**РЕЦЕНЗИЯ**

**на магистерскую диссертацию Виолетты Андреевны Лукомской**

**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В КИНО-ВИДЕО ПЕРЕВОДЕ**

Кино-видео перевод (КВП) стал объектом исследования переводоведов сравнительно недавно. За последние три десятилетия было напечатано всего несколько монографий, и КВП остается, к сожалению, малоизученным объектом теории перевода с позиций целого ряда наук: переводоведения, лингвокультурологии, текстологии, семиотики и киноведения.

Сейчас, в эпоху глобализации, значительную долю российского кинорынка занимают иностранные фильмы, телевизионные каналы закупают художественные сериалы и документальные фильмы зарубежного производства, которые требуют перевода. При этом качество современного кино-видео перевода (КВП) в России подвергается критике не только со стороны переводоведов, но также и со стороны зрителей. Подобная востребованность КВП обусловливает **актуальность** магистерской диссертации В.А. Лукомской, а критика качества перевода наглядно демонтирует необходимость создания методики подготовки кинопереводчиков, специалистов в области КВП.

**Объектом** диссертационного исследования В. А. Лукомской является кино-видео перевод как особый вид переводческой деятельности. Ведь КВП является не только переводом, но и некоей межъязыковой адаптацией, так как особенности субтитрования и дубляжа нарушают традиционные представления о такой важнейшей переводческой категории, как эквивалентность. А **предметом** специального исследования — языковая игра.

В первой главе В. А. Лукомская продемонстрировала хорошее знание теоретических основ исследования. Она освещает различные подходы к понятию кинодискурса и лингвистическому феномену «языковая игра», которые являются ключевыми для проводимого исследования. В настоящей главе подробно рассматриваются три основных вида КВП: дубляж, субтитры и синхронный закадровый перевод, так как именно они на сегодняшний день получили наиболее широкое распространение.

Во второй главе, рассматривая стратегии перевода языковой игры, автор анализирует использованные переводчиками приемы и выделяет полную, частичную и нулевую передачу языковой игры. В.А. Лукомская при этом особо подчеркивает специфический характер игры слов в видео материале и указывает на тот факт, что переводчик не может опустить игру слов в силу визуального и аудио сопровождения. Любая лакуна будет заметна, как справедливо отмечает диссертантка, так как зритель видит движение губ персонажа или слышит оригинальную дорожку.

Хотелось бы отметить, что работу В. А. Лукомской отличает аналитическое мышление и эрудированность автора, хорошее владение научным стилем.

Несомненным достоинством работы является глубокий и деликатныйанализ интереснейших примеров, описание которых читается от начала исследовательской главы до ее конца на одном дыхании с неослабевающим интересом.

Проведение подобного анализа сопряжено с рядом трудностей, сложнейшей из которых заключается в нахождении и сборе примеров для исследовательской главы. Специфика подбора кино-видео материала обусловлена техническими ограничениями: фиксированностью во времени и пространстве, например. В.А. Лукомская справилась с этой задачей блестяще благодаря практическому опыту КВП, лингвистической наблюдательности, языковому чутью. Материалом исследования послужили около 200 разнообразных примеров игры слов в речи персонажей различных современных американских и британских видео материалов и их переводы на русский язык.

Рецензируемая работа имеет практическую значимость, которую сложно переоценить. Так как КВП находится на границе письменного и синхронного перевода, он может способствовать развитию навыков как письменного художественного перевода, так и устного синхронного перевода. Материал исследования может стать методической базой для обучения навыку ухода от дословного перевода, а результаты исследования могут быть применены для разработки учебного курса кино-видео перевода. Востребованность специалистов в области КВП на мировом рынке переводческих услуг увеличивается, и необходимость профессионального преподавания КВП на переводческих факультетах представляется крайне важной.

Мои замечания по работе сводятся к следующему:

1. Каким образом был получен корпус примеров? Была ли у Вас возможность работать с монтажным листом или Вы столкнулись еще с одной сложностью собирать материал «со слуха»? в работе, к сожалению, нигде не описывается способ сбора кино-видео материала. Также в работе отсутствуют количественные данные кроме названного количества примеров. Объем аудиоматериала, например.
2. Чью классификацию Вы приводите на с. 12-13 теоретической главы, когда пишете: «…принято выделять три труппы переводных элементов…..»
3. В работе отмечается некоторая небрежность оформления. В тексте работы неоднократно используются сокращения ИТ, ПТ (с.28, с.29, с.35), однако в списке сокращений данные аббревиатуры отсутствуют.
4. В выводах по главе 1 автор не обобщает теоретический материал, изложенный до этого, а просто ссылается на фамилии авторов приведенных классификаций, например: «В целях рассмотрения языковой игры ….мы используем классификацию по языковому полю, изложенную А. Росс, а также дополненную взглядами У. Нэша, Д. Делабасты и А. Вайсберга.» (с. 34)

Перечисленные замечания не затрагивают существа и результатов работы. Рецензируемая магистерская диссертация "Языковая игра в кино-видео переводе" безусловно отвечает самым высоким требованиям, предъявляемым к работам такого рода на филологическом факультете СПбГУ, а ее автор, Виолетта Андреевна Лукомская, заслуживает присуждения ей степени магистра.

Канд. филол. наук, доцент кафедры англ. филологии и перевода СПбГУ

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ВЬЮНОВА Екатерина Кирилловна/

05.06.2014