

дверьми университета или, наоборот, можно попросить преподавателя иностранного языка научить нас ему?

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Егошина Н.Б. Студенческий сленг как объект лингвистики [Электронный ресурс]. – режим доступа: https://www.isuct.ru/e-publ/gum/sites/ru.e-publ.gum/files/2017/t08n04/humscience_2017_t08n04-319.pdf. (дата обращения: 25.05.2022 г.)
2. Семенова С.Н., Заболотняя Е.А. Характеристика молодежного сленга в английском языке и его влияние на сленг русскоязычной молодежи [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=37533991>. (дата обращения: 25.05.2022 г.)
3. Бембеева И.В., Даванова Н.В. Особенности словообразования единиц сленга в китайском языке [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=21581133>. (дата обращения: 25.05.2022 г.)
4. Коваленко О. А. Особенности сленга современной китайской молодежи [Электронный ресурс]. – режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=39172114>. (дата обращения: 25.05.2022 г.)

Каландра Федерика (Италия)

Катанийский государственный университет, г. Катания

Научный руководитель: Хустенко Анастасия Анатольевна

МЕЖДУ ЯЗЫКОМ И КУЛЬТУРОЙ: АУДИОВИЗУАЛЬНАЯ АДАПТАЦИЯ «МАДАГАСКАРА 3»

Эта статья основана на личном интересе к теме аудиовизуальной адаптации. Во всё более глобализованном мире, где каждый может пользоваться материальными и нематериальными ресурсами со всего мира, культурная адаптация становится ключевой для передачи своего сообщения большому количеству людей, которые часто говорят на разных языках и живут в разных культурных контекстах.

В этой работе будет проанализирована культурная адаптация анимационного фильма “*Мадагаскар 3*” (2012) с языка оригинала (английского) на язык перевода (итальянского). В частности, будут достигнуты две цели. Первая цель состоит в том, чтобы определить, если языковые стратегии перевода, принятые переводчиком итальянской версии, чтобы передать юмористические и культурные элементы, направлены на то, чтобы сделать текст более понятным и лёгким для адресата или сохранить инаковость исходного текста. Вторая цель состоит в анализе того, как персонажи были охарактеризованы с использованием гетеролингвизма, и как эта лингвистическая характеристика была передана в итальянской версии.

В последние десятилетия быстрое развитие кино и телевидения и появление всё большего числа телевизионных платформ и услуг способствовали распространению аудиовизуальных продуктов. Часто зрители смотрят сериалы и фильмы, созданные за рубежом. Таким образом, спрос на их адаптацию постоянно растёт, и это привело к анализу языковых и культурных различий между различными странами больше, чем когда-либо прежде.

Специфический вид перевода, необходимый для фильмов и сериалов, называется «Аудиовизуальный перевод». Это специализированная отрасль перевода, которая занимается переводом мультимодальных и мультимедийных текстов на другой язык и культуру [1]. Он использует как визуальный, так и звуковой материал для передачи информации. Адаптация перевода для аудиовизуального продукта — это не просто лингвистическая задача, а, прежде всего, мост между различными культурами. Действительно, аудиовизуальный перевод и адаптация неявно учитывают важность историко-культурного контекста, лежащего в основе множественности языков, и, таким образом, становится средством распространения культуры. Поскольку в Италии большинство зарубежных аудиовизуальных продуктов являются англо-американскими, аудиовизуальный перевод с английского на итальянский играет центральную роль.

Передача культурного сообщения может быть проблематичной из-за различий между культурами, выраженными в разных языках. На самом деле, каждая культура содержит слова и поговорки, характеризующие ситуации, явления и объекты, которые часто не имеют точного эквивалента в другой культуре [2]. Поскольку в аудиовизуальных продуктах невозможно дать дополнительные пояснения в виде сноски или цитаты, Лоуренс Венути разработал два метода перевода культурных элементов [3]. Во-первых, *доместикация* — процесс изменения элементов исходного текста, которые могут оказаться чужими для принимающей культуры.

Во-вторых, *форенизация* — процесс, при которой собственные элементы культуры оригинального текста не устраняются и не изменяются, а сохраняются в переводе. Переведённый текст остаётся похожим на исходный текст, позволяя адресатам расшифровывать неизвестные элементы. Использование стратегии доместикации или форенизации является особенно значительным решением в культурной адаптации детских мультфильмов. Дети не обладают таким же багажом знаний, как взрослый зритель. В этом случае, переводчик должен решить, помогать ли маленькому зрителю в трудностях, связанных с иностранной культурой, или стимулировать в нём увлечение тем, что чуждо.

Процесс аудиовизуальной адаптации усложняется, когда в фильме также присутствует гетеролингвизм, то есть присутствие различных иностранных языков и их социальных, региональных или хронологических разновидностей [4]. Языковые разновидности используются, чтобы создать обстановку, охарактеризовать персонажей, создать их идентичность, выделить их происхождение или создать юмористический эффект. Однако часто их использование усиливает языковые стереотипы, стигматизируя разновидности, диалекты и акценты. Наиболее распространённой стратегией перевода иностранных языков в кино является гомогенизация, поэтому шутки на иностранном языке переводятся на язык перевода. Другая стратегия заключается в поддержании использования иностранного языка.

Выбор анализа мультфильма “*Мадагаскар 3*” зависит от нескольких причин. Во-первых, потому, что он тесно связан с американской культурой, которая не всегда совпадает с элементами итальянской культуры. Во-вторых, потому что действие происходит в разных странах (США, Кения, Франция и Италия) и изображаются персонажи разных национальностей, ссылаясь на различные языки и культуры. Наконец, потому что его итальянская версия подчёркивает использование итальянского языка с несколькими иностранными акцентами в качестве источника юмора.

“*Мадагаскар 3*” рассказывает историю четырёх животных: льва Алекса, зебры Марти, гиппопотамихи Глории и жирафа Мельмана. Вместе с королём Джулианом, Морисом, Мормом и пингвинами они все ещё пытаются вернуться в Нью-Йорк. В своем путешествии они встречаются с капитаном отдела поимки животных Шантель Дюбуа. Для того, чтобы убежать, животные присоединяются к бродячему цирку, который держит свой путь через всю Европу и помогают его артистам в постановке грандиозного циркового представления.

В итальянской версии переводчики использовали как стратегию форенизации, так и доместикации, чтобы адаптировать к итальянскому языку различные культурные элементы. Форенизация была применена

особенно в тех случаях, когда культурные и юмористические аллюзии хорошо известны на международном уровне или, по крайней мере, в итальянской культуре. Один из примеров использования этой стратегии применяется, когда пингвин Шкипер поручает Алексу водить машину, но Алекс говорит, что он не умеет водить, потому что он гражданин Нью-Йорка. Действительно, жители Нью-Йорка редко используют свою машину для передвижения по городу и предпочитают вызывать такси. Эта конкретная ссылка на американскую культуру не требует никакой адаптации в итальянской версии так как, итальянский зритель привык к этому обычаю и американскому юмору, поскольку США — это страна, из которой поступает большинство аудиовизуальных продуктов. Вместо этого было необходимо применить стратегию доместикации, когда культурные ссылки не могли быть полностью поняты в итальянской аудитории. Например, не удалось сохранить в итальянском языке каламбуры, относящиеся к русскому языку, в котором использовалась гомофония. В английской версии, когда русский тигр Виталий говорит, что он не позволит четырём животным сесть в свой поезд, он цитирует две марки русской водки, Смирнова и Попова. Эти марки имеют звук, похожий на английских выражений *smirk of*, что означает “ухмылка”, и *pop off*, что означает “уйти с дороги”. В итальянском не удалось найти эквивалентный каламбур, в котором русское слово и итальянское слово имеют одинаковое звучание. Переводчик лишь сохранил смысл каламбура, не процитировав двух элементов русской культуры. Ссылка на иностранное происхождение персонажа наблюдается только в произношении, сильно связанном с русским акцентом, и неправильном и упрощённом использовании грамматики, типичной характеристики русских, говорящих по-итальянски.

В мультфильме “*Мадагаскар 3*” представлено много разновидностей языка. С одной стороны, есть местные разновидности английского языка, так как главные герои говорят на американском, афро-американском, британском и индийском английском. Эти различия в произношении не передаются в итальянском дубляже, где используется только стандартный итальянский. Различия в языке этих персонажей передаются по-итальянски с точки зрения качества голоса или, на лексическом уровне, с точки зрения регистра. С другой стороны, есть несколько неродных разновидностей английского языка с иностранным акцентом, благодаря присутствию цирковых персонажей со всей Европы. Стефано — итальянский морской лев, Джиа — итальянский ягуар, а Виталий — сибирский тигр. Стереотипные акценты этих персонажей (все озвученные американскими и канадскими актёрами, претендующими на иностранный акцент) явно имеют юмористические цели и не претендуют на подлинность. Эти

языковые разновидности были воспроизведены в итальянской версии, благодаря использованию итальянского языка с различными иностранными акцентами. В частности, русская и французская идентичности поддерживаются и воспроизводятся через стереотипные акценты, произношение, интонацию и лексический выбор. Эти особенности, наряду с некоторыми каламбурами о русских культурных элементах и использовании французских песен, способствуют созданию комического эффекта. Что касается Стефано и Джиа, он реализует итало-американский акцент в оригинальной версии, которая по-итальянски была бы потеряна, если бы была сохранена без изменений. Таким образом, двум персонажам была дана испанская идентичность (язык очень близок к итальянскому), поэтому они говорят на итальянском языке с испанским акцентом.

В заключение, адаптация культурных и юмористических аспектов в мультфильме, столь глубоко укоренившемся в американской культуре, как *“Мадагаскар 3”*, оказалась сложным процессом. Итальянский дубляж придавал большое значение целевой аудитории, пытаясь, насколько это возможно, адаптировать нюансы юмора и культурные аллюзии таким образом, чтобы они могли быть более понятными.

Эта статья подчёркивает, что перевод — это не простой механический переход с одного языка на другой. Элементы, связанные с иностранной культурой, также учитываются, как показано на примере культурных и юмористических элементов, каламбуров и гетеролингвизма в английской и итальянской версиях *“Мадагаскар 3”*.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Малёнова Е.Д. Теория и практика аудиовизуального перевода: отечественный и зарубежный опыт // Коммуникативные исследования. – 2017. – Т. 1., № 2 (12). – С. 32–46.
2. Chiaro D. Issues in audiovisual translation. – М.: Routledge, 2009. –155 с.
3. Venuti L. The Translator’s invisibility: A history of translation. – М.: Routledge, 1995, – 19 с.
4. Berruto G. Sociolinguistica dell’italiano contemporaneo. – М.: Carocci editore, 2012. – 23–27 с.