

УДК 81-1

DOI: 10.18384/2310-712X-2020-1-104-110

## ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ИНТЕРТЕКСТА В МУЛЬТИСЕМИОТИЧНОМ АНИМАЦИОННОМ ДИСКУРСЕ (ПЕРЕВОДЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА)

**Максименко О. И., Подлегаева Е. П.**

*Московский государственный областной университет*

*141014, Московская обл., г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 24, Российская Федерация*

### **Аннотация.**

**Цель** статьи – выявить особенности функционирования интертекстуальных отсылок в мульти-семиотичном дискурсе анимационных фильмов – как вербальных, так и невербальных, провести анализ возможностей их интерпретации носителями разных лингвокультур, и проблем, возникающих при локализации видеовербального текста.

**Процедура и методы исследования.** Авторами методами дискурс-анализа и теории интерпретации анализируются смысловые и лингвокультурологические потери при переводе полученного авторами корпуса транскриптов видеовербального текста, которые сужают возможность интерпретации интертекста в мультисемиотическом анимационном тексте.

**Результаты исследования.** На основе изучения вербального и поликодового материала анимационного видеовербального текста на двух языках – русском и английском – удалось выявить как основные аксиологические потери, происходящие по объективным причинам, так и возможности их избежать путём переводческих трансформаций разного рода.

**Теоретическая значимость** заключается в том, что подтверждено теоретическое обоснование понятия мультисемиотического анимационного текста и дискурса, насыщенного интертекстуальными отсылками, реализованными визуальным, звуковым, кинетическим и другими кодами. **Практическая значимость** результатов представленного анализа состоит в предложениях по оптимизации процесса локализации видеовербального текста с учётом его лингвокультурных особенностей.

**Ключевые слова:** интерпретация, интертекст, анимация, поликодовый, Смешарики

## INTERPRETATION OF INTERTEXT IN MULTYSEMIOTIC ANIMATION DISCOURSE

**O. Maksimenko, E. Podlegaeva**

*Moscow Region State University*

*24ulitsa Verry Voloshinoy, Mytischy 141014, Moscow region, Russian Federation*

### **Abstract.**

**Purpose.** The article is aimed at exploring functional peculiarities of intertextual references – both verbal, and nonverbal – in multisemiotich discourse of animated films, analysing their possible interpretation by native speakers and representatives of other cultures and potential localization problems of multimedia/audiovisual texts.

**Methodology and Approach.** The authors attempt to analyse semantic and linguocultural losses occurring in translations of audiovisual transcript corpora and the direct and undesired effect they may have on intertext interpretation of multi-semiotich animated film texts.

**Results.** The research of verbal and polycode material of Russian/English audiovisual texts of animated films revealed significant axiological losses common in translations, but also the ways to minimize them by means of different translation transformations.

**Theoretical and Practical implications.** In the final part of our research we prove the theoretical rationale of the concept of multi-semiotic text of animated films and its discourse replete with intertextual references in the form of visual, sound, kinetic and other codes. The practical relevance of the following analysis includes constructive suggestions for the process of localization of audiovisual texts and their linguocultural peculiarities.

**Keywords:** interpretation, intertext, animation, polycode, Smeshariki

### Введение

Современный социум существует и функционирует внутри мультисемиотической семиосферы (по Ю. М. Лотману) – это воспринимается как данность, внутри которой происходит перманентный семиозис – процесс порождения и интерпретации знака [4]. Структура и качество семиотических систем, окружающих человека, чрезвычайно быстро меняются и беспрестанно усложняются. Достаточно давно человеку известны поликодовые (креолизованные, мультимодальные) тексты – тексты, в которых участвуют несколько семиотических кодов – вербальный, иконический и др., поскольку с момента, когда человек решил фиксировать свои знания и мысли, слова и рисунки, нередко представленные в тексте одновременно, подобные тексты стали естественной формой такой фиксации [5].

Сложные мультисемиотические тексты, компонентная база которых расширилась за счёт движения, цвета, затем звука с момента возникновения кино в конце XIX в., получили дополнительное развитие с активным прогрессом в мультипликации (анимации). Хотя известно, что первые опыты «оживления» статических рисунков относятся к первой трети XIX в., а датой выхода первого рисованного мультфильма считается 1892 г., понастоящему сложный мультисемиотический видеовербальный анимационный продукт стал развиваться с середины XX в. [3].

Нередко в обыденном сознании анимационные видеовербальные тексты воспринимаются как нечто менее значимое

по сравнению с кинофильмами. Но, если рассматривать анимационные фильмы с позиций лингвосемиотики, это неверно. Благодаря особенностям используемого в анимационном кино отчасти упрощённого символизма и универсальных семиотических кодов, анимационные фильмы легче воспринимаются зрителями, принадлежащими разным лингвокультурам, соответственно, способствуя их сближению. Однако практически повсеместное использование интертекста, чаще всего напрямую связанного с лингвокультурной картиной мира и языком, на котором создан анимационный фильм, требует полноценной интерпретации, а в случае перевода такого сложного мультисемиотического текста на иностранный язык эта герменевтическая проблема ещё больше усложняется.

### Методы

Для проведения данного исследования необходимо было, прежде всего, определиться с базовыми понятиями, такими как дискурс, анимационный дискурс, мультисемиотическая система, интертекст, интерпретация.

Количество современных работ, посвящённых дискурсу и дискурс-анализу, не поддаётся исчислению, равно как точек зрения на эту проблематику. Мы в нашей работе опираемся на мнение Е. В. Сидорова, согласно которому дискурс следует понимать как «некоторую область языковой действительности, в которой деятельность людей включает в себя производство словесных текстов и их понимание» [7, с. 6], но расширяем

этот постулат – производство не только словесных текстов, но и сложных поликодовых мультимодальных текстов, к которым относится и видеовербальные анимационные тексты. Таким образом, под анимационным дискурсом мы понимаем комплексную систему, сочетающую мультисемиотические аудиовизуальные тексты, в основе которых лежит иллюзия оживления на экране разного рода изображений, и их понимание.

Что касается проблемы интерпретации, которой занимались такие выдающиеся исследователи, как Х.-Г. Гадамер, М. Хайдеггер, П. Рикёр, Н. А. Васильев и мн. др., для нашего исследования важно замечание В. З. Демьянкова, что человеку «характерно скорее не анализировать, а интерпретировать» [1, с. 7]. Кроме того, что принципиально для мультисемиотического дискурса, «процесс интерпретации способствует моделированию восприятия глазами получателя сообщения, обеспечивая и устанавливая гармонию между внутренними установками получателя и отправителя информации» [1, с. 7].

Поскольку практически любое современное художественное произведение, включая анимационный фильм, насыщено интертекстуальными отсылками, при переводе проблема неоднозначной интерпретации, как уже упоминалось, увеличивается кратно.

### **Обсуждение результатов исследования**

Интертекст как явление культуры возник, по всей видимости, одновременно с формированием культуры как одной из главных сущностей человеческой цивилизации. В целом под интертекстуальностью понимается «общее свойство наборов знаков, выражающееся в наличии между ними связей, благодаря которым тексты (или их части) могут многими разнообразными способами явно или скрыто ссылаться друг на друга» [2, с. 21]. Интертекст в наши дни присутствует повсюду, он служит коммуникативным

маркером, позволяющим определить положение коммуникантов в архетипической оппозиции «свой – чужой» и более узких оппозициях «образованный – не-образованный», социальных, гендерных и даже возрастных оппозициях. Исследование интертекста началось с анализа художественных произведений [8] и вышло далеко за рамки привычного линейного вербального текста, когда текстом, благодаря Ю. М. Лотману, стали называть многие явления невербального мира, поэтому интертекстуальные отсылки не только встречаются в текстах разной структуры, но, фактически, стали обязательными. Звуковые (музыкальные), визуальные, вербальные и другие отсылки позволяют объединять произведения, находящиеся в рамках одной культуры и, если произведение предполагает перевод на другие языки или локализацию (как в ситуации такого мультимодального текста, как видеоигры или анимация), объединять разные культуры.

Мультипликационное (анимационное) кино наряду с игровым является разновидностью художественного кино. Современную мультипликацию отличают как разнообразие технических приёмов и техник исполнения (ротоскопирование, пластилиновая, песочная, рисованная, кукольная, комбинированная компьютерная, flash-анимация и т. д.), так и наличие специфической целевой аудитории, главным образом детской или предполагающей просмотр вместе с взрослой аудиторией. Одним из ярких примеров анимационных сериалов, отличающихся необычностью целевой аудитории, является мультсериал «Смешарики» компании «Рики». Как мы писали ранее [6], особенность этого мультсериала состоит в том, что невозможно однозначно определить возрастную аудиторию зрителей, хотя она заявлена как детская – с 4 до 12 лет. Изобилие интертекстуальных отсылок, как вербальных, так и изобразительных и музыкальных, позволяет зрителям разных возрастов вскрывать

разные когнитивные пласты. В ситуации, когда мультфильм дети смотрят вместе со взрослыми, которые могут прокомментировать отсылку, глубина восприятия увеличивается.

Ещё одной особенностью этого мультсериала является то, что он транслируется более чем в 90 странах мира, переведён на разные языки, а на английский язык переведён дважды – на британский вариант английского языка (Kikoriki) и на американский вариант (Gogoriki). Очевидно, что при переводе часть интертекстуальных отсылок теряется, при этом наблюдается парадоксальное явление – диапазон интерпретации может как расширяться, так и сужаться. Рассмотрим это явление на примерах.

Серия «Кузинатра»<sup>1</sup> (Kusinatra).

Синописис серии: Бараш ищет смысл жизни и вместе с Кар-Карычем отправляется на таинственную Кузинатру. Серия наполнена поликодовым интертекстом. Атмосфера серии напоминает культовый американский черно-белый фильм-притчу «Мертвец» (*Dead man* 1995, режиссёр Дж. Джармуш), чему способствует аудиокод – саундтрек к серии, кажущиеся импровизацией гитарные аккорды в стиле кантри-рок, отсылающие к музыке Нила Янга, которую выдающийся музыкант симпровизировал и записал, посмотрев эту притчу. Видеоряд можно считать интертекстом легендарного арт-хаусного фильма Андрея Тарковского «Сталкер» – самое начало эпизода в доме Бараша в момент его пробуждения, медленно скользящая по комнате камера, лейтмотив поиска, лежащий в основе ленты Тарковского, расплывчатый образ Кузинатры, способной дать Барашу то, чего он желает (по аналогии с Комнатой

из «Сталкера», которая исполняет самые сокровенные желания людей), минимализм и камерность происходящего, где участвуют всего два действующих лица – Кар-Карыч и Бараш, чьи образы в серии можно считать аллюзией на образы Сталкера и Писателя. Название серии «Кузинатра» представляет собой хорошо известный интертекст, уже превратившийся в мем, – известную ошибку при переводе романа Роджера Желязны “*Trumps of Doom*” («Карты судьбы»), когда переводчик транслитерировал торговую марку кухонной техники *Cuisinart*, столь же известную как «ксерокс» и тоже использующуюся в западном мире как имя нарицательное, причём даже транслитерировал неверно. Основная возможная интерпретация этого слова, являющегося ключевым для данной серии, – «что-то неизведанное». Кроме внешнего интертекста (отсылок к явлениям культуры) в серии присутствует и внутренний интертекст – отсылки к другим эпизодам «Смешариков», например, отсылка к одной из предшествующих серий – «Тайное общество», в которой Крош и Ёжик придумали свой тайный язык – произнесение слов в обратном порядке. «Иначе мне ценок (конец)». – “*Otherwise I might just not make it*”. (В серии «Тайное общество» эта фраза была переведена как “*I’m done*”, что лучше отражает её смысл). Перевести «ценок» на английский язык не представляется возможным, при этом происходит так называемая аксиологическая потеря – пропадают эмотивная оценочность фразы и, конечно, сам интертекст.

Серия «Чемодан»<sup>2</sup> (*The Suitcase*)<sup>3</sup>.

Синописис серии: Крош и Ёжик в доме Кар-Карыча находят чемодан, в котором неизвестно, что лежит; Кар-Карыч пыта-

<sup>1</sup> См.: Смешарики: Кузинатра // Яндекс. Видео: [сайт]. URL: <https://yandex.ru/video/preview?filmId=15095322028443218852&text=смешарики20%кузинатра&text=смешарики%20&noreask=1&path=wizard&parentreqid=1574707250249567-171379287910-1494950600128-man1-4044&redircnt=1574707263.1> (дата обращения: 01.11.2019).

<sup>2</sup> Чемодан – Смешарики 2D // Youtube: [сайт]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Z6HSY4nTCoU> (дата обращения: 01.11.2019).

<sup>3</sup> Kikoriki Episode 140 – The Suitcase! // Itsaturday: [сайт]. URL: <https://www.itsaturday.com/Kikoriki-2017--/Kikoriki-Episode-140---The-Suitcase!.html> (дата обращения: 01.11.2019).

ется вспомнить происхождение чемодана и его содержимое. Здесь наблюдается двойной интертекст. Первый сможет интерпретировать только взрослый образованный русский человек – это отсылка к рассказу С. Довлатова «Чемодан»: название серии совпадает, сюжетная линия семантически очень близка. Второй вариант интертекста, также рассчитанный на взрослого реципиента, – сюжет можно рассматривать как отсылку к фильму Квентина Тарантино «Криминальное чтиво». При переводе в связи этим возникает множество проблем. В начале серии Кар-Карыч декламирует А. С. Пушкина: «... Кровь бродит; чувства, ум тоскою стеснены...», – переводчик (конечно, без упоминания автора), достаточно удачно, сохраняя высокий слог как самого Кар-Карыча, так и цитируемого им А. С. Пушкина, справляется с цитатой: “...my blood is running so fast, my feelings are alive at last...”.

Однако основной формой перевода-локализации вербальной составляющей этого видеотекста являются переводческие трансформации – замена русских фраз, априори требующих пояснения и сложной для носителя языка интерпретации, передающих общий смысл высказываний, например:

1. «Там столько снега, что без них (снегоступов) даже в ларёк за газетой не сходишь». – “There is so much snow there. Whoever named it Greenland was colour-blind”. С переводом реалии «снегоступы» – ‘snow shoes’ – переводчик справился, т. к. проигнорировать этот предмет было невозможно, он присутствует в видеоряде, однако, развивать тему не стал, обойдясь юмористическим замечанием, обыгрывающим название острова *Greenland*.

2. Замена имён собственных (названий стран) «...Монголии – Анголе...», имеющих для носителя русского языка определённую коннотацию, на ‘*Transilvania – Pensilvania*’, такой коннотации не имеющих. И, напротив, замена имени собственного «племя маори», коренных жителей Новой Зеландии, имеющего в

англоязычном мире свою коннотацию, но представленного в видеоряде мультфильма образом дикарей, на ‘*tribe of savages*’ без точной отсылки к конкретному народу, возможно, из соображений политкорректности.

4. Замена звукоподражания на близкое иной лингвокультуре «тыгыдын» – ‘*latata*’.

5. Известная переводческая трансформация – использование эквивалентных или близких устойчивых выражений: «натура импульсивная» – ‘*absent-minded*’; «размягчённое мудростью пожилое сердце» – ‘*old heart which is suffered with a winds of time*’; игры слов, отсутствующей в оригинале: “In the case, what’s the case?”

5. Использование трансформаций опущения или изменения фраз, не поддержанных видеорядом: «музыкальное образование», «от себя не уйдёшь», «мама миа»; «вообще не помню чемодан» – ‘*where from*’; «до свидания» – ‘*I’ve gotta go*’; «нет прощенья» – ‘*not deserve your forgiveness*’; «деньги» – ‘*cash*’; «что?» – ‘*what’s that?*’; «разноцветные» – ‘*not important*’, «приучил» – ‘*got hooked*’; «товарный вагон» – ‘*18-wheel smth*’.

Интересен интертекст с возможной отсылкой к фильму «Кабинет доктора Калигари» (1920), когда Кар-Карыч, вспоминая одну из версий появления чемодана, изображён в коридоре и затем с чемоданом под фонарём, – хотя вербальная составляющая поддержана видеорядом и не требует разъяснения, переводчик пошёл иным путём, эксплицируя ситуацию: «Я нашёл чемодан денег. И оставил его себе. Потом мне стало стыдно, что я присвоил чужое. И я решил забыть об этом чемодане» – “I was coming home from the theatre and I spotted a suitcase full of cash... I was exalted because I was rich...”.

Одной из особенностей локализации именно этой серии («Чемодан») является тот факт, что был осуществлён перевод встроенного в видеоряд креолизованного текста, чего, чаще всего, не делают. А именно, перевод текста плакатов на стене

в доме Кар-Карыча. На наш взгляд, такой шаг необходим для сужения возможной широты интерпретации, т. к. эти плакаты играют в данном видеотексте вспомогательную роль, и их перевод позволяет продолжать просмотр без дополнительного комментирования.

### Выводы

Дискурсивные характеристики мультисемиотического дискурса, к которому относится и анимационный дискурс, широки и объёмны. Анимационный сериал «Смешарики», который выходит на экраны России уже в течение 15 лет, с 2004 г., даёт возможность всестороннего изучения анимационного дискурса как неотъемлемой составляющей современной культуры. Объективная насыщенность мультисемиотического текста интертекстуальными отсылками, реализованными в разных семиотических кодах – изобразительном (визуальном), звуковым

(музыкальном и вербальном), цветовом, кинетическом и др., что, собственно, определяется самим термином «мультисемиотика текста», репрезентирована в анимационном дискурсе в концентрированном виде. Эта насыщенность порождает многочисленные варианты интерпретации текста, причём глубина интерпретации напрямую коррелирует с личностными характеристиками реципиента. При локализации видеовербального анимационного текста, требующей его перевода, возникает и проблема перевода самого интертекста, при этом часть интертекстуальных отсылок теряется, и наблюдается парадоксальное явление – диапазон интерпретации может как расширяться, так и сужаться, что показал анализ ряда серий мультсериала «Смешарики», переведённых на британский вариант английского языка (Kikoriki).

*Статья поступила в редакцию 28.11.2019*

### ЛИТЕРАТУРА

1. Демьянков В. З. Интерпретация, понимание и лингвистические аспекты и их моделирование на ЭВМ. М.: Изд-во МГУ, 1989. 172 с.
2. Коновалова М. В. Когерентность и интертекстуальность как текстовые категории // Вестник Челябинского государственного университета. 2007. № 8. С. 21–25.
3. Кривуля Н. Г. Аниматология. Эволюция мировых аниматографий. М.: Амелист, 2012. 394 с.
4. Лотман Ю. М. О языке мультфильмов // Лотман Ю. М. Об искусстве. СПб: Искусство, 1998. 704 с.
5. Максименко О. И. Поликодовый vs. креолизованный текст: проблемы терминологии // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика. 2012. № 2. С. 93–103.
6. Максименко О. И., Подлегаева Е. П. Проблема перевода названий мультисемиотических текстов (на примере переводов названий серий мультсериала «Смешарики» на английский язык) // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2019. № 2. С. 167–176.
7. Сидоров Е. В. Онтология дискурса. 2-е изд. М.: ЛИБРОКОМ, 2009. 232 с.
8. Фатеева Н. А. Интертекст в мире текстов. Контрапункт интертекстуальности. 4-е изд. М.: URSS, 2012. 280 с.

### REFERENCES

1. Dem'yankov V. Z. *Interpretatsiya, ponimanie i lingvisticheskie aspekty i ikh modelirovanie na EVM* [Interpretation, understanding and linguistic aspects and their computer modeling]. Moscow, Moscow State University Publ., 1989. 172 p.
2. Konovalova M. V. [Coherence and intertextuality as text categories]. In: *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta* [Chelyabinsk state University Bulletin], 2007, no. 8, pp. 21–25.
3. Krivulya N. G. *Animatologiya. Evolyutsiya mirovykh animatografi* [Animatology. The evolution of world animatography]. Moscow, Ametist Publ., 2012. 394 p.

4. Lotman Yu. M. [The language of cartoons]. In: Lotman Yu. M. *Ob iskusstve* [About the art]. St. Petersburg, Iskusstvo Publ., 1998. 704 p.
5. Maksimenko O. I. [Polycode vs. creolized text: terminology problems]. In: *Vestnik Rossiiskogo universiteta druzhby narodov. Seriya: Teoriya yazyka. Semiotika. Semantika* [RUDN Journal of language studies, semiotics and semantics], 2012, no. 2, pp. 93–103.
6. Maksimenko O. I., Podlegaeva E. P. [Translation of multisemiotic texts names (translation of the animated series “Smeshariki” into English)]. In: *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Lingvistika* [Bulletin of Moscow Region State University. Series: Linguistics], 2019, no. 2, pp. 167–176.
7. Sidorov E. V. *Ontologiya diskursa* [The ontology of discourse]. Moscow, LIBROKOM Publ., 2009. 232 p.
8. Fateeva N. A. *Intertekst v mire tekstov. Kontrapunkt intertekstual'nosti* [The intertext in the world of texts. Counterpoint of intertextuality]. Moscow, URSS Publ., 2012. 280 p.

---

#### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Максименко Ольга Ивановна – доктор филологических наук, профессор кафедры теоретической и прикладной лингвистики Московского государственного областного университета;  
e-mail: maxbel7@yandex.ru

Подлегаева Елена Павловна – старший преподаватель кафедры индоевропейских и восточных языков Московского государственного областного университета;  
e-mail: keepsmiling@mail.ru

#### INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

*Olga I. Maksimenko* – Doctor in Philological Sciences, Professor at the Department of Theoretical and Applied Linguistics, Moscow Region State University;  
e-mail: maxbel7@yandex.ru

*Elena P. Podlegaeva* – senior lecturer at the Department of Indo-European and oriental languages, Moscow Region State University;  
e-mail: keepsmiling@mail.ru

---

#### ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Максименко О. И., Подлегаева Е. В. Интерпретация интертекста в мультисемиотичном анимационном дискурсе (переводческая проблема) // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2020. № 1. С. 104–110.  
DOI: 10.18384/2310-712X-2020-1-104-110

#### FOR CITATION

Maksimenko O. I., Podlegaeva E. P. Interpretation of intertext in multysemitic animation discourse. In: *Bulletin of Moscow Region State University. Series: Linguistics*, 2020, no. 1, pp. 104–110.  
DOI: 10.18384/2310-712X-2020-1-104-110