

ТЕОРИЯ ЯЗЫКА

ПЕРЕВОД АНГЛИЙСКИХ ПЕСЕН В ВИДЕОИГРАХ НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Ильина Анна Алексеевна

магистр,

Санкт-Петербургский государственный университет,

РФ, г. Санкт-Петербург

E-mail: anna.alexeevna.99@mail.ru

TRANSLATION OF ENGLISH SONGS IN VIDEO GAMES INTO RUSSIAN

Anna Ilina

Master student, 1 year

St. Petersburg State University,

Russia, St. Petersburg

АННОТАЦИЯ

С развитием индустрии видеоигр повышается спрос на качество продукта, в том числе на грамотно написанный сценарий и музыкальное оформление. Этим обуславливается актуальность изучения текстов в данном жанре массовой культуры. В статье рассматривается вопрос о роли песни в видеоигре, ее связь с художественным текстом, а также анализируется перевод песни из видеоигры “The Witcher 3”. Мы пришли к выводу, что важно изучать текст как центр повествования в видеоигре, а песню – как ключевую сюжетную коллизию.

ABSTRACT

The developing video game industry increases demand for high-quality products including well-written scripts and musical settings. That is why the study of texts in the genre of mass culture is relevant. The article considers an issue about the role of a song in a video game, its correlation with a literary text. Also, the translation of the song from the game “The Witcher 3” is under analysis. We came to the conclusion that it is important to study a text as a center of narration in a video game and a song as a key plot collision.

Ключевые слова: перевод, песня, художественный текст, интертекстуальность, видеоигры, трансформации.
Keywords: translation, song, literary text, intertextuality, video games, transformations.

С ростом глобальной массовой культуры и развитием технологий появились новые, особые виды развлечений, порой претендующие называться искусством. Фильмы, клипы, ролики, новые жанры музыки и изобразительного искусства, а также ролевые видеоигры заменили собой развлечения прежней эпохи. Принимая этот факт, нужно стремиться к тому, чтобы продукты современного искусства и сферы развлечений правильно и адекватно переводились, так как зачастую они становятся достоянием уже не одной нации, а всего мира. Видеоигры – это часть современной культуры, поэтому следует профессионально подходить к переводу текстов в них, чтобы верно передать идеи, взгляды, особые выражения, атмосферу и особенности произведения на другой язык. На наш взгляд, в песнях наиболее явно отражается концентрация вышеуказанных средств и поэтому к ним нужен особый переводческий подход.

Впервые предложение изучать видеоигры как явление современной массовой культуры было озвучено на научной конференции в Копенгагене в 2001 г. В настоящее время видеоигры – предмет изучения

многих научных областей, таких как теория образования, социология, культурология, эстетика, информатика и др. Однако лингвистический аспект в играх изучен крайне мало. Среди нескольких работ, посвященных дискурсу, особенностям текста, интертекстуальности в видеоиграх особенно выделяется монография «Язык видеоигр» (“The Language of video games”) британской исследовательницы Астрид Энслин.

Мы считаем, что проблема перевода в видеоиграх выделяется среди прочих по нескольким причинам: во-первых, она не изучалась лингвистами и является новым и перспективным направлением как в теории перевода, так и в лингвокультурологии. Во-вторых, перевод музыкально-поэтических текстов является популярным и актуальным направлением в теории перевода. Наконец, перевод произведений массовой культуры оказывает огромное влияние на взаимодействие отдельных культур и наций. Именно поэтому мы убеждены, что профессиональный, адекватный перевод способствует благоприятному культурному обмену.

Для начала дадим определение видеоиграм, которые являются «развлекательным программным обеспечением для персонального компьютера и специальных консолей, сочетающим текст и двумерную или трехмерную графику в парадигме изучения современной массовой культуры» [7, с. 93]. Они состоят из трех компонентов: изображение, звук и интерактивность. Текст занимает особое место в видеоиграх и реализуется во всех трёх компонентах: через письменную форму в изобразительном компоненте, находящей применение в самых разнообразных видах – от текста в отдельных внутриигровых метатекстах до надписей в мире игры (например, на вывесках, в названии улиц, зданий, в рекламе и т.д.). Интерактивная сторона воплощается через разнообразные взаимодействия игрока с командами и действиями в видеоигре, реализованными через текст. Устная форма воспроизведения текста реализуется через игровые аудиодорожки – в диалогах и репликах персонажей, в закадровом повествовании рассказчика, а также в песнях.

Музыка в видеоиграх является частью их мира и создает определенную атмосферу, побуждает игрока к специальным действиям, дает аранжировку различным сюжетным линиям, чтобы определить выбор одной из них, а также реагирует на поступки игрока. Саунд-дизайн участвует в формировании места и времени действия, к примеру, использование лютни в качестве ведущего инструмента укажет на Средневековье, а металлический звук на фоне будет, вероятнее всего, означать альтернативное будущее. И хотя песни занимают не так много времени в общем музыкальном собрании, они вместе с тем являются важнейшей его частью, так как несут в себе текстовую информацию.

Песня – это музыкально-поэтическое единство, обладающее определенными характеристиками, присущими, с одной стороны, музыке: мелодия, регистр, ритм, темп, тональность и др.; с другой стороны, поэзии: повторение, ритм, рифма, тропы и средства выразительности. Некоторые из приведенных характеристик соединяются в двух аспектах, какие-то – трансформируются, делая природу взаимодействия литературного и музыкального планов в песне чрезвычайно интересным предметом для изучения.

На наш взгляд, песни в видеоиграх являются художественным текстом, так как они насыщены сюжетной информацией. Под «художественным текстом» мы понимаем определение Ю.М. Лотмана, который охарактеризовал его как «текст с повышенными признаками упорядоченности» [5, с. 39].

При этом он уделяет значительное внимание повтору, как главной черте, характеризующей художественный текст. В рамках такого определения мы можем назвать песни в видеоиграх художественным текстом, так как повтор играет в них ключевую роль. Анализируя классификацию художественного текста Л.А. Новикова, мы установили, что несмотря на то, что все характеристики, приведенные им, были найдены в анализируемых текстах, самыми значительными из них были вымысел, рефлексивность поэтического текста, наличие скрытых смыслов, а также интертекстуальные связи [6, с. 56].

Сложность перевода песен в видеоиграх обуславливается выбором между двумя основными видами перевода – художественного и поэтического. Т.А. Казакова пишет, что «художественный перевод представляет собой инокультурное подобие исходного художественного текста, отвечающее литературно-коммуникативным требованиям и представлениям общества на определенном историческом этапе» [3, с. 113]. Такой вид перевода необходим, так как он практически максимально передает суть и основную информацию с ИЯ. Однако только поэтический перевод может выразить форму, выразительность, эмоциональность, настроение песни. Вот почему при переводе данных песен должен быть соблюден баланс между двумя этими видами перевода.

В рамках методологии теории перевода мы разделяем понятия адекватности и эквивалентности в соответствии с работами Л.С. Бархударова, В.Н. Комиссарова, Т.А. Егоровой. В большей степени мы исследовали аспект эквивалентности, который понимается как «семантическая категория, реализующаяся в смысловом совпадении текстов на языке оригинала и текста на языке перевода» [1, с. 150].

Анализ текста песни и его перевода

На первый взгляд, песня “The Wolven Storm” из игры “The Witcher” может показаться обычным музыкальным произведением со словами и стандартной структурой: три куплета, три припева, рифмованные окончания и обязательное наличие ритма, что определяет песню как поэтический текст. Однако данный текст и его перевод гораздо сложнее и интереснее. Русский перевод сохраняет структуру оригинала и также может быть определен как поэтический текст.

Приведем отрывок текста песни и его перевод для дальнейшего анализа (см. Таблицу 1):

Таблица 1.

Отрывок из песни “The Wolven Storm”

На английском языке	На русском языке
“I know not if fate would have us live as one. Or if by love's blind chance we've been bound. The wish I whispered, when it all began. Did it forge a love you might never have found?”	«Не знаю - ты ль мое предназначение. Иль страстью я обязан лишь судьбе. Когда в желанье я облек влечение... Не полюбила ль ты во вред себе?»

Песня рассказывает о событиях, описанных в главе «Последнее Желание» саги «Ведьмак», написанной Анджеем Сапковским. Эта линия является связкой любовных отношений главных героев, а рассуждения в песне – переживаниями о природе этого чувства. На данном примере мы можем доказать, что песня обладает интертекстуальностью и аллюзивностью. Под термином «интертекстуальность», который появился совсем недавно, мы понимаем взаимодействие двух высказываний, «отдаленных друг от друга и во времени, и в пространстве <...> которые при смысловом сопоставлении обнаруживают диалогические отношения, если между ними есть хоть какая-нибудь смысловая конвергенция» [2, с. 303].

При анализе фонетической составляющей текстов необходимо учитывать такие его компоненты как звуковой строй художественного текста, гармония, благозвучие, звуковые повторения – аллитерация, ассонанс, ономатопея; звуковой символизм. Использование повторяющихся гласных в приведенном отрывке на английском напоминает вой волка, что воспроизводит образ главного героя – Геральта, также прозванного Белым Волком. Ассонанс в данном случае составляется из таких звуков как [ɔ], [ɔ:], [u:], [əʊ]; повтор согласной [w] также участвует в создании образа волка. В русском переводе это не передается, хотя печальное настроение сохраняется с помощью протяжных, «плачущих» аллофонов фонемы [y], а также более долгих слогов и коротких слов. В русском варианте больше сонорных звуков, особенно выражается аллитерация с [л], которая делает данный вариант мелодичнее, мягче, нежнее.

Помимо работы со звуком, необходимо также учитывать особенности лексики, выбора слов, стилистической окраски слов, средств художественной выразительности, стилистических фигур и т. д. Слово «предназначение», используемое в русском переводе, гораздо точнее, чем его английский вариант “fate”, так как, во-первых, вопрос о предназначении – это ведущий мотив во всем цикле произведений (как книжных, так и игровых); во-вторых, в связи с этой особенностью, слово «предназначение» постоянно повторяется на протяжении всей истории и имеет особый смысл. Его эквивалентом в книгах и играх было слово “destiny”, однако в оригинале песни эта важная лексема опущена.

Синтаксические характеристики включают в себя параллелизм, простое предложение, порядок слов, использование сложных синтаксических конструкций; анафора, эпифора, которые более характерны для поэтических текстов, инверсия и др. средства выразительности. В тексте эти категории и их преобразования в переводе сообщают о присутствии

или отсутствии лирического героя, о личности и образе автора, о его восприятии мира. Например, в приведенном отрывке можно увидеть неуверенность, колебания, воспоминания о прошлом и сомнения о сделанном выборе – это передается с помощью инверсии и началом предложения с разделительного союза «иль» (на английском “or”). В английском варианте неуверенность подчеркивается с помощью модальной конструкции “might never have found”, которая подчеркивает мысли автора о том, что все могло бы пойти по-другому.

В соответствии с коммуникативной моделью Jakobsona песни в видеоиграх в большей степени характеризуется поэтической, эмотивной и референтивной функциями. Последняя особенно важна в данном жанре, так как песня неотделима от видеоигры, для которой она создается и обладает дополнительной информацией, сообщающей о деталях мира. Строчка “when it all began” переведена как «я облек влечение», что не является ни адекватным, ни эквивалентным переводом, если рассматривать его вне контекста. Однако в данном случае это является конкретизацией с референтивной функцией и допускается, потому что реципиенты понимают, о каком событии идет речь, а также то, что это являлось началом истории.

Мы считаем, что некоторые видеоигры могут быть изучены в рамках лингвистики, так как определенные типы текстов в них представляют научный интерес. Песни как частное проявление текста могут быть проанализированы с точки зрения художественного текста, а анализ их перевода способствует повышению качества русской локализации и адаптации продуктов массовой культуры.

В результате исследования мы выяснили, что песни в видеоиграх – чрезвычайно важная часть текста, так как они обладают не только выразительной и эстетической функциями, но и эмотивной, референтивной, нарративной. Именно поэтому их перевод требует особого переводческого таланта, так как он должен передать все упомянутые в эссе аспекты и функциональность песни в оригинале. В противном случае, значительная часть содержания будет потеряна.

Фонетический и синтаксический уровни песен представляют наибольшую сложность для перевода, однако представляется возможным находить грамотные переводческие решения, которые почти полностью передают содержание и функциональность оригинала. Зачастую эквивалентность при этом не соблюдается, однако первоочередной целью переводчика является передача смысла, при которой он должен придерживаться баланса между литературным и поэтическим переводами.

Список литературы:

1. Бархударов Л. С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода) / Л.С. Бархударов. – Москва: Международные отношения, 1975. – 230 с.
2. Бахтин М.М. Проблема текста в лингвистике, филологии и других гуманитарных науках. Опыт философского анализа // Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества / Сост. С. Г. Бочаров. – Москва: Искусство, 1979. – С. 300–307.

3. Казакова Т.А. Художественный перевод: учебное пособие / Т.А. Казакова. – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский институт внешнеэкономических связей, экономики и права, 2002. – 113 с.
4. Комиссаров В.Н. Общая теория перевода (лингвистические аспекты): учебное пособие / В.Н. Комиссаров. – Москва: Высшая школа, 1990. – 253 с.
5. Лотман Ю.М. Анализ поэтического текста. Структура стиха: учебное пособие. – Ленинград: "Просвещение", 1978. – 271 с.
6. Новиков Л.А. Художественный текст и его анализ / Л.А. Новиков. – 2-е изд. – Москва: Едиториал УРСС, 2003. – 300 с.
7. Харлашкин М.Н. Особенности дискурса видеоигр // М.Н. Харлашкин. Вестник Московского государственного областного университета, 2016. – №1. – С. 92–98.