

Гаврикова Юлия Сергеевна

**СТРАТЕГИИ ИНТЕРПРЕТАЦИИ НАЗВАНИЙ ФИЛЬМОВ С ИНТЕРТЕКСТУАЛЬНЫМИ
ВКЛЮЧЕНИЯМИ С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ**

В статье рассматриваются стратегии интерпретации и перевода названий фильмов с интертекстуальными включениями с английского языка на русский. Приводится классификация такого рода названий с различных точек зрения. Делается вывод о том, что выбор стратегии перевода в значительной мере зависит от того, насколько прецедентный текст из английского источника знаком русскоязычному зрителю. Если прецедентный текст знаком представителям обеих языковых общностей, то эффективной стратегией является трансформация, если имеются расхождения - то замена.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2017/8-1/19.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2017. № 8(74): в 2-х ч. Ч. 1. С. 65-67. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2017/8-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

УДК 811.111

В статье рассматриваются стратегии интерпретации и перевода названий фильмов с интертекстуальными включениями с английского языка на русский. Приводится классификация такого рода названий с различных точек зрения. Делается вывод о том, что выбор стратегии перевода в значительной мере зависит от того, насколько прецедентный текст из английского источника знаком русскоязычному зрителю. Если прецедентный текст знаком представителям обеих языковых общностей, то эффективной стратегией является трансформация, если имеются расхождения – то замена.

Ключевые слова и фразы: интертекстуальность; интерпретация интертекстуальных включений; прецедентный текст; перевод названий фильмов; прямой перевод; замена; трансформация; стратегии перевода.

Гаврикова Юлия Сергеевна, к. филол. н.
Воронежский государственный педагогический университет
ykanshina@yandex.ru

СТРАТЕГИИ ИНТЕРПРЕТАЦИИ НАЗВАНИЙ ФИЛЬМОВ С ИНТЕРТЕКСТУАЛЬНЫМИ ВКЛЮЧЕНИЯМИ С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ

Интерпретация, адекватное понимание и перевод названий фильмов является актуальной задачей как для специалиста-филолога, так и для любого человека, владеющего английским языком на достаточно высоком уровне. Корректная интерпретация заголовка чрезвычайно важна по ряду причин. Во-первых, заголовок выполняет не просто назывную функцию, но и связан с текстом на содержательном уровне, таким образом ошибка в понимании заголовка может привести к потере данной связи и даже к недопониманию всего текста. Кроме того, перевод заголовка важен и с коммерческой точки зрения, так как в случае с названиями фильмов он призван привлечь аудиторию к просмотру киноленты. Цель данной статьи заключается в выявлении эффективных стратегий интерпретации названий фильмов с интертекстуальными включениями с английского на русский язык.

Работая с названиями фильмов, переводчики прибегают к трем основным стратегиям перевода: прямой (дословный) перевод, трансформация и замена [1]. Если структура названия фильма воссоздается на другом языке при максимальном сохранении конструкции и минимальном изменении порядка слов, то речь идет о *прямом* или *дословном* переводе. Особенно часто данный прием используется при переводе названий, содержащих имена собственные (имена героев и географические названия), даты, профессии или род деятельности и т.п.

Второй стратегией является *трансформация*. Данная стратегия способствует достижению языковой эквивалентности, несмотря на значительные расхождения в структуре и порядке слов.

По определению Я. И. Рецкера, трансформация представляет собой «прием логического мышления, с помощью которого мы раскрываем значение иноязычного слова в контексте и находим ему русское соответствие, не совпадающее со словарным» [4, с. 183].

Прибегая к данному методу относительно названий фильмов, переводчики используют обычно 3 типа трансформаций: *замены, добавления и опущения*.

Еще одной стратегией перевода является *замена названия фильма*. Применяя данный метод, переводчику приходится заново создавать название фильма. При этом необходимо сохранить тонкую грань соответствия названия содержанию.

Особую сложность представляет собой перевод названий фильмов, содержащих интертекстуальные включения. Интертекстуальность представляет собой диалогическое взаимодействие между текстами, при котором элементы принимающего текста имеют соответствия с элементами текста-донора. К видам интертекстуального взаимодействия можно отнести цитаты, аллюзии, реминисценции, пародии, различные переписывания и дописывания текста и т.д.

Интертекстуальное взаимодействие может происходить между любыми видами текстов, но наиболее частыми и перспективными, с точки зрения узнаваемости, является взаимодействие некоего исследуемого текста с текстом прецедентным [3, с. 216]. И именно тот факт, что для носителей разных языков набор легко узнаваемых прецедентных текстов существенно отличается, и представляет сложность для переводчика, работающего с названиями фильмов.

Отобранный материал из названий эпизодов популярного сериала «*Элементарно*» и их официальных переводов позволил выявить, во-первых, то, что названия фильмов с интертекстуальными включениями широко распространены и в данном случае составляют 23%. Во-вторых, все их можно разделить на несколько групп по разным критериям.

Первым критерием для классификации служит уровень интертекстуальной компетенции, необходимой для интерпретации интертекстуального включения. Все названия фильмов с интертекстуальными включениями можно разделить на два вида. Первый – названия, прецедентные тексты в которых являются знаковыми и важными для разноязычных культурных общностей. В данном случае прецедентный текст будет знаком и русскоязычному, и англоязычному читателю.

Например, *The Leviathan (Левиафан)* дает ссылку сразу к нескольким прецедентным текстам. Во-первых, Левиафан – это многоголовое морское чудовище, очень сильное и непобедимое. Во-вторых, это непотопляемый

корабль, чье название не раз использовалось в кинематографе. В-третьих, это книга английского Томаса Гоббса о всевластном тоталитарном государстве. В любом случае имя Левиафан вызывает ассоциации с чем-то грозным и непобедимым. Кроме того, и для русско-, и для англоязычного зрителя знакомы такие прецедентные тексты как *The Olympus (гора Олимп)*, понятие о грязном белье, которое никому не демонстрируют (*Dirty Laundry*), или пословица о крови, которая гуще воды (*Thicker than Water*) [5].

Вторая группа названий фильмов включает названия, которые отсылают зрителя к прецедентному тексту, узнаваемому в английской культуре, но незнакомому или малознакомому в культуре русской. Например, название *Henny Penny The Sky Is Falling* (в офиц. переводе *Конец света, или когда упадут небеса*) [Там же] отсылает зрителя к народной сказке, широко известной в Америке, о глупой курочке *Henny Penny*, которая думала, что близится конец света. Примером второй группы названий может служить и *A View with a Room (С видом на комнату)* [Там же], которое является аллюзией к роману Э. М. Форстера *A Room with a View* и одноименному фильму по мотивам романа.

Второй критерий – стратегия перевода. Прямой или дословный перевод является распространенным для заголовков с интертекстуальными включениями и применяется в 37% случаев и в основном тогда, когда текст-источник, с которым происходит межтекстовое взаимодействие, является прецедентным не только для англоговорящих зрителей, но и для русскоязычных.

The View From Olympus (Вид с Олимпа) [Там же] – является названием, для перевода которого был применен прямой перевод, так же, как и уже упомянутый нами Левиафан – пример прямого перевода.

Вторая стратегия перевода представляет собой трансформацию. Среди примеров названия с интертекстуальным включением в данном случае можно привести *All in the Family (В кругу семьи)*, *Art in the Blood (Рисунок кровью)* [Там же].

Что касается перевода заголовка *All in the Family (В кругу семьи)* [Там же], то в английском языке аллюзия, вероятно, апеллирует сразу к нескольким прецедентным текстам, а именно – идиомам *run in the family* и *keep it all in the family*, а также к широко известному одноименному фильму. Все они, так или иначе, описывают нечто, ограниченное рамками одной семьи. Переводчик в данном случае подбирает фразеологический оборот (*В кругу семьи*), который успешно воссоздает аналогичные ассоциации у русскоязычного зрителя.

В случае с названием *Art in the Blood (Рисунок кровью)* [Там же] переводчик не сумел в русском языке подобрать подходящий прецедентный текст, сводя к нулю интертекстуальное взаимодействие и, самое главное, не совсем адекватно передав содержание эпизода, так как в этом фильме речь шла не о, скажем, украденной картине, а о сложностях в отношениях между главным героем и его братом. Нам кажется, что в данном случае можно предложить другой вариант перевода, например, *Дурная наследственность*, т.к. данный перевод, с одной стороны, точнее отражает содержание фильма, а с другой стороны, апеллирует к русскому прецедентному тексту (фразеологическому выражению). Представляется, что трансформация как стратегия перевода названий с интертекстуальными включениями является не самой эффективной, т.к. зачастую перевод изменяет пространство текста, исключая из него интертекстуальное взаимодействие, делая его плоским вместо трехмерного.

Третья стратегия перевода – замена названия фильма. Данная стратегия используется наиболее часто именно для перевода названий, в которых прецедентный текст знаком англоязычному зрителю и не знаком русскоязычному. Переводчик в данном случае подбирает знакомый русскоязычному зрителю прецедентный текст, который вызывает аналогичные ассоциации. В данном случае необходимо обеспечить не столько точный перевод, сколько сделать его «доступным для восприятия», с одной стороны, и сохранить «лингвоэстетический эффект», соответствующий оригиналу, с другой [4, с. 109]. Иногда перевод не имеет отсылки к прецедентному тексту, но, тем не менее, достаточно точно воспроизводит ассоциации и создает ожидание определенного содержания фильма.

Dead Clade Walking [5] – дословно *прогулка мертвого таксона*, в англоязычной культуре является узнаваемой фразой, употребляемой в отношении вымирающих видов. Если какой-то вид называют *Dead Clade Walking*, то подразумевают, что он обречен на вымирание. *Обреченный таксон* – вызывает похожие ассоциации.

Еще один пример стратегии замены – название *A Stitch In Time* (офиц. перевод *Своевременные меры*) [Там же]. В английской версии происходит апелляция к широко известной пословице *A stitch in time saves nine* [6, с. 1173]. Переводчик в данном случае дает перевод, который хотя и отражает содержание фильма, но лишает текст интертекстуального взаимодействия. Можно предложить вариант перевода, обращаясь к соответствующей по своей семантике русской пословице, например, *Семь раз отмерь*.

Работая с названиями фильмов, содержащими интертекстуальные включения, переводчики могут использовать различные стратегии перевода. Выбор стратегии в значительной мере зависит от того, является ли текст, к которому происходит апелляция, прецедентным только для носителей английского языка, или же его прецедентность имеет межъязыковую и межнациональный характер. Если рассматриваемый текст хорошо знаком и русско-, и англоговорящему зрителю, то эффективной стратегией перевода является прямой перевод. Напротив, если же текст является прецедентным только для англоязычных зрителей, то успешному решению задачи переводчика может способствовать замена названия как стратегия перевода, т.к. она позволяет использовать иной (относительно переводимого) прецедентный текст, знакомый русскоязычному зрителю и вызывающий схожие ассоциации.

Перспективным кажется продолжить данное исследование в направлении выявления прецедентных текстов в заголовках и усовершенствования стратегий перевода такого вида заголовков, т.к. как можно сказать, что поиск соответствия прецедентному тексту из английского языка в русском является непростой задачей.

Список источников

1. **Бальжинимаева Е. Ж.** Стратегия перевода названий фильмов [Электронный ресурс]. Улан-Удэ, 2009. URL: <https://refdb.ru/look/3099824.html> (дата обращения: 18.06.2017).
2. **Капкова С. Ю.** Анализ лексических особенностей перевода произведений Р. Даля для детей // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2015. № 3 (45): в 3-х ч. Ч. 2. С. 105-109.
3. **Караулов Ю. Н.** Русский язык и языковая личность. М.: Наука, 1987. 261 с.
4. **Рецкер Я. И.** Теория перевода и переводческая практика. М.: Международные отношения, 1974. 216 с.
5. **Элементарно** [Электронный ресурс]: список эпизодов телесериала // LostFilm.tv. URL: <http://www.lostfilm.tv/series/Elementary/seasons> (дата обращения: 18.06.2017).
6. **Hornby A. S.** Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. Fifth edition. Oxford: Oxford University Press, 2005. 1428 с.

**STRATEGIES TO INTERPRET FILM TITLES
WITH INTERTEXTUAL INCLUSIONS FROM ENGLISH INTO RUSSIAN**

Gavrikova Yuliya Sergeevna, Ph. D. in Philology
Voronezh State Pedagogical University
ykanshina@yandex.ru

The article examines the strategies to interpret and translate film titles with intertextual inclusions from English into Russian. The author provides classification of such titles from different viewpoints and concludes that the choice of translation strategy in many ways depends on whether the precedent English text is familiar to Russian audience. If a precedent text is familiar to the representatives of both linguistic communities then the efficient strategy is transformation, if the differences exist – substitution.

Key words and phrases: intertextuality; interpretation of intertextual inclusions; precedent text; translating film titles; direct translation; substitution; transformation; translation strategies.

УДК 81

В настоящей статье речь пойдет об особенностях функционирования конституирующих элементов компьютерной игры, среди которых можно выделить нарративность, множественность миров, текстуальность, нелинейность. Данные признаки участвуют в формировании внутриигрового пространства и выстраивают его таким образом, что, несмотря на заданную последовательность действий, у игрока существует определенная свобода выбора.

Ключевые слова и фразы: компьютерная игра; нарратив; игровой мир; игровое пространство; нелинейность; текстуальность; сюжетная линия.

Гаврилов Виктор Валерьевич

Челябинский государственный университет
sarwini@mail.ru

**СПЕЦИФИКА НЕЛИНЕЙНОГО СЮЖЕТОПОСТРОЕНИЯ
В КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ**

В современном научном контексте особую актуальность приобретают исследования, посвященные вопросам изучения компьютерных игр. Необходимость рассмотрения компьютерных игр обусловлена тем фактом, что они не только отражают моральные и интеллектуальные ценности культуры, но и вносят определенный вклад в их улучшение и развитие. Они представляют особую значимость как социокультурные артефакты, способствуя раскрытию природы центробежных и центростремительных явлений в культуре и языке.

В широком понимании компьютерную игру можно охарактеризовать как комплексную структуру, в которой смыслы и контексты могут быть изменены в сторону разрушения или создания абсолютно нового элемента. Подобные модификации находят свое выражение в повествовании, которое в зарубежной теории принято называть «нарративом». Согласно Эдварду Бранигану, нарратив обозначает «основной способ упорядочивания информации, который может быть обнаружен не только в романах и разговоре, но и тогда, когда мы будем осматривать комнату, узнавать о событии или же думать о том, что хотим сделать на следующей неделе» [3, p. 1].

В более узком плане нарратив включает в себя спланированную, линейную цепь событий (сюжет), которая выстраивается вокруг отдельных индивидуумов (персонажей) и следует социокультурным условиям и формулам (структура, точка зрения, жанр). Таким образом, нарратив организует пространственные и временные данные в причинно-следственную цепь событий, в которой присутствуют начало, середина и конец.

Сторонником концепции Бранигана выступает Р. Буэркле, согласно которому «компьютерная игра полагается именно на повествование с целью создания игрового пространства, и представляет собой особый «нарративный медиум»» [4, p. 167]. Исследователь также подчеркивает тот факт, что отображение целостной пространственно-временной среды закреплено в компьютерной игре, и что события, которые происходят в ней, осуществляются по законам внутриигровой логики.