

УДК 81'253

Н. С. Моисеенко,

факультет филологии, истории и права,
Омский государственный педагогический университет, Тара, Россия
Научный руководитель: ст. лаборант кафедры гуманитарных
дисциплин и правоведения А. А. Долгова

Специфика перевода и озвучки фильмов и игр (на примере игры *Detroit: Become Human*)

В статье рассматриваются особенности и специфика перевода и озвучки игр и фильмов. Для разбора особенностей перевода и озвучки была использована игра *Detroit: Become Human* от компании Quantic Dream, выпущенная в 2018 г. Ее жанр (интерактивное кино) находится на пересечении фильмов и игр.

Ключевые слова: перевод, специфика перевода, озвучка, дубляж, интерактивное кино.

Такие явления, как кинематограф и компьютерные игры, уже прочно обосновались в нашей повседневной жизни. Даже если вы не интересуетесь ими целенаправленно, то вам в любом случае не составит труда назвать несколько культовых кинокартин или популярных продуктов игровой индустрии.

Стоит заметить, что на данном уровне развития технологий компании могут выпускать игры, которые почти целиком и полностью опираются на работу сценаристов, режиссеров, живых актеров. Многие приравнивают эти явления к кино, а некоторые даже утверждают, что в играх можно показать гораздо больше, заставить игрока испытать такие эмоции, которые зритель в кинозале никогда не сможет ощутить.

Игры и фильмы давно стали достоянием интернациональной культуры, что предполагает необходимость работы огромного количества человек над способами донесения продукта до зрителей и игроков с разных частей планеты. Работу над этими способами мы и рассмотрим в данной статье.

В настоящее время существуют две формы перевода текста кино и игр: субтитры и дубляж. Эти переводы осуществляются профессиональными студиями или энтузиастами. Любой желающий сейчас может записать свой перевод и поделиться в интернете своим видением оригинального текста.

Профессор и доктор филологических наук А. Д. Швейцер описывал процесс принятия решений при переводе двумя этапами: «выработка стратегии перевода и определение конкретного языкового воплощения этой стратегии, использование переводческих трансформаций» [2].

К переводу кинотекста, равно как и текста видеоигры, можно применить процедуру из трех этапов, сформулированных И. С. Алексеевой [1]:

1) аналитический просмотр оригинала, выполнение предпереводческого анализа, выстраивание стратегии и подчиненных ей тактик предстоящей работы;

2) непосредственно перевод кинотекста, тщательный подбор соответствий единицам оригинала;

3) постпереводческое редактирование, может быть произведено неоднократно.

Для разбора особенностей перевода и озвучки была использована игра *Detroit: Become Human* от компании Quantic Dream, выпущенная в 2018 г. [3]. Ее жанр (интерактивное кино) находится на пересечении фильмов и игр. Причина, по которой мы рассматриваем игру жанра «интерактивное кино», заключается в компонентах перевода и схожих механизмах озвучивания таких игр с фильмами. Если речь идет о кинематографе, то в компоненты входят:

- перевод сценария,
- озвучивание,
- окончательное обеспечение качества.

При работе с видеоиграми этот список лишь расширяется, к нему добавляются:

- перевод руководства пользователя;
- перевод элементов пользовательского интерфейса;
- локализация графики, текстур.

Перевод руководства не вызывает особых затруднений, так как требует дословной передачи информации в отличие от художественного текста. Однако следует обращать внимание на правильность перевода употребляемых терминов. Эта работа идентична переводу технической документации. Примеры: «управление андроидом» — «*android controls*», «двигать камеру» — «*move camera*».

Перевод элементов интерфейса представляет собой работу с надписями на различных

функциональных элементах управления (кнопки, указатели заданий, мини-карта и т. д.). Отличительная черта такого перевода заключается в требованиях строго соблюдать размер тех или иных элементов. Текст названия кнопки не может нарушать границы этой кнопки. Такой текст должен легко читаться и передавать точную информацию об элементе. Примеры можно найти в меню игры при выборе уровня сложности: «*Выберите уровень сложности*» — «*Choose difficulty*».

Переходя к особенностям перевода сценария, отметим, что сценарий является одной из возможных форм художественного текста. В любом сценарии можно встретить различные фразеологизмы, игру слов и другие выражения, которые могут не иметь полноценных аналогов из других языков. Задача переводчика в таких случаях состоит в максимально понятной и близкой для целевой аудитории адаптации той или иной фразы. В сцене разговора двух героев у закусочной в ответ на поток сложных терминов от одного из героев произносится фраза «*In English, please*», в переводе звучащая как «*По-английски, пожалуйста*», но в русской локализации было бы неуместно это выражение, если исходить из контекста. Поэтому переводчик заменил фразу на «*Попроще можно?*», которая не выпадает из общего повествования и не нарушает логику диалога.

На этапе внедрения перевода в игру или фильм всегда должно происходить взаимодействие переводчика и актера дубляжа, поскольку к озвучке есть ряд отдельных серьезных требований. На дубляж приходятся такие сложности, как фиксированная лицевая анимация (движение губ, мимика) и ограниченная длительность кадра, в котором должна прозвучать реплика персонажа (актера персонажа). В идеальном дубляже текст, который зачитывает актер, должен ровно ложиться на губы персонажа (текст не должен звучать до

того, как персонаж открыл рот, и наоборот). Из-за этой условности переводчикам также необходимо подбирать перевод, который не нарушит игровую атмосферу и будет подходить под эмоции персонажа. В сцене прибытия одного из персонажей в секретное убежище андроидов под названием «Иерихон» один из андроидов приветствует героя фразой «*Welcome to Jericho!*», однако дословный перевод фразы на русский «*Добро пожаловать в Иерихон!*» не умещается в губы персонажа. Фраза была переработана, в финальном переводе звучит: «*Иерихон здесь!*»

Работа с графикой и текстурами состоит в изменении элементов, составляющих окружающий мир персонажа (обычно это различные вывески, надписи на стенах, рекламные щиты и т. д.). Требования к этой области перевода игры связаны с формой и размерами, шрифтами и стилистическим исполнением. Текст должен выглядеть органично с остальными элементами окружения, над этим работают переводчики и дизайнеры. Примеры: «*CoffeeShop*» — «*Кофейня*», «*Joe's Burgers*» — «*Бургеры Джо*».

Окончательное обеспечение качества представляет собой неоднократное тестирование продукта, проверку всех элементов, которые были переведены. Этот процесс во многом схож с редактурированием обычных печатных текстов, так как его цель состоит в том, чтобы не допустить до пользователя ошибочный перевод и обеспечить положительное впечатление зрителя и игрока.

Таким образом, мы пришли к выводу о том, что особенность переводческой деятельности в сфере кинематографа и игровой индустрии состоит в уникальном подходе к адаптации оригинала, в котором необходимо предусматривать не только культурные аспекты текста, но и визуальное исполнение и техническую составляющую продукта.

1. Алексеева И. С. Введение в переводоведение : учеб. пособие для студентов филол. и лингв. фак. высш. учеб. заведений. — СПб. : Филол. фак. СПбГУ ; М. : Академия, 2004. — 352 с.

2. Швейцер А. Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты. — М. : Наука, 1988. — 215 с.

3. Detroit: Become Human, User Guides. — URL: <https://userguides.eu.playstation.com/ru/detroit-become-human/?tab=cyberlife> (дата обращения: 06.04.2021).