



Научно-исследовательский журнал «Современный ученый / Modern Scientist»
<https://su-journal.ru>

2025, № 4 / 2025, Iss. 4 <https://su-journal.ru/archives/category/publications>

Научная статья / Original article

Шифр научной специальности: 5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика (филологические науки)

УДК 81'347.78.034

Специфика интерсемиотических трансформаций (на материале кинематографической и игровой реализации «Саги о ведьмаке»)

¹ Филиппова И.Н.

¹ Государственный университет просвещения

Аннотация: статья посвящена трансформациям, сопровождающим интерсемиотический перевод литературы в новую полимодальную среду коммуникации. Эмпирическую базу составляют «Сага о ведьмаке» А. Сапковского, 2 киносериала и компьютерная игра. Сопоставительный анализ фактического материала выявляет зависимость кинореализации от близости контактирующих лингвокультур (родной польской в небольшой амплитуде и неродственной американской), от технологических возможностей кинопроизводства, от прогноза целевой аудитории. Трансформации в кинотекстах носят факультативных характер и реализуют стратегии адаптации (в польском проекте) и апpropriации (в американском) при безальтернативном линейном развитии сюжета. Трансформации в игровой реализации литературных оригиналов носят более объективный – конвенциональный – характер при альтернативности сюжетной динамики.

Ключевые слова: трансформации, стратегия перевода, полимодальность, адаптация, апpropriация

Для цитирования: Филиппова И.Н. Специфика интерсемиотических трансформаций (на материале кинематографической и игровой реализации «Саги о ведьмаке») // Современный ученый. 2025. № 4. С. 217 – 221.

Поступила в редакцию: 6 декабря 2024 г.; Одобрена после рецензирования: 9 февраля 2025 г.; Принята к публикации: 19 марта 2025 г.

The specifics of intersemiotic transformations (based on cinematic and computer game implementation of «The Witcher Saga»)

¹ Filippova I.N.

¹ Federal State University of Education

Abstract: the article is devoted to the transformations that accompany the intersemiotic translation of literature into polymodal communication. The empirical base is made up of «The Witcher Saga» by A. Sapkowski, two film series and a computer game. The comparative analysis of the factual material reveals the following trends. Cinematic implementation depends on the contacting linguacultures (native Polish in a small extent and unrelated American), on the technological capabilities of film production, on the target audience forecast. Transformations in film texts are optional and implement adaptation (in the Polish project) and appropriation (in the American one) with no alternative linear development of the plot. Transformations in game implementation have a more objective – conventional – character with alternative plot.

Keywords: transformations, translation strategy, polimodality, adaptation, appropriation

For citation: Filippova I.N. The specifics of intersemiotic transformations (based on cinematic and computer game implementation of «The Witcher Saga»). Modern Scientist. 2025. 4. P. 217 – 221.

The article was submitted: December 6, 2024; Approved after reviewing: February 9, 2025; Accepted for publication: March 19, 2025.

Введение

Трансформации в межъязыковом переводе составляют крупный блок тем, давно интересующих исследователей. Трансформационный подход к переводу стал одним из самых влиятельных в лингвистике перевода, а также и в его дидактике. Тем не менее трансформации вызывают жаркие дискуссии: одни исследователи не согласны с традиционными классификациями и предлагают свои, другие отрицают значимость трансформаций в практике перевода и в обучении переводу.

Отрицание роли трансформаций – идея, основанная на том, что преобразования оригинала в межъязыковом переводе выявляются только после осуществления перевода, в ходе сопоставительного анализа исходного текста и текста перевода [5]. Таким образом на передний план выдвигается непредумышленный характер трансформаций, к которым прибегают переводчики. В межъязыковой практике это может иметь смысл. Однако, в отношении интерсемиотического перевода этот тезис несправедлив.

Практика экранизации опровергает непреднамеренность преобразований оригинала. Создатели кинотекста осознанно планируют изменения исходного текста: вносят что-то новое в характеры и речь героев, меняют сюжетное действие в мелких деталях и в узловых моментах фабулы, удаляют часть содержания и пр. Именно эти осознанные, запланированные мероприятия трансформирования оригинала, продиктованные целым спектром субъективных факторов (а не только асимметрией контактирующих языков и культур), обусловливают множественность кинореализации одного исходного текста. Примеров тому можно найти даже в одной лингвокультуре достаточно много, а в мировом масштабе межкультурного взаимодействия – на порядок больше. Рядовой зритель без затруднения назовет такие множественные экраны в русскоязычной лингвокультуре версии: «Двенадцать стульев» И. Ильфа и Е. Петрова, «Белая гвардия» и «Мастер и Маргарита» М.А. Булгакова, «Идиот» Ф.М. Достоевского, «Анна Каренина» Л.Н. Толстого, «Два капитана» В.А. Каверина, «Дети капитана Гранта» Ж. Верна, в британском кинематографе: «Смерть на Ниле» А. Кристи, во французском кино: «Три мушкетера» А. Дюма. Мировой багаж киноискусства предоставит многоократные экранизации (например, многочислен-

ные экранизации романа Л.Н. Толстого «Война и мир», сюжетов А.К. Дойля о Шерлоке Холмсе, романа А. Кристи «Ten little Niggers» и пр.

В связи с этим вопрос об интерсемиотических трансформациях, как преднамеренных, осознанных средствах реализации экранизационной стратегии, может вывести дискуссию о трансформационной парадигме на новый уровень. Более широкий, чем тот, что успешно реализован в лингвистической теории и практике межъязыкового перевода.

Цель настоящей статьи – выявить специфику интерсемиотических трансформаций, оценивая опыт переноса серии романов А. Сапковского и компьютерной игры «Ведьмак» в киносериал.

Материалы и методы исследований

Фактическим материалом служат тексты цикла «Сага о ведьмаке» («Saga o wiedźminie») 1986–2013 гг., написанные польским писателем А. Сапковским в жанре фэнтези (8 романов и 2 рассказа) и 2 сериала, выпущенные на экран в разных странах и культурах. Привлекается к анализу также компьютерная игра, которая значительно способствовала популяризации идеи, познакомив мировую аудиторию с главным героем (до того малоизвестным даже на родине его автора) и погрузив геймеров всего реального мира в созданный автором вымышленный мир.

Эти моно- и полимодальные тексты исследованы сопоставительным, контекстуальным и компонентным анализом, при опоре на приемы анализа, синтеза, обобщения и абстрагирования. Теоретический фундамент работы составляют «классические» труды по трансформационному переводу [1, 3, 4, 9] и актуальные исследования интерсемиотического перевода [2, 6, 8, 11, 12].

Основное внимание в рамках статьи направлено на факультативные трансформации, которые не являются необходимыми для преобразования мономодального текста в полимодальный. В процессе экранизации такие изменения носят не случайный характер, а отражают волю создателей фильма, которые намеренно и целенаправленно вносят изменения в исходный текст.

Результаты и обсуждения

Хронологически первая экранизация выпущена в 2002 г. в Польше как минисериал «The Wiedźmin» хронометражом 2 ч 10 мин (с последующей редакцией до односерийного фильма). При-

мечательно, что выполнен он был в польской лингвокультуре, родной автору оригинальных текстов, таким образом коммуникация, перейдя в условия полимодальности, осталась в границах одноязычия. В данном случае в экранной версии саги представлены именно и только интерсемиотические трансформации, все прочие (связанные с преодолением языкового, лингвосоциокультурного, лингвэтического барьера или внутриязыковые обусловленные значительной временной амплитудой) в создании этого кинопродукта исключены.

Этот проект изобилует отступлениями от литературного оригинала в отношении сюжета. Объем цикла вербальных текстов в саге значительно преисходит объем кинотекста, предопределяя многочисленные опущения и упрощения исходного текста (далее ИТ) при подготовке экранной версии (далее ПТ). Многие сюжетные ходы, отражающие характеристики персонажей, удалены из ПТ. В целом такие сюжетные и персонажные симплификации снижают уровень авторского достижения в отношении стилистической организации, в результате чего мифологическая сага с особой концептуальной картиной вымышенного мира превращается в банальную историю приключений. Прагмасемантика А. Сапковского претерпевает значительные сдвиги, нарушая диалог автора с получателем (в роли которого выступает читатель, ставший в условиях полимодальной коммуникации зрителем), подменяя его диалогом киноавторов с получателем (зрителем). В связи с этим неудивительно, что этот опыт экранизации был встречен А. Сапковским негативно.

Таким образом, в монокультурной экранизации очевидна стратегия симплификации [10], которую реализуют устранение важных фрагментов содержания. По-видимому, это вызвано внешними обстоятельствами: малым бюджетом и слабым (по сравнению с современным) развитием кино- и компьютерной техники, которые не позволили создать яркие визуальные эффекты, широко представленные в кинопродукции разных стран за последнее десятилетие.

За этой экранизацией последовал более масштабный проект – сериал «*Witcher*» 2019-2023 гг. американской компании Netflix, хронометраж которого приблизился к 5 ч (474 мин). Таким образом, в этом случае трансляция оригинала в полимодальную среду опиралась на опыт преодоления языкового и лингвокультурного барьеров. Это обстоятельство обуславливает множественность и разнородность трансформаций, сопровождающих экранизацию и сводит к абсолютному минимуму вероятность знакомства американской зритель-

ской аудитории с текстовым форматом (результатом межъязыкового перевода).

Адаптация к лингвокультуре затрагивает все компоненты кинотекста: семантический, синтаксический и прагматический. Внедрение персонажей, чуждых авторской стилистике, у знатоков оригинала вызывает искреннее удивление и может даже спровоцировать отторжение экранной версии. Многочисленные расы авторского текста визуально представлены актерами-негроидами. Типы мифологических групп (эльфы, дриады и др.) контрастируют с миром средневековой Европы, которая послужила прототипом вымышленной реальности в авторской «Саге о ведьмаке». Политкорректность, свойственная в первую очередь американской и в целом англоязычной культуре, вторгается в произведение славянской литературы, диктуя новые нормы мироздания. Это обстоятельство крайне странно, т.к. одной из центральных тем саги является проблема поиска гармоничного бесконфликтного сосуществования разных рас (представленных в сюжете мифическими группами). Иносказательно переданное автором неприятие насилия (в широком смысле слова) наталкивается на манипулятивную практику США навязывания своих стереотипов как единственно верных, таким образом девальвируя ИТ и искажая прагматику А. Сапковского как автора идеи. Экранизаторы сознательно осуществляют избыточную трансформацию, пронизывающую всю ткань кинотекста. Концептуальная картина мира, созданная автором в ИТ – недопустимость подавления одной группы другой, а в ПТ раскрывается цепь батальных сцен и личных поединков, лишенных борьбы за равнозначность социумов.

В отношении синтаксики ИТ создателями киносериала также предприняты преобразования факультативного характера. В «Саге о ведьмаке» переплетены в хронологии и локальных рамках истории трех центральных фигур: Геральта, Йена и Цири. В ПТ последовательность событий изменена настолько, что создает для незнакомого с общим развитием фабулы ИТ эффект хаотичности изложения. В результате общий сюжет в сериале представляет собой пазл или мозаичную структуру, вызывающие состояние постоянного когнитивного напряжения – ориентация в созданной экранизаторами череде поединков и появления / исчезновения второстепенных персонажей, взаимодействующих в разобщенных времени и пространстве – осложнена нелинейностью эпизодов и сюжетных ходов внутри них и требует постоянной актуализации опыта предшествующего развития фабулы. Зрители могут «интегрироваться» погружаться в вымышленную реальность,

только домысливая внутренние связи между эпизодами сериала. С точки зрения теории интертекстуальности, этот кинопроект вызывает много вопросов, а просмотр такого кинотекста, требующий постоянной актуализации и преодоления информационных пробелов ИТ, может стать причиной утраты интереса к повествованию, провоцируя отказ зрителей от восприятия и снижая ожидаемый доход кинокомпании от продаж сериала.

Основным мотивом ПТ американского проекта считаем апpropriацию [7] – отчуждение достижения иной культуры и присвоение его своей родной культуре, иными словами – эксплуатацию инокультурного (в рассматриваемом случае, и иноязычного) ИТ. Причины такой стратегии видятся в давней традиции апpropriации в киномире США, больших финансовых возможностях и технологическом обеспечении кинопроизводства. Дополнительным фактором такой стратегии создания ПТ служит большая амплитуда времени, отделяющей его от оригинала и адаптация к реципиенту, носителям принимающей (американской) культуры, едва ли знакомых с ИТ А. Сапковского.

Компьютерные игры по мотивам книг А. Сапковского выпускались разными польскими компаниями, среди которых наибольшего успеха добилась серия игр от CD Projekt RED 2002–2022 гг. Отличия сюжетного порядка в данных проектах многочисленны, характеристики центрального персонажа (амуниция, экипировка и пр.) дополнены новшествами, внедрены не упомянутые в литературных текстах противники главного героя (монстры, чудища и т.п.). Главными причинами таких изменений является новая среда реализации ИТ – компьютерная игра, логика которой требует постепенного развития навыков центрального персонажа и постепенного роста его боевых и магических навыков, использования улучшаемого снаряжения и вооружения, новых обстоятельств для актуализации умений.

Принципиальным отличием игры от экранных ПТ считаем альтернативность сюжетного действия. В игровом пространстве каждый эпизод игры имеет несколько вариантов развития: победа, поражение, переход на следующий уровень или переход через один уровень. В то время как в кинотексте развитие предписано сценарием и детализировано раскадровкой, не предполагающей разных вариантов движения по кинотексту, кроме линейного поступательного маршрута. Освоение экранного текста возможно для зрителей лишь в пошаговом продвижении по полимодальному континууму.

Сопоставление трансформаций, выявленных в компьютерной игре, с преобразованиями, которые претерпели ИТ в экранной реализации, обнаруживает их различие: если кинотрансформации факультативны и необязательны, то игровые – конвенциональны и в значительной степени объективно обусловлены переходом в иную среду коммуникации.

Выводы

Подводя итоги анализа, отметим основные результаты представленной работы:

1. ИТ, принадлежащие польской культуре и литературной традиции фэнтези, получили широкое и разнообразное продолжение в иных системах коммуникации, позволяющих преодолеть границы мономодальности.

2. Полимодальные реализации ИТ осуществлены в различных лингвокультурах, с различной временной амплитудой, позволяющей привлекать разные технологические ресурсы создания кинотекстов. В ПТ обнаруживаются различные факультативные трансформационные решения, прослеживается разная степень вольности экranизаторов.

3. Игровая реализация ИТ привлекает конвенциональные трансформации и отличается от экранных ПТ (а также ИТ) нелинейным характером развития сюжета и альтернативностью результата освоения ПТ целевой аудиторией.

Абстрагирование от наблюдаемых фактов и выявленных тенденций дает основание предполагать:

1. Стратегии интерсемиотического перевода разнятся: от адаптации до апpropriации, при значительном волонтативном влиянии новых участников коммуникации (сценаристов, режиссеров, продюсеров и др.), преобразованной из мономодальной в полимодальную.

2. На выбор той или иной стратегии оказывают влияние объективные и субъективные детерминирующие факторы. К первым можно отнести степень развития техники (осуществляющей интерсемиотический перенос) и формат реализации ПТ (кинотекст, компьютерная игра). Ко вторым – прогноз аудитории и видение своей роли экранизаторами и дизайнераами игры.

Дальнейшее исследование поднятой проблематики перспективно в анализе иных полимодальных реализаций ИТ (комикс, спектакль, анимация, реклама и т.д.) и в привлечении к анализу далеко отстоящих друг от друга контактирующих культур ИТ и ПТ.

Список источников

1. Бархударов Л.К. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода). М.: Международные отношения, 1975. 240 с.
2. Карапетян М.В. Методологические основы интерсемиотического перевода // Иностранные языки: лингвистические и методические аспекты. 2015. № 32. С. 263 – 267.
3. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М.: Высшая школа, 1990. 253 с.
4. Нелюбин Л.Л., Хухуни Г.Т. Наука о переводе (история и теория с древнейших времен до наших дней). М.: Флинта, 2024. 416 с.
5. Сдобников В.В. Новый взгляд на старые переводоведческие категории: коммуникативно-функциональный подход // Язык. Культура. Коммуникация. 2023. № 24. С. 34 – 50.
6. Филиппова И.Н. Дискуссионные вопросы теории и методологии перевода // Теория и практика перевода в диахронии и современной научной парадигме. М: Государственный университет просвещения, 2023. С. 47 – 71.
7. Филиппова И.Н. Апроприация как стратегия интерсемиотического «перевода» // Российский социально-гуманитарный журнал. 2023. № 3. 18 с. DOI 10.18384/2224-0209-2023-2-1335
8. Чович Б. К вопросу об отношении интер- и интралингвистического к интерсемиотическому переводу // Русский язык и культура в зеркале перевода. 2014. № 1. С. 496 – 506.
9. Швейцер А.Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты. М.: Наука, 1988. 215 с.
10. Baker M. Corpus-Based Translation Studies: The Challenges That Lie Ahead. Amsterdam: Benjamins, 1996. С. 175 – 186.
11. Jeha Ju. Intersemiotic Translation: The Peircean Basis. URL: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110820065-135/html> (дата обращения: 01.11.2024)
12. Wu E. Ch. Intersemiotic Translation and Film Adaptation. Providence Forum, Language and Humanities Vol. VIII. No.1 (December 2014). P. 149 – 182.

References

1. Barkhudarov L.K. Language and Translation (Problems of General and Specific Theory of Translation). Moscow: International Relations, 1975. 240 p.
2. Karapetyan M.V. Methodological Foundations of Intersemiotic Translation. Foreign Languages: Linguistic and Methodological Aspects. 2015. No. 32. P. 263 – 267.
3. Komissarov V.N. Translation Theory (Linguistic Aspects). Moscow: Higher School, 1990. 253 p.
4. Nelyubin L.L., Khukhuni G.T. Translation Science (History and Theory from Ancient Times to the Present Day). Moscow: Flinta, 2024. 416 p.
5. Sdobnikov V.V. A New Look at Old Translation Categories: Communicative-Functional Approach. Language. Culture. Communication. 2023. No. 24. P. 34 – 50.
6. Filippova I. N. Controversial issues of translation theory and methodology. Translation theory and practice in diachrony and modern scientific paradigm. Moscow: State University of Education, 2023. P. 47 – 71.
7. Filippova I. N. Appropriation as a strategy of intersemiotic “translation”. Russian journal of social sciences and humanities. 2023. No. 3. 18 p. DOI 10.18384/2224-0209-2023-2-1335
8. Covic B. On the relationship of inter- and intralinguistic to intersemiotic translation. Russian language and culture in the mirror of translation. 2014. No. 1. P. 496 – 506.
9. Shveitser A.D. Translation Theory: Status, Problems, Aspects. Moscow: Nauka, 1988. 215 p.
10. Baker M. Corpus-Based Translation Studies: The Challenges That Lie Ahead. Amsterdam: Benjamins, 1996. P. 175 – 186.
11. Jeha Ju. Intersemiotic Translation: The Peircean Basis. URL: <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783110820065-135/html> (accessed: 01.11.2024)
12. Wu E. Ch. Intersemiotic Translation and Film Adaptation. Providence Forum, Language and Humanities Vol. VIII. No.1 (December 2014). P. 149 – 182.

Информация об авторе

Филиппова И.Н., доктор филологических наук, доцент, Государственный университет просвещения, little_lion06@mail.ru

© Филиппова И.Н., 2025