесь есть частичный отход от картинке в моменте с волной, но при этом имеется совпадение со следующим кадром, где Луиза плечами показывает давление, также в полученном переводе передаётся понятным для ребёнка образом

информация, заложенная в этот момент в тексте песни, сохраняется попадание в ритм, в акценты, выстроенные в мелодии и, конечно, русскоязычная версия укладывается в губы Луизы.

Для того чтобы разрешить трудности при переводе песен в составе мультфильма, появляется необходимость использовать приёмы адаптации, самым частотным из которых является модуляция, так как она позволяет передать смысл оригинала, благодаря логическому выведению значения из исходного материала, через замену лексической единицы в языке перевода.

Выводы по второй главе

Во второй главе первого параграфа было рассмотрено понятие лингвостилистического анализа, его составляющие, а также были выявлены пункты, который являются наиболее значимыми в процессе дублирования. На примере одного мультипликационного произведения мы проанализировали речь героев, которая может проявляться в виде обычного монолога, диалога, полилога и в качестве песенного текста. Также нами было исследовано то, каким образом в мультфильмах может присутствовать третья культура и то, что при переводе не всегда возможно сохранить её колорит ввиду разницы двух языков. Зачастую иностранность передаётся именно с лексической стороны, поскольку это позволяет сохранить вложенный смысл, не тратить время и средства на поиск подходящих актёров дубляжа с испанским акцентом.

На основе проанализированных песен было выяснено, что необходимость перевода песенных текстов находится в прямой зависимости от того, какая коммуникативная цель заложена в песню: развить сюжет, донести новую информацию или создать необходимую атмосферу.

Заключение

Проведённое исследование мультипликационного фильма «Энканто» продемонстрировало трудности, которые присутствуют при переводе речи персонажей в аудиовизуальных произведениях, в частности, в мультфильмах.

В рамках выпускной работы были рассмотрены разные понятия, используемые в рамках данной темы: «кинотекст», «аудиовизуальное произведение», «кинодискурс» и «киносценарий», а также выявлено, что самым широким из них является «аудиовизуальное произведение».

В ходе исследования мы выяснили, что для выхода мультипликационного фильма в кинотеатральный прокат основным видом перевода является именно дублирование, потому что главным реципиентом является ребёнок, а субтитрование не сможет в полной мере удовлетворить зрителя при просмотре. Кроме этого, дубляж помогает создать иллюзию, что фильм создан в стране, для которой создается перевод, что представляется нам наиболее приемлемым для самых юных реципиентов.

Также мы рассмотрели этапы, которые проходит анимационное произведение, прежде чем оно будет выпущено в прокат и моменты процесса дублирования, в которых речь героев кинокартины подвергается изменениям. Для того чтобы продукт получился качественным, в переводе необходимо соблюдать баланс между тремя видами синхронности: изохрония, кинесическая и артикуляционная синхронность. При дублировании важно создавать совпадение слов персонажей с длительностью реплик, артикуляцией и движениями тела.

В мультфильмах речь персонажей может передаваться тремя видами: диалоги между героями, внутренние или обычные монологи, а также поэтические тексты, то есть песня или стихотворный текст.

Рассмотрев, в частности, кинодиалоги, было выяснено, что связь между зрителем и героем может складываться косвенно через автора или напрямую без автора. Поскольку аудиовизуальное произведение представляет собой

художественное произведение, было выявлено, что при переводе кинодиалога возможно применять методы, используемые для перевода речи персонажей в литературном произведении. Кроме данных терминов, были изучены понятия «речевой портрет» и «речевая характеристика».

В практической части был осуществлен лингвостилистический анализ, который включал в себя сведения об авторе, времени создания, теме текста, описываемых событиях, действующих персонажах, наличии/отсутствии рассказчика, фонетических, морфологических, лексических и синтаксических особенностях речи персонажей, а также указание на стилистические приёмы, используемые в ней.

По результатам проведённого исследования мы сделали вывод, что в мультфильме «Энканто» присутствуют элементы испанской культуры, которые проявляются на фонетическом и лексическом уровнях. Из-за того что строй русского и испанского языков имеет ряд различий, значительную часть проявления третьей культуры не удалось передать в процессе дублирования должным образом, поэтому зачастую происходит опущение этой информации или максимально близкая замена, чтобы сохранить смысл текста.

Кроме того, мы выяснили, что перевод данного мультфильма характеризуется следующими сложностями, которые необходимо решить в процессе дублирования: передача заложенного смысла; создание понятной для ребёнка речи персонажей; совпадение с визуальным рядом, то есть укладка текста в губы.

Кроме этого, в мультфильме присутствуют песни, которые ведут при дублировании к тому, что необходимо добиться благозвучия и возможности лёгкого пропевания текста перевода. На основе проанализированных песен было выяснено, что необходимость перевода песенных текстов находится в прямой зависимости от того, какая коммуникативная цель заложена в песню: развить сюжет, донести новую информацию или создать необходимую атмосферу.

На материале скрипта мультфильма мы детально рассмотрели «осложнения», описанные в теоретической части.

По результатам анализа было заключено, что, исходя из ситуации, в которую переводчика ставят изображение, заложенная идея, наличие колорита третьей культуры, важность создания доступной для понимания ребёнку речи, а также в некоторых эпизодах и мелодия, он принимает решение о создании текста, учитывающего все сложности, или о написании таких фраз и реплик, в которых ради решения таких ключевых трудностей, как передача смысла, совпадение с визуальным рядом, возможность лёгкого пропевания и понимания, среди которых сохранение заложенного смысла и, в случаях в песнями, возможность пропевания являются самыми значимыми, опускается колорит испанской культуры и не учитывается или в меньшей степени учитывается синхронизация с картинкой, которые в целом не будут нарушать правильное восприятие кинокартины.

Исследование показало, что данная тема требует дальнейшего изучения, так как перевод речи персонажей мультфильмов сегодня является актуальной задачей.

Список используемой литературы и используемых источников

1. Алюнина О. Г. Понятие речевого портрета в современных лингвистических исследованиях [Электронный ресурс] // Вестник Ставропольского университета. Филология. Ставрополь. 2006. URL: http://conf.stavsu.ru/_WordDocs/1034.doc (дата обращения: 30.03.2023).
2. Аменова А. Е. Морфологические особенности разговорного английского языка [Электронный ресурс] // Общественные и гуманитарные науки : тезисы 84-й научно-технической конференции, посвященной 90-летию юбилею БГТУ и Дню белорусской науки (с международным участием). Минск : Белорусский государственный технологический университет. URL: https://elib.belstu.by/bitstream/123456789/34236/1/Amenova_Morfologicheskie_osobennosti.pdf (дата обращения: 20.04.2023).
3. Аркина Е. О. Сложности английского произношения для испаноязычных носителей: интерференция родного языка в английской речи [Электронный ресурс] // Материалы ежегодной конференции Студенческого научного общества МГЛУ: В 2-х частях. Том Часть 1. М. : Московский государственный лингвистический университет. 2018. URL: https://mgimo.ru/upload/iblock/bf3/elibrary_37110326_41011330.pdf (дата обращения: 20.04.2023).
4. Арутюнов С. А. Народные механизмы языковой традиции // Язык. Культура. Этнос. М. : Российская академия наук. 1994. С. 5–12. URL: <http://www.philology.ru/linguistics1/arutyunov-94.htm> (дата обращения: 20.04.2023).
5. Асташина Д. А. Борщевский И. С., Гайдаш Н. В. и др. Специалист в области перевода и медиадоступности: рамка компетенций. Казань. 2021. 46 с. URL: http://alba-multimedia.ru/images/2021/Ramka_kompetentsiy_AVP_bez_prilozhenia.pdf (дата обращения: 18.04.2023).

6. Блажкун М. В. Проблема передачи акцентов английского языка при дублировании фильмов на русском языке // Язык и культура: Сборник статей XXVIII Международной научной конференции. Томск : Национальный исследовательский Томский государственный университет, 2018. С. 109–115. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=35206116> (дата обращения: 20.04.2023).

7. Виноградов В. В. О языке художественной прозы : избранные труды . М. : Наука, 1980. 362 с. URL: https://www.academia.edu/8004121/%D0%92_%D0%92_%D0%92%D0%98%D0%9D%D0%9E%D0%93%D0%A0%D0%90%D0%94%D0%9E%D0%92_%D0%9E_%D0%AF%D0%97%D0%AB%D0%9A%D0%95_%D0%A5%D0%A3%D0%94%D0%9E%D0%96%D0%95%D0%A1%D0%A2%D0%92%D0%95%D0%9D%D0%9E%D0%99_%D0%9F%D0%A0%D0%9E%D0%97%D0%AB_S_V (дата обращения: 20.04.2023).

8. Владимирова Ю. И. Особенности речевого поведения персонажа художественного произведения и перевод // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. СПб. : РГПУ им. А. И. Герцена. 2006. С. 25–28.

9. Влахов С., Флорин С. Непереводимое в переводе. М. : Международные отношения, 1980. 349 с.

10. Гинзбург Л. Я. О литературном герое. Л. : Советский писатель, 1979. 223 с. URL: https://imwerden.de/pdf/ginzburg_o_literaturnom_geroe_1979__ocr.pdf (дата обращения: 20.04.2023)

11. Горшкова В. Е. Теоретические основы процессоориентированного подхода к переводу кинодиалога: на материале современного французского кино: автореф. дис. ... д-ра филол. наук. Иркутск, 2006. 367 с. URL: <https://www.dissercat.com/content/teoreticheskie-osnovy-protseessorientirovannogo-podkhoda-k-perevodu-kinodialoga-na-materiale>

12. Гураль С. К., Привороцкая Т. В. Обучение аудиовизуальному переводу посредством анализа кинодискурса // Язык и культура. 2016. № 1(33). С. 171–180. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obuchenie-audiovizualnomu-perevodu-posredstvom-analiza-kinodiskursa> (дата обращения: 15.03.2023).
13. Дуняшева Л. Г. Концепт «свобода» в афроамериканском песенном дискурсе // Ученые записки Казанского университета. Серия Гуманитарные науки. 2011. № 6. С. 157–166. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontsept-svoboda-v-afroamerikanskom-pesenno-diskurse> (дата обращения: 15.03.2023).
14. Жеребило Т. В. Словарь лингвистических терминов. Назрань : Пилигрим. 2010. 255 с.
15. Зарецкая А. Н. Особенности реализации подтекста в кинодискурсе // Вестник ЧелГУ. 2008. № 16. С. 70–74. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-realizatsii-podteksta-v-kinodiskurse> (дата обращения: 20.03.2023).
16. Иванов Н. И., Шкрабо О. Н. Перевод текстов музыкальных произведений // Языковая личность и перевод. 2018. С. 53–54. URL: <https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/193811/1/53-54.pdf> (дата обращения: 12.03.2023).
17. Иванова Е. Б. Интертекстуальные связи в художественных фильмах : дисс ... канд. филол. наук. Волгоград, 2001. 178 с. URL: <https://www.dissercat.com/content/intertekstualnye-svyazi-v-khudozhestvennykh-filmakh> (дата обращения: 28.03.2023).
18. Инфантова Г. Г. Язык. Речь. Личность : монография. Ростов-на-Дону : Легион, 2008. 504 с.
19. Козуляев А. В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности. Обучение данному виду перевода // Царскосельские чтения. 2013. С. 374–381. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/audiovizualnyy-polisemanticheskiy-perevod-kak>

osobaya-forma-perevodcheskoy-deyatelnosti-i-osobennosti-obucheniya-dannomu-vidu/viewer (дата обращения: 26.03.2023).

20. Колокольцева Т. Н. Речевой портрет персонажа : синтаксический аспект // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2015. № 2 (97). С. 88–94. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rechevoy-portret-personazha-sintaksicheskij-aspekt> (дата обращения: 15.03.2023).

21. Крысин Л. П. О речевом поведении человека в малых социальных общностях (постановка вопроса) // Русское слово свое и чужое. Исследования по современному русскому языку и социалингвистике. М. : Языки славянской культуры. 2004. 483 с.

22. Кульнина Е. А. Лингвостилистический анализ как средство изучения особенностей построения и понимания различных видов текста // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2021. № 5(158). С. 40–43. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvostilisticheskiy-analiz-kak-sredstvo-izucheniya-osobennostey-postroeniya-i-ponimaniya-razlichnyh-vidov-teksta> (дата обращения: 20.04.2023).

23. Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин : Ээсти Раамат, 1998. 56 с. URL: https://mediaeducation.ucoz.ru/_ld/1/131__.-____.pdf (дата обращения: 11.03.2023).

24. Малёнова Е. Д. Аудиовизуальный перевод в СССР и России : Краткая историческая ретроспектива // Язык и культура. 2021. Выпуск 3 (55). С. 61-83. URL: https://www.researchgate.net/publication/356634897_AUDIOVIZUALNYJ_PEREVOD_V_SSSR_I_ROSSII_KRATKAA_ISTORICESKAA_RETROSPEKTIVA_Audiovisual_Translation_in_the_USSR_and_Russia_a_Brief_Historical_Retrospactive_IN_RUSSIAN (дата обращения: 25.05.2023).

25. Мальцева Е. О. История киноперевода [Электронный ресурс] // Культурология, искусствоведение и филология: современные взгляды: Сборник трудов всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Чебоксары. 2020. URL: <https://phsreda.com/e-articles/10232/Action10232-97274.pdf> (дата обращения: 08.05.2023).
26. Мамедова З. Ш. Способы речевой характеристики в художественном произведении [Электронный ресурс] // Журнал научных публикаций аспирантов и докторантов. Курск, 2010. URL: <http://jurnal.org/articles/2010/fill7.html> (дата обращения: 10.04.2023).
27. Морозова Т. А., Коробейникова С. В. Аудиовизуальный перевод в России : развитие и современное положение // Инновационная наука. 2015. № 5. С. 122–125. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/audiovizualnyy-perevod-v-rossii-razvitie-i-sovremennoe-polozhenie> (дата обращения: 25.06.2022).
28. Розенталь Д. Э., Теленикова М. А. Словарь-справочник лингвистических терминов. Пособие для учителя. М. : Просвещение, 1985. 399 с. URL: http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Linguist/DicTermin/index.php (дата обращения: 10.03.2023).
29. Рыжова Н. В. Изучение разговорной речи как особой разновидности языка художественной литературы // Русистика. 2003. № 1. С. 29–34. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/izuchenie-razgovornoy-rechi-kak-osoboy-raznovidnosti-yazyka-hudozhestvennoy-literatury> (дата обращения: 13.04.2023).
30. Салтыкова Е. А., Баранова Д. А. Особенности перевода разговорной речи персонажа в художественной литературе // II Всероссийский форум молодых исследователей : сборник статей. 2020. С. 183–191. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=44421719> (дата обращения: 13.04.2023).
31. Слышкин Г. Г., Ефремова М. А. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа). М. : Водолей Publishers, 2004. 153 с.

URL: http://window.edu.ru/catalog/pdf2txt/887/66887/39647?p_page=3 (дата обращения: 10.03.2023).

32. Создатель Школы аудиовизуального перевода Алексей Козуляев [Электронный ресурс] // Slava Zakharov. Youtube. 24 апреля 2019 года. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=msQbmO8fGGg&t=152s> (дата обращения: 25.03.2023).

33. Фетисов А. Ю. Особенности речи персонажа художественного произведения как проблема перевода // Перевод. Язык. Культура : материалы VI международной научно-практической конференции. 2015. С. 77–82. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23999541> (дата обращения: 20.04.2023).

34. Цивьян Ю. Г. К метасемиотическому описанию повествования в кинематографе : труды по знаковым системам. Тарту : Тартуский университет, 1984. 121 с. URL: trudy_po_znakovym_17.pdf (ut.ee) (дата обращения: 15.03.2023).

35. Bosseaux C. Dubbing [Электронный ресурс] // The Routledge Handbook of Audiovisual Translation Studies. Edinburgh : Routledge, 2018. URL: <https://www.research.ed.ac.uk/en/publications/dubbing> (дата обращения: 30.03.2023).

36. Chaume, F. Audiovisual Translation: Dubbing // Translation Practices Explained series. London : Routledge, 2012. 235 p. URL: https://www.researchgate.net/publication/340634141_Audiovisual_Translation_Dubbing (дата обращения: 27.03.2023).

37. Chiaro D. Issues in audiovisual translation // The Routledge Companion to Translation Studies. Edinburgh : Routledge, 2008. P. 144–165. URL: https://www.academia.edu/32927855/9_ISSUES_IN_AUDIOVISUAL_TRANSLATION_DELIA_CHIARO (дата обращения: 30.04.2023).

38. Cui S. Creativity in Translating Cartoons from English into Mandarin Chinese // Journal of Specialized Translation. 2012. Vol. 17. P. 31–40. URL: https://www.academia.edu/9448175/Creativity_in_Translating_Cartoons_from_English_into_Mandarin_Chinese (дата обращения: 04.04.2023).

39. Denton J., Ciampi D. A New Development in Audiovisual Translation Studies : Focus on Target Audience Perception // LEA Lingue e letterature d'Oriente e d'Occidente. 2012. Vol. 1. P. 399–422.
40. Fois E. Between, Audiovisual Translation : Theory and Practice. 2012. Vol. II (4). P. 1–16.
41. Gambier Y. Rapid and Radical Changes in Translation and Translation Studies // International Journal of Communication. 2016. № 10. P. 887–906.
42. Goris O. The Question of French Dubbing: Towards a Frame for Systematic Investigation // Target. 1993. № 5 (2). P. 169–190.
43. Hui Qiao. Research on Audio-visual Language of Movie Animation in Contemporary Context [Электронный ресурс] // 4th International Conference on Arts, Linguistics, Literature and Humanities (ICALLH 2021). Department of Film and Animation, Zhejiang Shuren University. Hangzhou, 2021. URL: https://webofproceedings.org/proceedings_series/ART2L/ICALLH%202021/ZY158.pdf (дата обращения: 12.04.2023).
44. Kozloff S. Overhearing film dialogue. Berkeley & Los Angeles : University of California Press. 2000. 323 p. URL: <https://pdfcoffee.com/overhearing-film-dialogue-pdf-free.html> (дата обращения: 15.03.2023).
45. Low P. When songs cross language borders: Translations, Adaptations and 'Replacement Texts' // The Translator. 2013. P. 229–244. URL: <http://www.diva-portal.se/smash/get/diva2:1282382/FULLTEXT01.pdf> (дата обращения: 18.03.2023).
46. Neves J. Audiovisual Translation : Subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing. Roehampton University : University of Surrey. 2005. 357 p. URL: https://pure.roehampton.ac.uk/ws/portalfiles/portal/427073/neves_audiovisual.pdf (дата обращения: 18.03.2023).
47. Smith C. C., Bush J. Encanto. Script of a movie [Электронный ресурс]. URL: <https://deadline.com/wp-content/uploads/2022/01/Encanto-Read-The-Screenplay.pdf> (дата обращения: 28.04.2023).

48. Smith C. C., Bush J., Howard B. Энканто [Электронный ресурс] // Уолт Дисней Компани СНГ. 2022. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/775278/> (дата обращения: 28.04.2023).

49. Tannuri B. Handbook of Translation Studies [Электронный ресурс]. Philadelphia : Universidade Federal Fluminense. 2018. URL: https://www.researchgate.net/publication/326381184_Handbook_of_Translation_Studies_-_Vol_1 (дата обращения: 06.04.2023).