

УДК 81'255.4

СОХРАНЕНИЕ КУЛЬТУРНОГО КОМПОНЕНТА ПРИ ПЕРЕВОДЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ

Новикова Елена Владимировна

- e-mail: evl.novikova@omgau.org;
кандидат филологических наук,
доцент кафедры иностранных языков;
Омский государственный аграрный университет
имени П. А. Столыпина
644008, Омская область, г. Омск, Институтская пл., д. 1,
Российская Федерация

Евтугова Наталья Николаевна

- e-mail: natane2005@mail.ru;
доцент кафедры лингвистики и перевода;
Омский государственный университет имени Ф. М. Достоевского
644077, Омская область, г. Омск, пр-т Мира, д. 55-А,
Российская Федерация

Для цитирования

Новикова Е. В., Евтугова Н. Н. Сохранение культурного компонента при переводе мультипликационных фильмов // Российский социально-гуманитарный журнал. 2026. №1. URL: www.evestnik-mgou.ru

- Статья поступила в редакцию 27.11.2025
- Статья размещена на сайте 31.03.2026

СТРУКТУРА СТАТЬИ

[Аннотация](#)

[Ключевые слова](#)

[Введение](#)

[Аудиовизуальный перевод и концепция культурного переноса
Идеологический аспект мультфильмов «Маша и медведь»
и «Шрек»](#)

Передача национально-культурной специфики при переводе мультфильмов «Маша и медведь» и «Шрек»

Заключение

Литература

Article information

АННОТАЦИЯ

Цель. Определить степень возможного сохранения культурно-маркированных единиц при переводе анимационных фильмов.

Процедура и методы. Процедура исследования включает такие этапы, как отбор материала (мультфильмы и их официальные переводы), выявление и классификация культурно-специфических элементов в оригинале, сопоставительный анализ оригинала с переводными вариантами, а также выявление степени возможного сохранения культурно-маркированных единиц с помощью методов анализа, синтеза, обобщения, семантического анализа и лингвокультурологического описания.

Результаты. Проведённый анализ оригинальных скриптов и текстов переводов мультипликационных фильмов «Шрек» и «Маша и медведь» показал, что на языковом уровне часто происходит утрата ярко выраженной культурной специфики. Культурно-маркированные единицы не компенсируются в переводном варианте, если это явления, сопряжённые с глубокой ментальной культурой, аллюзии на культурные феномены определённого исторического периода, особенно трансформированные прецедентные высказывания. В вышеперечисленных случаях уместно использование культурной адаптации.

Теоретическая и / или практическая значимость. Выявленные закономерности сохранения культурного компонента при переводе мультфильмов значимы для теории и практики аудиовизуального перевода и могут быть использованы на занятиях по практике перевода с английского языка на русский и с русского языка на английский, при лингвостилистическом анализе текста, на семинарских занятиях по сопоставительной лексикологии.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

анимационный фильм, аудиовизуальный перевод, национально-культурная специфика, культурный перенос, культурная адаптация

ВВЕДЕНИЕ

Культура народа находит своё выражение не только в сказках, былинах, эпосах, песнях, пословицах и поговорках, но также и в художественных и документальных фильмах, сериалах. Мультипликационные фильмы не являются исключением. Национальное самосознание находит своё выражение и в этой форме поликодового текста, особенности которого будут рассмотрены далее.

Перед переводчиками во всём мире стоит задача адаптировать аудиовизуальную продукцию таким образом, чтобы, сохраняя авторскую интенцию и содержание исходного поликодового текста, сделать перевод, который понятен целевой аудитории, получающей локализованные, адаптированные к культурным условиям продукты. Одной из главных проблем, с которой сталкиваются переводчики, являются культурно-специфические (культурно-маркированные) элементы и их передача. При переводе анимационных фильмов эта проблема особенно актуальна, так как мультфильм, главной целевой аудиторией которого являются дети, выполняет не только развлекательную, но и воспитательную и обучающую функции. Дети смотрят мультфильмы с самого раннего возраста и получают информацию об окружающем мире, об особенностях взаимодействия в социуме, о культуре и традициях разных стран. Именно поэтому к переводу мультипликационных фильмов переводчики должны относиться с большой ответственностью.

В настоящее время нет однозначного ответа на вопрос, насколько и в каких случаях необходима культурная адаптация. Решение этой проблемы связано с рядом факторов, которые необходимо учитывать при переводе и локализации текста в аудиовизуальном продукте. На наш взгляд, следует учитывать такие аспекты мультипликационного фильма, как технические особенности аудиовизуального продукта (дубляж, субтитрование, липсинг и др.), т. е. взаимодействие всех семиотических систем, задействованных в мультипликационном фильме, и возможности перевода текста с учётом их особенностей или лишь адаптации. Необходимость и возможности культурной адаптации или культурного переноса зависят также от авторских интенций. Оригинал мультфильма предполагает наличие идеи и цели, обусловленных воспитательным воздействием на аудиторию, возрастными группами, составляющими предполагаемую аудиторию, идеологией конкретного поликодового текста.

Целью данного исследования является определение степени сохранения культурно-маркированных единиц при переводе анимационных фильмов. Материалом послужили оригинальные скрипты и тексты переводов мультипликационных фильмов с выраженной национально-культурной спецификой (130 текстовых примеров в оригинале¹ и переводе мультфильма «Шрек» на русский язык² и 152 текстовых примера в оригинале³ и переводе российского мультфильма «Маша и медведь» на английский язык⁴). Теоретическую основу исследования составили труды отечественных и зарубежных учёных, посвящённые теории аудиовизуального перевода и концепции культурного переноса (Е. Е. Смирнова, А. В. Козуляев, И. К. Федорова, Ф. Шом, Дж. Диас-Синтас, А. Матамала, Дж. Невес) [7; 5; ;8; 9; 10]. В работе использовались как общенаучные методы анализа, синтеза и обобщения, так и частнонаучные методы – семантического анализа и лингвокультурологического описания.

АУДИОВИЗУАЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД И КОНЦЕПЦИЯ КУЛЬТУРНОГО ПЕРЕНОСА

Перевод аудиовизуальных произведений имеет свою специфику, как общую «техническую» (липсинг, попадание в губы, соблюдение временного контента при построении фразы, особенности субтитрирования и аудиодискрипции), так и специфическую. Последняя определяется жанром аудиовизуального произведения. Так, например, ситкомы часто не переводятся, а берётся оригинальная идея – главные герои, сюжетная линия. Авторы заимствованной версии обогащают такой сюжет своими национально-культурными особенностями, наполняя диалоги героев шутками и аллюзиями, принятыми в своей лингвокультуре. Так как передача оригинальных шуток (типичных для ситкомов), насыщенных трансформированными фразеоло-

¹ Shrek, 2001. Английский с эйфорией // ВКонтакте: [сайт]. URL: https://vkvideo.ru/video-213264694_456239105 (дата обращения: 20.08.2025).

² Шрек (мультфильм 2001) [Электронный ресурс]. URL: <https://video-preview.s3.yandex.net/iUP1WglAAAA.mp4> (дата обращения: 20.08.2025).

³ Маша и медведь. Самый уютный день. Коллекция добрых серий про Машу // Одноклассники: [сайт]. URL: <https://ok.ru/video/3632738928014?fromTime=9> (дата обращения: 20.08.2025).

⁴ Masha and the Bear Family IS Forever 1 hour Cartoon collection [Электронный ресурс]. URL: <https://yandex.ru/video/preview/6741928224570681928> (дата обращения: 20.08.2025).

логизмами, каламбурами, аллюзиями на культурные феномены, сленгом, реалиями, весьма затруднительна.

Отечественные исследователи аудиовизуального перевода (далее – АВП) рассматривают его с позиций лингвистики, культурологии, методики преподавания [2; 8; 3; 5]. Основные работы в России появились лишь в начале XXI в. Зарубежные коллеги обратились к вопросам АВП значительно раньше [9; 10; 12; 16]. Вопросы становления и развития АВП в России и за рубежом подробно рассмотрены в работах Е. А. Маленовой и Е. Е. Смирновой [6; 7].

Традиционно АВП описывают как «перевод записанного аудиовизуального материала», т. е. процесс перевода вербального компонента аудиовизуального произведения с одного языка на другой [14, с. 2]. Современный АВП становится креативной практикой, в ходе которой создаётся «перевод, ориентированный на конкретную целевую культуру», при этом он не только передаёт вербальный код, но и изменяет весь аудиовизуальный продукт. Основные черты оригинала необходимо сохранить, чтобы в принимающей культуре аудиовизуальный продукт остался узнаваемым [9, р. 81]. Следовательно АВП – это «перевод мультимодальных и мультимедийных текстов на другой язык и их перенос в другую культуру» [12, р. 13].

На наш взгляд, отправной точкой в реализации прагматической задачи в изучении АВП и самом процессе перевода может быть определение жанровой отнесённости мультимодального текста (ситком, художественный фильм, мультфильм, рекламный ролик). Каждый жанр в плане перевода будет иметь свои переводческие решения, включая технические составляющие. Ключевыми моментами каждого поликодового текста, требующими отражения в переводной локализованной версии, будут идеология аудиовизуального продукта и его целевая аудитория.

Ещё одним важным и трудным в АВП аспектом является уровень культурного переноса, или степень культурной адаптации не только лингвистических фактов / явлений (фразеологизмы, прецедентные феномены), но и фактов с глубинным ментальным смыслом, часто темпорально обусловленных (аллюзии, строки из песен, трансформированные фразеологизмы и слова, характерные для определённого исторического периода).

При работе над фильмом, в том числе и мультипликационным, переводчик воспринимает четыре ряда информации. Это два невербальных (образный ряд и аудиоряд) и два вербаль-

ных (аудиоряд и видеоряд). Вербальный аудиоряд – это собственно речь героев, а вербальный видеоряд – это субтитры, надписи, таблички и т. д. Все эти ряды в совокупности формируют целостную картину. Единицей перевода является не отдельно взятая реплика, а целая сцена (ситуация, кадр), так как именно в контексте сцены формируется смысловое наполнение лексических и фразовых единиц [1]. Главная задача переводчика фильма – воссоздать контекст, а не слова.

При выборе того или иного вида аудиовизуального перевода (субтитры, дублирование, закадровый перевод) необходимо ориентироваться на целевую аудиторию. Если речь идёт об анимационном фильме, для детей предпочтительнее дублированный фильм. В отличие от художественного фильма дублировать проще в связи с отсутствием чёткого смыкания губ персонажей. Однако работа над переводом мультфильма осложняется «необходимостью учитывать фантазийный мир, созданный автором произведения, куда входит не только выдуманная окружающая действительность, но и говорящие имена персонажей, места, предыстория, взаимосвязь персонажей и т. д.» [1, с. 2684].

Проблемы перевода аудиовизуальных текстов, в нашем случае мультфильмов, необходимо рассматривать с позиций концепции культурного переноса, которая предполагает исследование совокупности культурных феноменов, создающих проблемы при переводе. Речь идёт о так называемых макро- и микроструктурных единицах. К микроструктурным единицам относится лексика (например, реалии), а к макроструктурным – ситуации, типичные для культуры, в которой создан аудиовизуальный текст [8].

Лингвисты обращаются к исследованию переводческих стратегий, в частности, для передачи национально-культурного компонента в аудиовизуальной продукции на иностранный язык. И. Д. Волкова рассматривает стратегию транскреации (креативный перевод) в процессе дублирования киноскрипта как эффективную методику, позволяющую передать национально-культурную специфику в определённом объёме, рассчитанном на новую иностранную аудиторию. Для реализации данной стратегии используются определённые переводческие трансформации – компенсации, опущения и другие, т. е. стилистически нейтрализующие некоторые тексты или эксплицирующие новую адаптированную стилистику текста [15, р. 1009–1011].

Таким образом, можно утверждать, что практически все работы посвящены анализу выполненных переводов и направлены на установление способов перевода определённых языковых единиц, т. е. посвящены анализу трансформаций, которые используют в своей работе переводчики. А вот исследований, которые базируются на собственном переводческом опыте и, по сути, раскрывают весь процесс выполнения перевода анимационного фильма, явно недостаточно. А ведь именно действующие переводчики могли бы внести неоценимый вклад в теорию аудиовизуального перевода.

Описывая свой опыт перевода мультсериала, А. И. Иволгина вводит термин «анимационный мир» – «общее вымышленное место действия для всех серий, где взаимодействуют основные герои». Этот вымышленный мир выполняет не только развлекательную, но и обучающую и воспитательную функции, т. е. способствует получению знаний, социализации детей. И именно понимание переводчиком этого «мира» помогает переводчикам анимационных сериалов работать с аллюзиями, шутками, прецедентными феноменами и т. д. [4, с. 47].

Автор подчёркивает, что аудиовизуальный перевод – это совместная, коллективная работа нескольких переводчиков, обусловленная сроками выполнения работы. Следовательно, необходимо отслеживать единообразие в именах и ключевых фразах героев.

Перевод мультсериалов – особый вид аудиовизуального перевода, объединяющий как черты сериала, так и черты мультфильма. Для анимационных сериалов характерны последовательность серий, единство главных героев, общая сценарная и изобразительная концепция, название, сюжет, но при этом такой сериал выполнен при помощи мультипликации, где все герои являются вымышленными. Для детского мультсериала также характерно обилие разнообразных языковых средств (каламбуров, аллюзии, шутки и т. д.) [4, с. 49].

Любые тексты, включая и аудиовизуальные произведения, передают идеологические представления определённых социальных групп, их ценности и взгляды [11]. Тем самым реализуются представления (в том числе авторов аудиовизуального произведения) об окружающей их внеязыковой реальности. В идеологии взаимозависимыми могут быть темпоральная составляющая (определённый исторический период, определяющий личностное становление поколения людей за счёт

существующих в данном обществе ценностей) с системой ценностей социокультурных сообществ, эксплицированных в различных семиотических системах как коды, понятные индивидам, входящим в эти сообщества. Темпоральный компонент находит своё выражение через планируемую аудиторию аудиовизуального продукта. Популярность анализируемых мультфильмов можно объяснить тем, что они рассчитаны не только на детскую аудиторию, но и на взрослого зрителя.

Так, например, результаты исследования восприятия зрителем дублированного на литовский язык мультфильма «Шрек» показали, что взрослый зритель и подростковая аудитория по-разному оценивают выполненную культурную адаптацию дубляжа. Подростки положительно восприняли непереверждённые фоновые песни на английском языке и аллюзии на песни иностранных исполнителей. Взрослые респонденты положительно оценили аллюзии на литовскую культуру [13]. Часто сама готовность зрителя к принятию «иностранного» как факт идеологии определённого поколения недооценивается переводчиками.

Переводчик, выступая в роли посредника между лингвокультурами, не должен забывать, что зритель – это тоже участник межкультурного взаимодействия. Соответственно, необходим поиск новых подходов к аудиовизуальному переводу.

ИДЕОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ МУЛЬТФИЛЬМОВ «МАША И МЕДВЕДЬ» И «ШРЕК»

Если рассматривать в сопоставительном аспекте два мультфильма, насыщенных национально-культурной спецификой, – «Маша и медведь» и «Шрек», можно увидеть ряд специфических черт на разных уровнях, в том числе авторскую идеологию и предполагаемую аудиторию.

В кадре на визуальном уровне в Шреке мы видим природу, характерную для Англии: буковые и дубовые леса, огромные стволы деревьев, холмистую местность с камнями и скалами, море. Леса тёмные – если находишься в лесу, неба не видно. Сюжет отсылает к Средневековью – это видно по одежде героев, оружию, лошадям, замкам, жилищам небогатого населения, хотя лексика и речь (что говорит о проявлении субкультуры) соотносятся с современным американским региональным вариантом английского языка. Главные герои мультфильма – персонажи сказок и легенд – пряничный человечек, три поро-

сёнка и др., при этом положительным героем становится изначально отрицательный герой сказок – огр Шрек. Таким образом, в мультфильме представлены культурные коды (атрибуты сказок), понятные всем поколениям зрителей, а языковая составляющая (аллюзии на песни, сленг и др.) нацелена на подростковую и более старшую аудитории, не только на детей.

В кадре мультфильма «Маша и медведь» можно увидеть элементы русской культуры в большом разнообразии – берёзовые и хвойные леса в разные сезоны – зимой, весной, летом и осенью. Здесь есть характерные для природы и отмеченные в народной культуре детали – грибы и ягоды, которые традиционно собирают в России, и эти элементы присутствуют в русских народных сказках, среди животных мы видим белок, зайцев, волков, которые ведут себя также согласно традиционным представлениям о них в сказках. Есть и домашние животные – собака, козёл, свинья, что также стереотипно отражает сказочных персонажей русской культуры. Медведь эксплицирует два образа – образ медведя из традиционных русских сказок и собирательный образ русской бабушки, которая присматривает за внуками. Если в сюжете и появляются новые персонажи, не характерные для русской культуры, они и ведут себя соответственно своей культуре, знакомятся с особенностями русского быта, обычаями и традициями. Это панда, лев, тигр.

В одежде девочки мы видим традиционный русский стиль из сказок в сочетании с детской модой 1970-х и 1980-х гг. периода СССР, что обуславливает интерес аудитории более старшего поколения.

Тематический посыл обоих мультфильмов в национально-культурном аспекте, а именно в выражении национального менталитета или идеологии, также различается (оба мультфильма – сериалы). В русском мультфильме мы имеем дело с бытом семьи: проблемами с детьми, путешествиями, отдыхом, подготовкой детей в школу, празднованием дней рождения, выращиванием урожая, рыбалкой, спортивными занятиями, рисованием.

В американском мультфильме про Шрека прослеживается идея политкорректности в отношении разных социальных слоёв населения, особенно угнетаемых (Шрек – страшный зелёный огр), о социальном неравенстве, о преодолении социального неравенства на уровне государства (Шрек становится королём).

Гротескное юмористическое воздействие на аудиторию обоих мультфильмов обусловлено поведенческими и речевыми элементами современных американской и российской культур, охватывающих временной период с культурными кодами нескольких поколений.

ПЕРЕДАЧА НАЦИОНАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ СПЕЦИФИКИ ПРИ ПЕРЕВОДЕ МУЛЬТФИЛЬМОВ «МАША И МЕДВЕДЬ» И «ШРЕК»

В языковом плане передача национально-культурной специфики происходит намного сложнее. В мультфильме «Маша и медведь» можно выявить номинации явлений с национально-культурной спецификой экстралингвистического характера и лингвистического характера. К первым можно отнести слова, словосочетания, реплики, объективирующие явления, характерные для национальной русской культуры, традиционные настольные и спортивные игры – шашки, футбол, хоккей, например: *Давненько не брала я в руки шашек. Ура, ещё гол! 2:0 в пользу Маши!* Эти игры ассоциативно выражают темпоральный признак, а именно соотносятся с 1970–1980-ми гг. периода жизни в СССР. Сейчас дети редко играют в эти игры дома. В переводе на английский язык мы видим подобранные словарные эквиваленты с элементами грамматической замены в целой фразе, так как подобные игры существуют и в Америке, например: *It's been a long time since I've tried my hand at checkers. Whoop, I scored again! Masha has 2:0 lead!* Тем самым национально-культурная специфика в данном случае сохраняется, но без понимания глубинного ментального концепта об эпохе 1970-х гг. в СССР.

В лингвистическом плане в мультфильме можно увидеть наличие прецедентных высказываний – известные слова из советских песен, стихотворений, изучаемых в общеобразовательной школе, сказок: *Эй, вратарь! Готовься к бою! Мороз и солнце, день чудесный! Ну... что, нашёлся усатый-полосатый!* И прецедентные высказывания передаются на английский язык уже контекстуальной заменой либо целостным преобразованием с рифмой, например: *Hey, goalie, hey! Get ready for a play! It's a perfect day to ride in a sleigh! Hey, whiskers and stripes, we finally found you!* Таким образом, сохраняется детский язык главной героини, но теряется глубинная национально-культурная специфика этих высказываний.

Изменённые прецедентные высказывания, чаще всего детские считалки и стихи, передаются на английский язык рифмованным синтаксическим уподоблением, функциональным аналогом, грамматической заменой, что позволяет сохранить детский язык, но не передаёт национально-культурной специфики, опять ассоциируемой с периодом СССР, например: *Палка ... палка, огуречик, точка, точка, запятая, получился медвежонок, медвежонок! Туки-туки, мишка! Кто не спрятался, я не виновата. Раз, два, три, четыре, пять, буду это разбирать! Раз, два, три! Ёлочка, гори! – Line, line, line ... line, circle, dot, comma, and we get a bear! It's a little bear! Knock-knock, bear! One, two, three, four, five and six, which of you two shall I fix! One, Two, Three! Light the Christmas Tree!*

Культурные феномены, связанные с интернациональными традициями, переводятся на английский язык функциональным аналогом, например: *С первым сентября! Это был Дед Мороз, да-да. – Happy First Day of School! That was Santa Clause, oh, yeah.* Тем самым визуальный ряд помогает сохранить и передать национально-культурную специфику, а текст реализует общекультурные традиции. В данных случаях взаимодействие в кадре разных семиотических систем играет важную роль. Но в другом примере с культурным феноменом, когда речь идёт о признанном в России произведении искусства, в переводе на английский язык можно увидеть некую компенсацию, скорее всего с попыткой сохранить юмористический эффект, но с полной утратой национально-культурной специфики этого выражения: *Да с тебя только чёрный квадрат нарисовать можно. – If you posed, your portrait would end up being a square.* (Если бы ты позировал, твой портрет получился бы квадратным).

Аллюзии на культурные феномены, связанные с живописью, балетом, также теряют в переводе мультфильма национально-культурную специфику и передаются на английский язык экспликацией, целостным преобразованием, антонимическим переводом, калькированием и синтаксическим уподоблением, например: *Ааа, поход по шишкинским местам! Дак вы это, художники-подвижники? Живописцы, шишкинисты! Я и подвижная, и живописная! Спокойствие, сами соберём! От винта! А теперь танец маленьких пингвинят! – Ааа, where the three bears were painted! So, you are the watercolored avid gardeners? Expressionist, impressionist! I'm super expressive and extra impressive! No worries, we'll assemble it! Propeller! And now the dance of the little penguin!*

На наш взгляд, в переводе данного мультфильма на английский язык происходит некоторая потеря национально-культурной специфики, которую можно было бы передать транскрибированием или транслитерированием таких культурных феноменов, как Колобок, Снегурочка, Баба Яга, Сивка-Бурка, или таких традиционных элементов русской культуры, как сарафан, царь и др., для реализации образовательных целей мультфильма. А переводчики использовали генерализацию или аналог (*Колобок – gingerbread head, Снегурочка – The Snow Maiden, Царь – King, Баба-Яга – Old Witch, Сивка-Бурка – My little pony, сарафан – dress*), тем самым утратив национальный колорит и не реализовав образовательной цели мультфильма.

В мультфильме «Шрек» можно увидеть явления лингвистического характера, эксплицирующие национально-культурный колорит. Сюда относятся фразеологические единицы, прецедентные высказывания, сленг. Для англоязычных оригинальных вариантов в статье будет дан комментарий. Фразеологизм *for the love of Pete* используется для выражения восклицания, недовольства или раздражения, на русский язык был передан смысловым развертыванием: *Как же ты меня достал!* В данном примере лексема *Pete* является отсылкой к святому Петру, т. е. эвфемизмом слова *God (Бог)*. В переводе мы видим, что национально-культурная религиозная специфика не сохраняется.

Следующий фразеологизм *to hold your peace* отсылает к христианству и европейским обычаям, что наблюдается во всех фильмах про Шрека. На русский язык фразеологическая единица переводится с помощью смыслового развития фразой *молчите веками*. В полном варианте это выражение на английском языке звучит так: *Should anyone here present know of any reason that this couple should not be joined in holy matrimony, speak now or forever hold your peace*. Данная цитата взята из «Книги Общих молитв» (англ. The Book of Common Prayer). Опубликованная в XVI в. «Книга Общих молитв» подробно регламентировала богослужение англиканской церкви. В отношении процедуры бракосочетания существовала традиция объявлять о предстоящих браках в течение трёх воскресений подряд, прежде чем состоится церемония. Когда произносилась фраза *«speak now or forever hold your peace»*, у присутствующих была последняя возможность сообщить причину, по которой брак не может быть заключён. В данном случае глубинный смысл национально-культурной реалии не был передан на русский язык при переводе.

Прецедентные феномены в переводе также утрачивают национально-культурную специфику. Здесь необходимо дать комментарий. Шрек укрылся от дождя со своими спутниками в амбаре. Потом устремил свой взгляд на небосвод и загрустил. В попытках приободрить друга его верный спутник Осёл напевает: *The sun'll come out / Tomorrow* (с зевком). На этом моменте начинается сказываться эффект выпитого им снадобья, потому что он делает паузу и с другой интонацией, уже в ползабытьи говорит: *Bet your bottom....* Шрек отвлекается от своих мыслей, удивлённо переспрашивает: *Bet my bottom?* Для американского зрителя аллюзия очевидна: даже те, кто не помнит песни, узнают выражение «bet your bottom dollar» и поймут, что Осёл просто не закончил фразу, а Шрек не разобрался и решил, что «bottom» здесь употреблено в другом значении (*низ, зад, задница*). Наши локализаторы решили сыграть на том факте, что Осёл бредит из-за выпитого зелья и вполне может решить, что у Шрека тоже есть хвост: *Осёл: Солнце с утра заходит (зевок). Спорим на твой хвост? Шрек: спорим на мой хвост?* В этом примере юмористический компонент сохранён, однако национально-культурная специфика не была передана.

В следующем примере присутствует также аллюзия на прецедентный феномен. После фразы «Bet my bottom» Осёл вскрикивает: *I'm coming, Elizabeth!*, – падает на землю и засыпает. В переводе эта фраза звучит, как *Я иду, малышка!*, что также не передаёт глубинной национально-культурной специфики. Фраза *I'm coming, Elizabeth!* позаимствована из комического сериала "Sanford and Son", который шёл в Америке в 1970-х гг. Главный герой сериала, чью усопшую жену звали Элизабет, периодически шантажировал сына, симулируя сердечный приступ и восклицая: «Элизабет, я иду к тебе!». В переводе мы наблюдаем генерализацию. Упоминание имени Elizabeth не вызвало бы у русскоговорящего зрителя ассоциации о сериале, который известен преимущественно в США.

Для американского мультфильма характерно использование сленговой национально-маркированной лексики. Лорд Фаркуад пытал Пряника, который, как можно понять исходя из его имени, является съедобным. В моменте, когда Фаркуад отвлекается, Пряник плюёт в лицо лорду и говорит следующую фразу в оригинале: *Eat me!* Учитывая то, что Пряник съедобный, так и напрашивается буквальный перевод фразы «Съешь меня!». Однако вряд ли Пряник хотел бы, чтобы его съели, да

и фраза в оригинале имеет второе значение «Выкуси!». Переводчики-локализаторы учли контекст сцены и второе значение фразы и перевели эту фразу как «*Вот тебе!*». Однако сленг не был передан.

В мультфильме про Шрека можно увидеть, что адаптация оригинала текста к русской культуре происходит, например, за счёт опущения реалий иноязычной культуры и замены их на прецедентные тексты русской культуры, например: *Play date! Winter, Spring, Summer or Fall All you've got to do is call!* – *А мы в гости! Осенью, летом, зимой и весной! Позови меня с собой!* При переводе, как мы видим, происходит опущение выражения «play date» («детский праздник, свидание в песочнице»), означющего способ организации свободного времени для детей занятых родителей, и вместо этого добавлена цитата из русской песни. А при переводе фразы *All you've got to do is call* переводчики вспомнили известную песню Аллы Пугачевой «Позови меня с собой». Таким образом, можно говорить о компенсации американской национально-культурной специфики русским колоритом.

В примере *Sleepy sleepy big sleep!* – *Тихо-тихо, баю-бай, глазки закрывай!* оригинальный текст содержит отсылку на детектив «Big Sleep», название которого представляет собой эвфемизм со значением смерти. В русском варианте происходит замена эвфемизма на отрывок из колыбельной песенки. Опять же в силу того, что практически каждому русскоговорящему человеку известны строчки из колыбельной, можно говорить о таком же виде компенсации. Кроме того, адаптация для русского зрителя также происходит за счёт включения в перевод прецедентных элементов, изначально не принадлежащих русской культуре, но хорошо знакомых носителям русского языка, например: *Yes, I know the Muffin man, who lives on Drury Lane – Да, я знаю Шляпника, который ровно в пять пьёт чай.* При переводе произошла замена имени малоизвестного персонажа английских детских стихов на имя героя сказки Льюиса Кэрролла «Алиса в стране чудес», хорошо знакомого большинству российских зрителей.

Одним из героев в мультфильме «Шрек» является Питер Пэн, но в оригинальной английской версии его имя не называется: в мультфильме его называют «Superfly». Однако в русскоязычном переводе происходит экспликация имени Питера Пэна. Результатом подобной трансформации становится экспликация

английской национально-культурной специфики, но понятной российскому зрителю. Подобное явление мы наблюдаем при переводе фразы *once upon a time*. Клишированное выражение «once upon a time» передаётся в дублированной русскоязычной версии фразой «жили-были», зачином русских сказок.

В мультфильме встречается и целостное переосмысление оригинала с помощью аллюзии. Данный способ перевода был выбран по причине схожести сюжетов американской сказки «Пряничный человечек» и русской народной сказки «Колобок»: *Run, run as fast as you can, You can't catch me, I'm the gingerbread man! – Я от дедушки ушёл, Я от бабушки ушёл! А от меня не уйдёшь!*

Таким образом, анализ фактического материала свидетельствует о том, что культурная адаптация не всегда возможна. На языковом уровне в большинстве случаев происходит утрата ярко выраженной культурной специфики. Культурно-маркированные единицы не компенсируются в переводном варианте, если это явления, сопряжённые с глубинной ментальной культурой, аллюзии на культурные феномены определённого исторического периода, особенно трансформированные прецедентные высказывания. В вышеперечисленных случаях использование культурной адаптации и других переводческих трансформаций уместно. Однако при переводе реалий в мультфильмах отмечена определённая идеологическая тенденция: реалии русской культуры переводят посредством переводческих трансформаций («колобок» становится «пряничным человечком», «сарафан» – «платьем»), а реалии американской и западноевропейской культур остаются в неизменном виде (например, «огр»). Но если понимать под культурным переносом равноправное взаимодействие и взаимообогащение культур, то необходимо менять сложившуюся традицию и знакомить зарубежного зрителя с русской культурой.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Перевод аудиовизуальной продукции является актуальной и дискутируемой темой как среди теоретиков, так и среди переводчиков-практиков. Сложности перевода мультимодальных (поликодовых) текстов чаще всего связаны с передачей национально-культурной специфики оригинала. Национально-культурная специфика может быть сопряжена не только с языковыми явлениями, но и с явлениями более глубинного

характера на национальном ментальном уровне, где немало важную роль играет и темпоральный аспект, а именно возраст целевой аудитории, на которую или которые рассчитывают авторы аудиовизуального проекта. Немаловажное значение также имеет идеология социальных групп, для которых и создаётся аудиовизуальное произведение (поликодовый текст), в нашем случае – мультфильм.

Жанровая отнесённость аудиовизуального продукта является одним из определяющих аспектов в реализации передачи культурного компонента. Так, например, в ситкоммах заимствуются оригинальная идея, сюжетная линия, наполняемая культурным и языковым своеобразием переводного языка наряду с новым аудиовизуальным рядом. В мультфильмах культурное своеобразие может быть передано только в переводе текста с минимальным перераспределением значения на другие семиотические системы (видеоряд, музыка) при локализации данного продукта.

Культурный перенос в аудиовизуальных текстах может быть обусловлен типом явлений с национально-культурной спецификой. Достаточно хорошо передаются феномены интернационального характера, где видеоряд демонстрирует национально-культурную специфику, а функциональный аналог обозначает культурный код переводимого явления. Феномены с глубинным ментальным смыслом или культурные объекты (живопись, музыка, балет и др.), не знакомые широкой аудитории, часто компенсируются в переводе с сохранением юмористического эффекта, но с потерей национально-культурной специфики.

Тем самым изменяется целевая аудитория переводного продукта, чаще всего она сужается. Не прослеживается также идеологическая линия, сохраняется во многих случаях только юмористический эффект и осуществляется в какой-то мере культурный перенос.

Выявленные закономерности сохранения культурного компонента при переводе мультфильмов значимы для теории и практики аудиовизуального перевода. Они могут найти применение при обучении студентов, а именно на занятиях по практике перевода с английского языка на русский и с русского языка на английский, при лингвостилистическом анализе текста, семинарских занятиях по сопоставительной лексикологии. Использование полученных результатов возможно при принятии

стратегических решений о степени адаптации для сохранения развлекательной и воспитательной функций. Следует учитывать закономерности, ориентированные на максимальное сохранение оригинала для поддержания культурной политики и сохранения идентичности, так как целевая аудитория готова к «культурному погружению».

В заключение отметим, что проблема лингвокультурного переноса тесно связана с процессами глобализации в современном мире. С одной стороны, создаются предпосылки для обогащения всех языков и культур. С другой стороны, в реальности мы наблюдаем доминирование англоязычной культуры. При переводе и других видах межкультурной коммуникации глубинные и поверхностные структуры доминантного языка преобладают и вытесняют соответствующие языковые явления других лингвокультур. Геополитическая обстановка последних лет обуславливает, на наш взгляд, необходимость продвижения русской культуры. И в этом может помочь изменение подхода к переводу аудиовизуальной продукции. Ведь в некоторых случаях культурная адаптация представляет собой упрощение и препятствует взаимообогащению культур, т. е. просмотр переведённого фильма не расширяет кругозора зрителя. Поэтому ради сохранения баланса, на наш взгляд, в переводе аудиовизуального контента не надо препятствовать межкультурному взаимообогащению, когда реалии определённой лингвокультуры сохраняются в процессе перевода.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бузаева Я. А. Трансформация смыслового содержания м/ф "Девять" при переводе с английского на русский язык // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2022. Т. 15. №8. С. 2683–2688.
2. Горшкова В. Е. Экология межкультурного взаимодействия (на материале современного французского кино) // Экология. Коммуникация. Перевод: материалы Всероссийской онлайн-конференции. Улан-Удэ: Бурятский государственный университет имени Доржи Банзарова, 2020. С. 18–27.
3. Елизарова Л. В., Кустова О. Ю. Культурный компонент как параметр переводческого анализа текста // Социальные и гуманитарные науки на Дальнем Востоке. 2023. Т. 20. №1. С. 234–241.
4. Иволгина А. И. Особенности передачи каламбура в аудиовизуальном переводе мультсериалов с английского языка на рус-

ский на примере серий британского мультсериала "Агент Маус" // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2022. №4. С. 44–50.

5. Козуляев А. В. Обучение студентов аудиовизуальному переводу в эпоху когнитивной революции: к постановке проблемы // Вопросы методики преподавания в вузе. 2019. Т. 8. №29. С. 48–56.
6. Малёнова Е. Д. Теория и практика аудиовизуального перевода: отечественный и зарубежный опыт // Коммуникативные исследования. 2017. №2. С. 32–46.
7. Смирнова Е. Е. Сравнительный анализ теории аудиовизуального перевода в России и за рубежом // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2022. №4. С. 78–83.
8. Федорова И. К. Перевод кинотекста в свете концепции культурного переноса: проблема переводческой адаптации // Вестник Челябинского государственного университета. 2009. №43. С. 142–149.
9. Chaume F. Audiovisual Translation Trends. Growing Diversity, Choice, and Enhanced Localization // *Media Across Borders: Localizing TV, Film and Video Games*. London: Routledge, 2016. P. 68–84.
10. *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility – Media for All 2* / ed. J. Díaz-Cintas, A. Matamala, J. Neves. Amsterdam – New York: Rodopi, 2010. 310 p.
11. Dijk T. A. van. Discourse, semantics and ideology // *Discourse and society*. 1995. Vol. 6. №2. P. 243–289.
12. Gonzalez L. P. Audiovisual Translation // *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London: Routledge, 2011. P. 13–20.
13. Huber L., Kairys A. Culture specific items in audiovisual translation: Issues of synchrony and cultural equivalence in the Lithuanian dub of "Shrek the Third". *Studies about Languages* // *Kalby studijos*. 2021. №38. P. 5–15.
14. Matkivska N. Audiovisual Translation: Conception, Types, Characters' Speech and Translation Strategies Applied // *Studies about Languages*. 2014. №25. P. 38–44.
15. Volkova I. D., Mitiagina V. A. Transcreation in the audiovisual translation of films // *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*. 2023. №16. P. 1005–1014.
16. Zabalbeascoa P. Translation in constrained communication and entertainment // *New insights into audiovisual translation and media accessibility. Media for all 2* / ed. J. Díaz Cintas, A. Matamala, J. Neves. Amsterdam – New York: Rodopi, 2010. P. 25–40.

ARTICLE INFORMATION

Authors

Elena V. Novikova

- email: evl.novikova@omgau.org,
Cand. Sci. (Philology), Assoc. Prof., Department of Foreign Languages,
Omsk State Agrarian University named after P. A. Stolypin
Institutskaya ploschad 1, Omsk 644008, Omsk Region, Russian Federation

Natalya N. Evtugova

- e-mail: natane2005@mail.ru,
Assoc. Prof., Department of Linguistics and Translation,
Omsk State University named after F. M. Dostoevsky
prosp. Mira 55-A, Omsk 644077, Omsk region, Russian Federation

For citation

Novikova, E. V. & Evtugova, N. N. (2026). Preserving the Cultural Component in Translating Animated Films. In: *Russian Social and Humanitarian Journal*, 1.

Available at: www.evestnik-mgou.ru

Abstract

Aim. To determine the degree of possible preservation of culturally marked units during the translation of animated films.

Methodology. The research used such stages as selection of material (animated films and their official translations), identification and classification of culturally specific elements in the original, comparative analysis of the original and translated versions, as well as identification of the degree of possible preservation of culturally marked units using methods of analysis, synthesis, generalization, semantic analysis and linguacultural description.

Results. An analysis of the original scripts and texts of the translated animated films "Shrek" and "Masha and the Bear" revealed that a loss of distinct cultural specificity often occurs at the linguistic level. Culturally marked units are not compensated for in the translated version if they are phenomena associated with deep mental culture, allusions to cultural phenomena of a specific historical period, and especially transformed precedent statements. In these cases, the use of cultural adaptation is appropriate.

Research implications. The identified patterns of preserving the cultural component in the translation of animated films are significant for the theory and practice of audiovisual translation and can be used in classes on the practice of translation from English into Russian and from Russian into English, in linguistic-stylistic analysis of the text, and in seminars on comparative lexicology.

Keywords

animated film, audiovisual translation, national-cultural specificity, cultural transfer, cultural adaptation

References

1. Buzaeva, Ya. A. (2022). Transformation of the Semantic Content of the animated film "9" in Translation from English into Russian. In: *Philology. Theory & Practice*, 15 (8), 2683–2688 (in Russ.).
2. Gorshkova, V. E. (2020). Ecology of Intercultural Interaction (Based on Contemporary French Cinema). In: *Ecology. Communication. Translation: Proceedings of the All-Russian Online Conference*. Ulan-Ude: Dorzhi Banzarov Buryat State University publ., pp. 18–27 (in Russ.).
3. Elizarova, L. V. & Kustova, O. Yu. (2023). The Cultural Component as a Parameter of Translation Text Analysis. In: *Humanities and Social Studies in the Far East*, 20 (1), 234–241 (in Russ.).
4. Ivolgina, A. I. (2022). Rendering Puns in Audiovisual Translation of Cartoon Series from English into Russian on the Basis of the British Series "Danger Mouse." In: *Vestnik of Moscow State Linguistic University. Humanities*, 4, 44–50 (in Russ.).
5. Kozulyaev, A. V. (2019). Teaching Students Audiovisual Translation in the Era of the Cognitive Revolution: On a Problem Statement. In: *Teaching Methodology in Higher Education*, 8 (29), 48–56 (in Russ.).
6. Malyonova, E. D. (2017). Theory and Practice of Audiovisual Translation: Domestic and Foreign Experience. In: *Communication Studies*, 2, 32–46 (in Russ.).
7. Smirnova, E. E. (2022). Comparative Analysis of the Theory of Audiovisual Translation in Russia and Abroad. In: *Vestnik of Moscow State Linguistic University. Humanities*, 4, 78–83 (in Russ.).
8. Fedorova, I. K. (2009). Translation of Film Texts Considering the Concept of Cultural Transfer: The Problem of Translation Adaptation. In: *Bulletin of Chelyabinsk State University*, 43, 142–149 (in Russ.).
9. Chaume, F. (2016). Audiovisual Translation Trends. Growing Diversity, Choice, and Enhanced Localization. In: *Media Across Borders: Localizing TV, Film and Video Games*. London: Routledge, pp. 68–84.

10. Díaz-Cintas, J., Matamala, A. & Neves J., eds. (2010). *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility – Media for All 2*. Amsterdam, New York: Rodopi.
11. Dijk, T. A. van. (1995). Discourse, Semantics and Ideology. In: *Discourse and Society*, 6 (2), 243–289.
12. Gonzalez, L. P. (2011). Audiovisual Translation. In: *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London: Routledge, pp. 13–20.
13. Huber, L. & Kairys, A. (2021). Culture Specific Items in Audiovisual Translation: Issues of Synchrony and Cultural Equivalence in the Lithuanian Dub of “Shrek the Third”. *Studies About Languages*. In: *Kalbu studijos*, 38, pp. 5–15.
14. Matkivska, N. (2014). Audiovisual Translation: Conception, Types, Characters’ Speech and Translation Strategies Applied. In: *Studies about Languages*, 25, 38–44.
15. Volkova, I. D. & Mitiagina, V. A. (2023). Trancreation in the Audiovisual Translation of Films. In: *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*, 16, 1005–1014.
16. Zabalbeascoa, P. (2010). Translation in Constrained Communication and Entertainment. In: *New Insights Into Audiovisual Translation and Media Accessibility. Media for all 2*. Amsterdam, New York: Rodopi, pp. 25–40.