

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра теории, истории языка и прикладной лингвистики

**ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫЙ ТИПАЖ «ВАМПИР» И СПОСОБЫ ЕГО
РЕПРЕЗЕНТАЦИИ В ОРИГИНАЛЬНОМ КИНОТЕКСТЕ И
РУССКОЯЗЫЧНОЙ АДАПТАЦИИ**

АВТОРЕФЕРАТ МАГИСТЕРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 2 курса 252 группы

Направления подготовки магистратуры 45.04.01 – Филология

Теория языка и современные лингвистические технологии

Макеевой Александры Антоновны

Научный руководитель

к.ф.н., доцент _____ Ю.В. Каменская

Зав. кафедрой

д.ф.н., профессор _____ О.Ю. Крючкова

Саратов 2026

В современной лингвистической науке исследование образа, создаваемого в кинодискурсе, приобретает особую важность и является многообещающим направлением. Это связано с мультимодальной природой кинодискурса и его способностью отражать лингвокультурные особенности восприятия реальности, характерные для стран, производящих фильмы или сериалы. Мировая художественная культура содержит множество типажей, которые повторяются в произведениях различных авторов на протяжении многих десятилетий. Одним из таких образов является вампир, который воссоздается с использованием визуальных, вербальных и поликодовых средств. Несмотря на то, что этот образ обладает устойчивыми традиционными чертами, он постоянно трансформируется в соответствии с меняющимися моральными, социальными и эстетическими ожиданиями аудитории. Поэтому исследование способов актуализации этого культурного типажа через языковые средства его создания в художественной литературе является важной задачей для лингвистов. Аудиовизуальный перевод очень востребован в переводческой деятельности, киноперевод является одним из самых распространённых видов такого перевода. С помощью технических достижений широкой публике доступны фильмы иностранных режиссеров с профессиональным переводом на русский язык. Анализ лингвистических средств создания фантастической реальности становится необходимым условием для понимания закономерностей её построения и восприятия.

Данная работа посвящена изучению лингвокультурного типажа «вампира» и способов создания фантастической реальности в кинодискурсе.

Актуальность исследования обусловлена значимостью кинодискурса как мощного инструмента формирования культурных образов.

Объектом исследования в нашей работе выступает кинодискурс как поликодовое коммуникативное пространство.

Предметом исследования являются лингвосомиотические средства и переводческие стратегии создания и адаптации образа вампира в оригинальном кинотексте и его русской локализации.

Цель исследования – выявить и охарактеризовать лингвистические и семиотические средства вербализации типажа «вампир» в фантастической реальности кинодискурса, а также проанализировать стратегии его передачи в переводе.

Для выполнения данной цели решаются следующие **задачи**:

1. рассмотреть ключевые понятия «кинодискурс», «кинотекст» и «образ» в современной лингвистике;
2. определить место «лингвокультурного типажа» в системе смежных понятий и охарактеризовать ЛКТ «вампир»;
3. описать особенности перевода кинотекстов и основные стратегии локализации;
4. охарактеризовать лингвистические способы создания фантастической реальности через процесс вербализации;
5. отобрать и проанализировать фрагменты кинотекстов, репрезентирующие образ вампира;
6. выявить и систематизировать вербальные и невербальные средства создания данного типажа в оригинале;
7. проанализировать переводческие решения, используемые при локализации образа.

Исследование носит междисциплинарный характер, что обуславливает применение комплекса методов, включая дискурс-анализ, семиотический, лингвокультурологический и сопоставительный анализ.

Материалом исследования послужили «Интервью с вампиром» (Н. Джордан, 1994), «Реальные упыри» (Т. Вайтти, Дж. Клемент, 2015). Эти произведения представляют разнообразные трансформации лингвокультурного типажа «вампир» в кино и позволяют проследить его вариативность и механизмы конструирования фантастической реальности.

Дипломная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы.

Основное содержание работы. Первая глава «**Теоретические основы изучения лингвокультурных типажей и способов создания фантастической реальности в кинодискурсе**» содержит теоретическую информацию о теме исследования. Глава состоит из пяти разделов.

В разделе 1.1 «Кинодискурс» рассматривается кинодискурс как сложный лингвосомиотический коммуникативный феномен культуры. Отличие кинодискурса от театрального и других аудиовизуальных дискурсов заключается в количестве аудиовизуальных эффектов, которые создают «виртуальную реальность». Кинодискурс способен передавать обширное количество информации за короткий промежуток времени, что делает его информационно насыщенным.

В разделе 1.2 «Кинотекст как элемент кинодискурса» кинотекст определяется как совокупность образов, движущихся и статических, речи (устной и письменной), шумов и музыки, особым образом организованных и находящихся в неразрывном единстве.

В разделе 1.3 «Образ как феномен, формируемый в кинодискурсе» рассматривается понятие «лингвокультурный типаж». Лингвокультурный типаж — это «узнаваемый образ представителя определенной культуры, совокупность которых и составляет культуру того или иного общества» (В.И. Карасик). ЛКТ «вампира» относится к фикциональным (вымышленным) образованиям и носит дисперсный характер.

В разделе 1.4 «Особенности перевода кинотекстов» описываются основные стратегии локализации: эквивалентный и адекватный перевод, методы перевода (субтитры, закадровый перевод, дублированный перевод). Отмечается, что киноперевод имеет свои уникальные особенности, связанные с необходимостью синхронизации перевода с движениями губ актеров.

В разделе 1.5 «Лингвистические способы создания фантастической реальности» рассматривается процесс вербализации реалий вымышленного мира. Центральным звеном в создании и восприятии вымышленной

реальности становится её языковое воплощение, главными вербализаторами выступают слова и словосочетания, номинирующие элементы вымышленного мира.

Глава завершается краткими выводами.

Вторая глава **«Особенности реализации лингвокультурного типажа "вампир" в оригинальном кинотексте и русскоязычной адаптации»** содержит подробное описание материала, анализ языковых средств реализации портретных характеристик персонажей, репрезентирующих ЛКТ «вампир», и сопоставительный анализ оригинальных и переводных кинотекстов. Глава состоит из четырёх разделов.

В разделе 2.1 «Материал исследования» описываются фильмы «Интервью с вампиром» (драма, формирующая готический канон) и «Реальные упыри» (мокьюментари). Выбор материала обусловлен контрастностью жанров, что позволяет проследить трансформацию ЛКТ «вампир».

В разделе 2.2 «Реализация ЛКТ в "Интервью с вампиром"» проводится анализ по ключевым словам и словосочетаниям, которые включали в себя: «blood», «eyes», «light», «dark», «coffin», «mortal», «killig», «choice», «companion».. В ходе анализа были выделены следующие категории контекстов:

1. **Переходные контексты** (трансформация человека в вампира).

Обращение описывается через метафорическую оппозицию «свет — тьма» и экзистенциальный выбор.

Обращаясь к Мэддлин, Луи подчёркивает переход из «живого» состояния в состояние «мертвое», как негативный элемент:

Louis: Do you know the thing you will become?

Луи: А знаете ли вы, что будет с вами?

В оригинале используется существительное «thing» (вещь, нечто, существо), которое в сочетании с определительным придаточным «you will become» создаёт эффект отчуждения и деперсонализации. Луи говорит о том,

во что превратится Мэддлин, как о некоем объекте или сущности, утратившей человеческие черты. Лексема «thing» маркирует переход в состояние «мёртвое» именно через семантику утраты субъектности. В русском переводе данное существительное полностью опущено. Вместо «вещь, которой ты станешь» или «существо, в которое ты превратишься» перевод предлагает обобщённую конструкцию «что будет с вами», которая фокусируется на изменении обстоятельств или состояния, но не на изменении онтологической природы персонажа. Оригинальное высказывание включает придаточное определительное «you will become», которое непосредственно идентифицирует «thing» как объект будущего превращения. Данная конструкция подчёркивает активное участие адресата в процессе становления (you will become). В переводе используется безличный оборот «что будет с вами», где адресат занимает пассивную позицию объекта, с которым что-то происходит («будет с вами»), а не субъекта, который становится кем-то или чем-то. В оригинале определённый артикль «the» перед «thing» указывает на то, что речь идёт о конкретной сущности, хорошо известной говорящему (Луи знает, чем становится вампир). В переводе определённость не маркируется, а сама отсылка к сущности, в которую превращается человек, исчезает. Вопросительная частица «А» в начале фразы выполняет функцию факультативного маркера разговорной речи, придавая вопросу оттенок неформальности, что не имеет прямого соответствия в оригинале.

2. **Концепт «companion».** В оригинале данная лексема приобретает терминологический статус.

Claudia: You have found your new companion! You will make me mine!

Использование притяжательных местоимений (your, mine), которые маркируют companion как объект обладания и одновременно как субъект, определяющий идентичность вампира. Клодия не просто констатирует наличие связи между Луи и Арманом, но требует аналогичной связи для себя («you will make me mine»). Императивная конструкция подчёркивает, что

companion воспринимается не как желательное, но как необходимое условие вампирского существования:

Клодия: ты нашёл себе компанию, Луи, и я тоже хочу!

При сопоставлении оригинала и перевода выявляется ряд значимых трансформаций. Прежде всего, ключевая лексема companion заменяется на бытовое существительное «компания», что полностью нейтрализует подтекст companion. Если в оригинале companion фиксируется как термин, закреплённая ролевая позиция в иерархии вампирского мира, то в переводе это понятие десакрализуется и приобретает характер поверхностной связи.

3. Физические и сенсорные изменения, сопровождающие превращение.

Здесь лингвистические маркеры вампиризма представлены лексемами, обозначающими новые тактильные и визуальные характеристики тела:

Lestat: Now look... with your vampire eyes.

Louis: Your skin is icy.

В данных контекстах фиксируется разрыв с человеческой нормой (icy skin, vampire eyes), что является ядерной характеристикой ЛКТ.

Lestat: Взгляни на мир глазами вампира

Луи: У тебя ледяная кожа

Реплика Лестата «Now look... with your vampire eyes» в переводе получает добавление «на мир»: «Взгляни на мир глазами вампира». В оригинале объект взгляда прямо не назван, что придаёт высказыванию универсальный характер — Лестат призывает Луи использовать новый способ восприятия как таковой, без указания на конкретный объект. Добавление «на мир» в переводе конкретизирует направление взгляда, но при этом сохраняет основную функцию реплики: маркировать переход к новому, вампирскому способу видения. Лексема «глазами» (творительный падеж, обозначающий инструмент или способ действия) соответствует оригинальному «with your vampire eyes» и корректно передаёт идею использования вампирского зрения как инструмента восприятия. Многоточие

в оригинале после «look» создаёт эффект драматической паузы, подчёркивающей важность момента; в переводе пауза сохранена на том же месте.

4. Категория выбора (choice) как аксиологическая доминанта.

Lestat: I'm going to give you the choice... I never had.

В данном высказывании Лестат позиционирует себя как субъект, наделяющий другого тем, чем он сам не обладал. Лексема choice функционирует здесь как аксиологическая доминанта: наличие выбора превращает обращение из насилия в дар.

Lestat: Я дам тебе выбор, которого не было у меня.

В варианте, обращённом к Луи, используется перевод: «Я дам тебе выбор, которого не было у меня». Данный вариант представляет собой более полную и точную передачу оригинальной структуры. В нём сохраняется ключевое противопоставление между наличием выбора у адресата и отсутствием такового у говорящего. Придаточное определительное «которого не было у меня» выполняет ту же семантическую функцию, что и финальная часть английского высказывания «I never had», эксплицируя личный опыт Лестата как субъекта, лишённого выбора в момент собственного обращения.

В разделе 2.3 «Реализация ЛКТ в мокьюментари "Реальные упыри"» анализируется пародийная версия вампирского типажа. В отличие от возвышенного «Интервью с вампиром», здесь ЛКТ «вампир» подвергается последовательной деконструкции и бытовизации.

Переход в вампирское состояние описывается не как обретение силы, а как тяжёлое похмелье или грипп:

Nick: The transition into becoming a vampire was pretty hard. I looked like shit to start off with. Like, I had a massive gash in my neck. Like, you could see the inside of my neck. I had blood all over my top. And then I came home, and I was sweating. I was either really hot or really cold. It was like a hangover times ten, I

reckon. It was really... It was quite similar to having the flu... except the only difference would probably be... that my eyes bled heaps.

Ник: Превращение в вампира - это очень трудно. Во-первых, я был похож на черти что, типа, такая дырка на шее, и даже видно, что внутри, вся одежда в кровище. Потом я пришел домой и меня начало трясти, то холодно, то жарко. Как будто похмелье, но в десять раз хуже, прям очень хреново. В принципе, похоже на грипп, только такая разница, что еще из глаз кровь течёт.

Русский перевод вводит просторечные единицы: «дырка», «кровища», «хреново», «черти что», что усиливает комический эффект.

Физические атрибуты вампиризма трактуются как бытовые неудобства. Бытовой конфликт вытесняет экзистенциальный: вампиры спорят не о морали убийства, а о немытой посуде.

Vladislav: The point is, Deacon, that you have not done the dishes for five years.

Viago: Vladislav is right. It's unacceptable to have so many bloody dishes all over this bench like that.

Vladislav: I'm so embarrassed when people come over here.

Deacon: What does it matter? You bring them over, you kill them. Vampires don't do dishes.

Владислав: А дело в том, Дикон, что ты не мыл посуду вообще пять лет

Вьяго: Владислав прав. Это преступная халатность, столько кровавой посуды по всей квартире

Владислав: Да мне мне просто стыдно людей в гости приглашать

Дикон: да какая разница. Ты же их приводишь, убиваешь потом. Мы, вампиры, не моем посуду.

Концепт «companion» замещается бытовыми «flatmates» (соседи по квартире). Категория выбора редуцируется до диетических предпочтений.

В разделе 2.4 «Перевод юмористических элементов мокьюментари» рассматриваются переводческие трансформации при передаче языковой игры.

В подразделе 2.4.1. «Трасформации языковой игры» рассматриваются контексты, в которых переводчикам удалось сохранить языковую игру

Viago: It's unacceptable to have so many bloody dishes all over this bench like that

Вьяго: Это преступная халатность, столько кровавой посуды по всей квартире

В подразделе 2.4.2 «Стратегия дословного перевода» рассматриваются контексты, в которых переводчики отказались от сохранения языковой игры в пользу дословного перевода.

Anton: What are we?

Werewolves: Werewolves not swear-wolves.

Антон: Наш девиз?

Оборотни: Оборотни не матерятся

В подразделе 2.4.3 «Экспрессивная лексика как способ создания комического эффекта» рассматривается пласт контекстов, в которых в переводе появляется экспрессивная лексика или несоблюдение языковых норм, отсутствующих в оригинале.

Vladislav: I go for a look which I call «dead but delicious». We are the bait but we also the trap.

Владислав: Я свой стил называю «аппетитный жмурик». Мы и наживка, мы и ловушка.

В разделе «ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ» кратко подводятся итог практической главы.

В заключении работы подводятся итоги выполненного комплексного исследования лингвокультурного типажа «Вампир».

Мы считаем, что в соответствии с классификацией В.И. Карасика ЛКТ «вампир» относится к фикциональным (вымышленным) образованиям и

носит дисперсный характер. По классификации В.А. Резник данный типаж является характерным (объединяет личностей с общими свойствами: ночной образ жизни, потребление крови, бессмертие, специфические уязвимости) с возможным включением элементов социального типажа (иерархия: создатель, компаньон, фамилляр). Проведённое исследование подтвердило, что лингвокультурный типаж «вампир» обладает устойчивым инвариантным ядром (кровь, бессмертие, ночная активность, уязвимости, необходимость в создателе и компаньоне), которое сохраняется в разных жанровых контекстах. Одновременно с этим периферийные характеристики и аксиологическое наполнение образа могут варьироваться в широком диапазоне — от трагического и возвышенного (как в «Интервью с вампиром») до пародийного и бытового (как в «Реальных упырях»). Сравнительный анализ материала русской версии кинотекстов с оригиналами показал, что в драматическом фильме перевод стремится к сохранению высокого регистра, однако фиксируются случаи смысловых потерь (редукция метафоры света, замена онтологического компаньонства бытовой «компанией»). В пародийном фильме перевод активно использует смысловое развитие и введение экспрессивной лексики для усиления комического эффекта, однако языковая игра, основанная на многозначности английских слов, в ряде случаев оказывается утраченной полностью.