

Евразийский Союз Ученых.
Серия: филология, искусствоведение и культурология

Ежемесячный научный журнал
№ 05-06 (116-117)/2024 Том 1

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Макаровский Денис Анатольевич

AuthorID: 559173

Заведующий кафедрой организационного управления Института прикладного анализа поведения и психолого-социальных технологий, практикующий психолог, специалист в сфере управления образованием.

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

• **Терентий Ливиу Михайлович**

AuthorID: 449829

Московская международная академия, ректорат (Москва), доктор филологических наук

• **Оленев Святослав Михайлович**

AuthorID: 400037

Московская государственная академия хореографии, кафедра гуманитарных, социально-экономических дисциплин и менеджмента исполнительских искусств (Москва), доктор философских наук.

• **Глазунов Николай Геннадьевич**

AuthorID: 297931

Самарский государственный социально-педагогический университет, кафедра философии, истории и теории мировой культуры (Москва), кандидат философских наук

• **Садовская Валентина Степановна**

AuthorID: 427133

Доктор педагогических наук, профессор, Заслуженный работник культуры РФ, академик Международной академии Высшей школы, почетный профессор Европейского Института PR (Париж), член Европейского издательского и экспертного совета IEERP.

• **Ремизов Вячеслав Александрович**

AuthorID: 560445

Доктор культурологии, кандидат философских наук, профессор, заслуженный работник высшей школы РФ, академик Международной Академии информатизации, член Союза писателей РФ, лауреат государственной литературной премии им. Мамина-Сибиряка.

Статьи, поступающие в редакцию, рецензируются. За достоверность сведений, изложенных в статьях, ответственность несут авторы. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов материалов. При перепечатке ссылка на журнал обязательна. Материалы публикуются в авторской редакции.

Журнал зарегистрирован Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций.

Художник: Валегин Арсений Петрович
Верстка: Курпатова Ирина Александровна

Адрес редакции:
198320, Санкт-Петербург, Город Красное Село, ул. Геологическая, д. 44, к. 1, литера А
E-mail: info@euroasia-science.ru ;

Учредитель и издатель ООО «Логика+»
Тираж 1000 экз.

СОДЕРЖАНИЕ

ФИЛОЛОГИЯ

<i>Ірліна А.А.</i> REPRODUCTION OF THE AESTHETIC ASPECT IN POETIC TRANSLATION	3
<i>Иноятова Н.А., Пирматова М.А., Фозилов Р.И.</i> ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КЕЙС-ВОПРОСОВ И ПРОБЛЕМНО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ МЕДИЦИНСКОГО ВУЗА	5
<i>Ситдикова Ф.Б., Капустина Э.В.</i> ОБ АУДИОВИЗУАЛЬНОМ ПЕРЕВОДЕ СУБТИТРОВ К АЗИАТСКИМ ТЕЛЕСЕРИАЛАМ	8

ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ И КУЛЬТУРОЛОГИЯ

<i>Мартынов М.М.</i> РАЗВИТИЕ ЯКУТСКОЙ АНИМАЦИИ С 2023 ГОДА: ОСОБЕННОСТИ ТВОРЧЕСТВА АВТОРОВ, ПРИЕМЫ И ТЕХНОЛОГИИ	11
--	----

ФИЛОЛОГИЯ**REPRODUCTION OF THE AESTHETIC ASPECT IN POETIC TRANSLATION***Antonina Aleksandrovna Iplina**Ph.D., associate professor**Turan International University,**Namangan, Uzbekistan*

DOI: 10.31618/ESU.2413-9335.2024.6.116-117.2067

ABSTRACT

This article examined the aesthetic aspect of translating poems from Uzbek into English. One of the famous poems of the Uzbek poet Muhammad Ali "Bir yigit bor, kelishgan, go'zal" in the source language was chosen as the object of the study, in which the author clearly shows the cultural and traditional norms of behavior of the Uzbek people. A comparative analysis of the English translation made by Azam Obidov was also carried out to determine the adequacy and equivalence of the poetic translation into English as a target language from an aesthetic point of view.

Key words: aesthetics of the text, civilizational differences, ethnocultural traditions, ideological and semantic resolution, literalism of translation.

Introduction

The poet's theme is crucial. But without its artistic expressiveness and ideological depth, the theme is meaningless on its own. An effective master weaves together the theme, idea, and artwork to produce an aesthetically pleasing impression of the poem as a whole. Accordingly, Vyacheslav Shapovalov, a literary scientist, translator from Kyrgyzstan, states that a translator cannot help but be struck by the aesthetics of the translated poet and cannot, in some way, take something useful and personal from his creative soil - something that is drawn from the experience of the artist, whom he attempts to comprehend and interpret, whose concepts, images, world of feelings, and atmosphere he is trying to convey to his reader.

Furthermore, because the translator is typically also the creator, the translation work not only enhances his own creativity but also upholds the broad perspective, lack of interest in the novel, ceaseless curiosity, apprehension about internal comparisons, introspection, and evaluation of the already accomplished in the home tradition [1; p.95].

Additionally, there are civilizational disparities in how different cultures see and assess the same phenomena, as noted in the work of Russian translator

Pavel Rybin. After all, the ideas, customs, and values that have developed inside a specific culture or civilization greatly influence how the text is perceived, especially the poetic. The translated content won't be understood in the target language [2; p.22].

Research methods

The lexicographic method of systematic analysis of poetic text components during translation; the inductive-deductive method of generalising the results of analysis of poetical texts and their translations; the comparative method of comparing source and target texts were some of the research methods employed. Additional methods included the linguistic-statistical method to identify patterns of text phenomena in poetry.

Analysis and the result of research

Our analysis of the poetry "Bir yigit bor, kelishgan, go'zal" [3; p.4] by Muhammad Ali in the source Uzbek language and the English translation "There is one lad that very handsome, nice" [4; p.8] as a target language by Azam Obidov (see table 1) was based on an appreciation of the aesthetics of the translated text. The information we gathered was as follows:

Table 1

Bir yigit bor, kelishgan, go'zal, Bir ushlagan olmasin uzar. Yo'llarida, he, qancha ko'zlar, O'zin qayga qo'yolmay bo'zlar!	There is one lad that very handsome, nice Every apple which he catches, will slice, And so many black-eyes on his way, Don't know to be where, troubled stay.
Bir qiz ham bor, ishvakor ohu, Yigitlarning tugamas ohi, Yondiradur olamni, yohu, Qasd aylasa qasdli nig'ohi!	There is one girl that also very smart, Endless beauty of the boys and heart, She will burn the whole of world by chance If proposes her revengeful glance!
Biroq ular, hohi erta-kech Bir-biriga yetolmaslar hech...	But these beauties only first or last Never meet each other, walking past...

We have arrived at the following conclusions after studying the source poetic text. This poem is displayed as two quaternary and one double lines, each of which

has a caesure of 4+5. Here, a barmac utilising the first, third, fifth, seventh, and ninth strokes expresses the rhythmic and melodic framework. This poem's

structure features a closed masculine rhythm due to the volume, the way the words sound, and the verse's precise ending rhythm. Additionally, the cross-rhythmicon (abab) and pair of repeats occur at the location of a strophe.

The final one is a literary language figure, a rhetorical statement where the tone in which it is read matters: "*Biroq ular, hohi erta-kech / Bir-biriga yetolmaslar hech...*" (But they, neither in the morning nor in the evening / never meet each other.....). The author even places a polygon at the conclusion of this ambiguity to emphasize the point more and make the receiver consider the poetry hidden meaning.

In his poetry, M. Ali essentially opposes the personalities of those who, similar to the scientific law of the charge of magnetic poles, sometimes referred to as the law of Kulon in physics, are attracted to each other if their names are different (- and +) and repelled if they are identical (- and -) or (+ and +). The original author's demonstration of this law of physics in the context of a man and woman with identical psychotypes was quite obvious.

Evidently, this is the exact reason he devoted the quaternaries to describing a boy and a girl; that is, he polarizes the antonymic clash between the two characters, "*yigit*" (the boy) and "*qiz*" (the girl), as well as between the final pair, "*erta-kech*" (dawn and dusk). Additionally, the source text's author's heavy verb usage produces a dynamic of acts that reveal the personalities of young people.

Nevertheless, if you examine this situation through the lens of ethno- and socio-cultural content and address the question of why this boy and this girl will never get together, you can establish a fact that is quite typical of Uzbek family life: the groom's family is "looking for" a suitable wife for their son. This is because, according to Uzbekistan's ethnocultural tradition, it is not customary for a boy and a girl to "date" until they are married.

A century ago, this custom was widely recognized in nations that spoke English. However, in the current era of European culture, such a custom has "died out," and European boys and girls can now openly date and live together without worrying about being judged by others. The foreign reader will therefore not be able to grasp the plot's melancholy and aesthetic experiences with the same clarity and vividness as a reader fluent in the source language.

After examining the translation of the English translation of the poetic work under consideration, it is important to first highlight that, with regard to the composite volume, the translation by A. Obidov has a closed male rhythm just like the source structure, and the rhythms are identical and final. However, he preferred the adjacent rhythmicon (aabb) with two repetitions based on the position of the phrase. The translation, like the source language, contains a nine-string, which is equivalent to a four-foot chorus played on the first, third, fifth, seventh, and ninth strings simultaneously.

This leads us to the conclusion that the translator was able to maintain the poem's musicality while also faithfully recreating the original in terms of rhythm and

tone. However, it appears that A. Obidov ignored the English language's inherent qualities and only considered the formal and structural aspects of the source text, leading to some literalness in the translation. Let's take a closer look at:

His translation of "*Bir ushlagan olmasin uzar*" is "Every apple which he catches, will slice." Although this translation is more akin to the calque method, where the target language is "inserted" into the source language, many authors of scientific publications would really prefer it. The English reader will not understand this situation well, and this is where "apples" in terms of the guy's character appear. This phraseology meant something else in the source text: "he won't miss his own." The translator would probably need to look out the English translation of the Uzbek phraseological unit, such as "to get one's teeth in smth."

Additionally incorrect is the translator's usage of the term "black-eyes," which translates to "blue under the eye" in English. In other words, even while the source language describes a girl's dark brown eyes, it implies that the person is beaten while "on his way," not that she tears his eyes out before him. Notwithstanding this shortcoming, A. Obidov perfectly identified the synonym for the word "*yigit*" (boy) as "lad" (distinctive boy), which serves to further accentuate the impression of the young man.

The emotional hue is translated far more successfully in the second quatrain than in the first. The phrase "her revengeful glance" by A. Obidov encapsulates the essence of the maiden and even serves to support the original author's point of view.

Even though there are some linguistic errors, the final distich—"*But these beauties only first or last / Never meet each other, walking past...*"—represents a culmination, a kind of ideological and significant disconnection. It also conveys the poetic work's aesthetic spirit in translation.

Initially, the term "beautiful" is limited to the feminine sex; terms such as "handsome" or "good-looking" are used to characterize men. It is our opinion that the terms "both" or "either" would be more appropriate for the translator to use.

Second, he highlights a phraseological representation of time that defies the author's inner intention: "*erta-kech*" (neither in the morning nor in the evening). This phrase implies "never in life" in the source language which was translated as "only first or last". Even yet, similar expressions like "at no time" and "until one's dying day" exist in English. On the basis of this, we provide the following translation of this distich:

None of them till dying days
Ever meets on their ways...

Conclusion

Based on the aforementioned research, we therefore concluded that translating poetry necessitates the translator's constant close attention to the aesthetic principle of the source text. This indicates that a translator's job involves both a deliberate attempt to replicate the original work's ideological and artistic substance in the target language and a thorough understanding of it. Furthermore, since the poem's

organizational structure is predicated on the unique qualities of the convention in perception—the national aesthetic element—the simplicity and clarity of the poetic style may provide difficulties when translating it into a language of a different culture.

References:

1. Шаповалов В.И. Язык переводческой науки: Учебная энциклопедия. Словарь терминов транслатологии: В 2 т. – Т. 2 / Инн. проект «Транслатология: разработка системных параметров научной отрасли и профессиональной

подготовки специалистов». – Б.: КPCY, 2015. –614 с. URL:

<http://lib.krsu.edu.kg/uploads/files/public/6327.pdf>

2. Рыбин П.В. Теория перевода. Курс лекций для студентов IV курса дневного отделения. – МОСКВА, 2007. – 263 с. URL: [https://msal.ru/common/upload/TEORIYA_PEREVO DA_KURS_LEKTSIY%5B2%5D.pdf](https://msal.ru/common/upload/TEORIYA_PEREVO_DA_KURS_LEKTSIY%5B2%5D.pdf)

3. Али М. Она дуо си. – Ташкент, 1991. – 83 б.

4. Obidov A. Tunes of Asia / Anthology. – Tashkent, 1994. – 58 p.

ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КЕЙС-ВОПРОСОВ И ПРОБЛЕМНО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ МЕДИЦИНСКОГО ВУЗА

Иноятова Н.А., Пирматова М.А., Фозилов Р.И.

DOI: [10.31618/ESU.2413-9335.2024.6.116-117.2068](https://doi.org/10.31618/ESU.2413-9335.2024.6.116-117.2068)

АННОТАЦИЯ

Использование современных методов образования, в частности методики кейс-ориентированного обучения, особенно в медицинских ВУЗах на сегодняшний день весьма актуально. Учитывая тот факт, возможности отхода от дидактического подхода, при котором взаимодействие между учащимися является основным объектом исследования. Обучение в малых группах для проблемно- и кейс- ориентированного обучения, которые помогли поменять многие аспекты и элементы совместного обучения. В статье опубликованы данные анкетирования студентов по окончании цикла, где в течении 7 дней использовалась методика кейс-ориентированного обучения. По данным результата заинтересованность студентов и доступность материала составила более 80%.

Введение. На сегодняшний день использование кейс-ориентированного метода обучения (case-based learning, CBL) в частности медицинском образовании - это подход к обучению, который вовлекает студентов посредством активного обучения в небольших группах для совместной работы по решению кейсов на примере клинических пациентов. В медицинском образовании конкретные сценарии и проблемы основываются на контекстуализированных случаях пациентов, в особенности основываясь на редких заболеваниях. Этот метод ориентирован на учащегося и отходит от дидактического подхода, при котором взаимодействие между учащимися является основным объектом исследования. Существует множество исследований по обучению в малых группах для проблемно-ориентированного обучения (problem-based learning, PBL) и CBL, которые помогли понять многие аспекты и элементы совместного обучения.

Актуальность. Из-за проблем, связанных с пандемией COVID-19, обучение в малых группах, такое как CBL, быстро перешло на обучение с использованием технологий, позволяющих осуществлять дистанционное обучение, с небольшим количеством информации о том, как применять педагогические основы и использовать теории обучения для разработки и предоставления онлайн-контента.

Целью данного исследования является сравнение эффективности применения CBL и PBL в обучении студентов на примере студентов 4 курса цикла эндокринологии ТГМУ.

Материалы и методы. Нами было проведен обзор литературы и использование опросников для студентов для получения обратной связи. Критерии отбора:

Обучающиеся 4 курса ТГМУ, проходящие цикл эндокринологии

Методика проведения: Участники накапливают свои знания и работают вместе в группе (от десяти до двадцати студентов) с фасилитатором в течение одного или нескольких сеансов. Формат универсален и может быть сосредоточен на одном простом сценарии или более сложном случае, требующем нескольких занятий с дополнительными учебными ресурсами. Сценарий клинического случая представляется студентам в формате презентации Microsoft Power Point. Общее количество клинических кейсов для студентов составляло 7, что соответствовало тематическому плану цикла. Фасилитатор в идеале является экспертом по контенту и исправляет неправильные представления или перенаправляет студентов к целенаправленным целям обучения. В CBL студентам предлагается развивать навыки общения и критического мышления, одновременно получая отзывы об участии и подготовке от своих сверстников и фасилитатора.

Результаты. Было опрошено 154 студента медицинского и педиатрических факультетов. Согласно обратной связи 94.2% опрошенных студентов дали положительный отзыв проведенным для них презентациям. Кроме того, по результатам опроса применение CBL благотворно отразилось на по осваивании практических навыков в течение цикла эндокринологии (87.7%) 98.7% опрошенных указали на хорошее,

эффективное и качественное преподавание цикла эндокринологии. Стоит отметить, что применение СВЛ повлияло на восприятие студентов, выставяемых им оценок – 95.5% опрошенных указали, что им выставлены корректные правильные оценки.

Научились ли Вы практическим навыкам в течение цикла (пальпация щитовидной железы, чтение протоколов денситометрии, гормональных анализов, расчету ИМТ и т.д.)

154 ответа

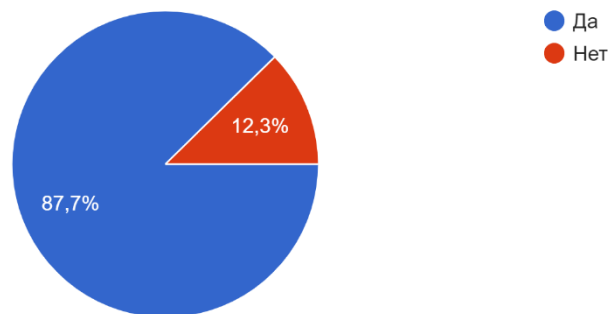


Рис 1.

Было ли качественное преподавание цикла(оценка преподавателя)

154 ответа

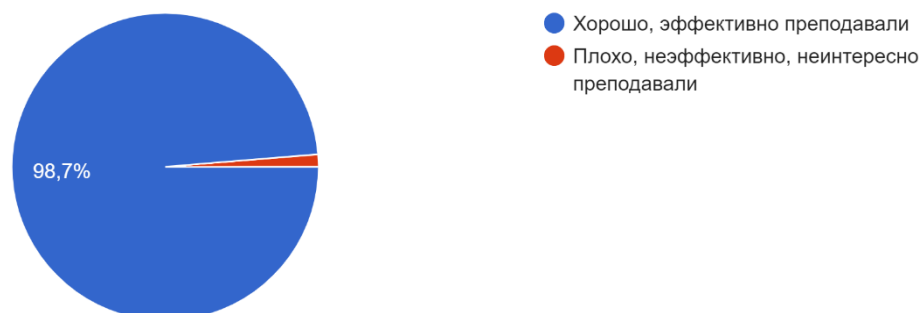


Рис 2

Как вы считаете правильно ли вам выставяляли оценки?

154 ответа

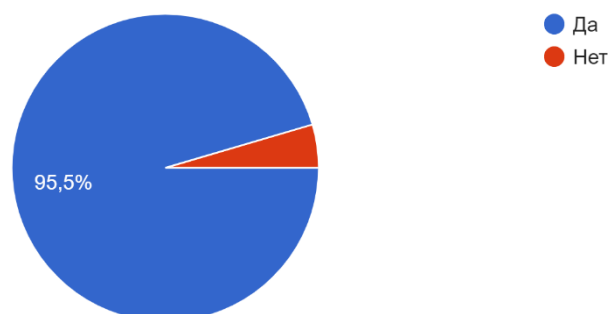


Рис 3

Что понравилось Вам при чтении лекций на цикле эндокринологии?

154 ответа

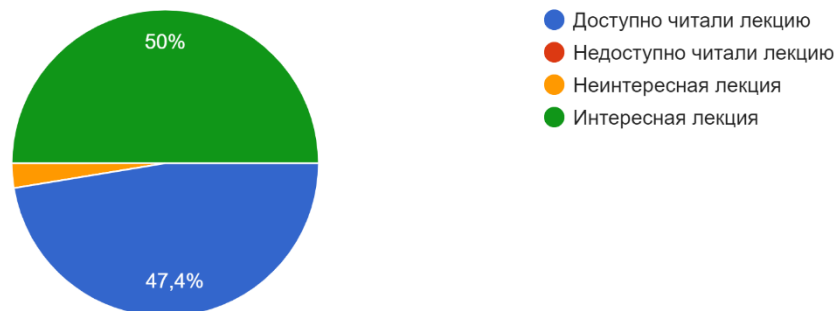


Рис 4

Анализ данных показал положительные результаты в освоении материала, а также высокую заинтересованность учащихся как в изучении, так и в дальнейшем выборе специальности. Кейс ориентированный метод обучения, по мнению студентов медицинского ВУЗа является показательным и помогает симулировать реальный ход событий, что помогает дифференцировать для постановки правильного диагноза. Так наши выводы соответствуют данным Cen XY и др., завершившим метаанализ в 2021 году, в котором описывались рандомизированные контролируемые исследования, сравнивающие CBL с другими методами обучения в образовании студентов-медиков. По результатам этого исследования внедрение CBL может улучшить академическую успеваемость студентов-медиков.

Заключение. В целом, CBL улучшает академическую успеваемость студентов и способность анализировать конкретные случаи. CBL положительно оценивается как метод обучения. Эти результаты показывают, что преподавание CBL имеет важное значение в образовании студентов-медиков

Источники:

1.Cen XY, Hua Y, Niu S, Yu T. Application of case-based learning in medical student education: a meta-analysis. *Eur Rev Med Pharmacol Sci.* 2021

*Apr;*25(8):3173-3181. doi: 10.26355/eurrev_202104_25726. PMID: 33928603.

2.Dowd SB, Davidhizar R. Using case studies to teach clinical problem-solving. *Nurse Educ.* 1999 Sep-Oct;24(5):42-6. doi: 10.1097/00006223-199909000-00017. PMID: 10795256.

3.Dichi I, Dichi JB, Dalben I. Método de estudo de caso aplicado ao ensino médico [The case study method applied to medical teaching]. *Semina.* 1991 Jun;12(2):94-6. Portuguese. PMID: 1845313.

4.Donkin R, Yule H, Fyfe T. Online case-based learning in medical education: a scoping review. *BMC Med Educ.* 2023 Aug 9;23(1):564. doi: 10.1186/s12909-023-04520-w. PMID: 37559108; PMCID: PMC10413534.

5.McLean SF. Case-Based Learning and its Application in Medical and Health-Care Fields: A Review of Worldwide Literature. *J Med Educ Curric Dev.* 2016 Apr 27;3:JMECD.S20377. doi: 10.4137/JMECD.S20377. PMID: 29349306; PMCID: PMC5736264.

6.Zhao W, He L, Deng W, Zhu J, Su A, Zhang Y. The effectiveness of the combined problem-based learning (PBL) and case-based learning (CBL) teaching method in the clinical practical teaching of thyroid disease. *BMC Med Educ.* 2020 Oct 22;20(1):381. doi: 10.1186/s12909-020-02306-y. PMID: 33092583; PMCID: PMC7583209.

УДК 81`25

ОБ АУДИОВИЗУАЛЬНОМ ПЕРЕВОДЕ СУБТИТРОВ К АЗИАТСКИМ ТЕЛЕСЕРИАЛАМ

Ситдикова Фариды Биязовна, Капустина Эльвина Витальевна
Казанский федеральный университет,
420008, Россия г.Казань, ул.Кремлевская, д.18

ON AUDIOVISUAL TRANSLATION OF SUBTITLES FOR ASIAN TELEVISION SERIES

Sitdikova Farida Bizyanovna, Kapustina Elvina Vitalievna
Kazan Federal University,
420008, Russia Kazan, Kremlevskaya st., 18
DOI: 10.31618/ESU.2413-9335.2024.6.116-117.2069

АННОТАЦИЯ

В статье рассматривается тема перевода азиатской кинопродукции и понятие аудиовизуального перевода. Актуальность аудиовизуального перевода на данном этапе обусловлена появлением поколения миллениалов, рожденных в XXI веке, которые воспринимают мир через призму компьютерных игр, кино и сериалов. Отмечается особая сложность аудиовизуального перевода, который следует выделить в качестве особого вида переводческой деятельности. Делается вывод о необходимости подготовки нового поколения переводчиков, обладающих высокой квалификацией и навыками перевода четырех параллельных потоков информации, идущей с экрана.

ABSTRACT

The article discusses the translation of Asian films and TV series, as well as the concept of audiovisual translation. The relevance of audiovisual translation at this stage is due to the emergence of a generation of millennials born in the 21st century, who perceive the world through the prism of computer games, movies and TV series. The particular complexity of audiovisual translation is noted, which should be identified as a special type of translation activity. It is concluded that it is necessary to train a new generation of translators who are highly qualified and have the skills to translate four parallel streams of information coming from the screen.

Ключевые слова: аудиовизуальный перевод, киноперевод, драмы, субтитры, перевод субтитров.

Key words: audiovisual translation, film translation, dramas, subtitles, subtitles translation.

Введение. Начало 21-го века характеризуется повышенным интересом к азиатским странам и их культуре. Одной из причин этого интереса стало экономическое чудо, которое удалось совершить нескольким странам Юго-Восточной Азии, называемым «азиатскими драконами». В частности, Южная Корея и Тайвань за короткий период времени после второй мировой войны, сумели превратиться из отсталых стран в передовые державы с высоким уровнем жизни.

В последние 10-15 лет возник и развивается интерес к кинопродукции, выпускаемой странами Азии. Армия фанатов азиатских сериалов (дорам) в России и странах СНГ растет с каждым днём. Слово «драма» (англ. *drama*) является общим названием восточноазиатских телесериалов. Кроме того, к слову *drama* часто пристраивается согласная буква спереди, поэтому, например, *k-drama* – сериал корейского производства, *c-drama* – китайского, а *j-drama* – японского.

Что касается корейских дорам, то вместе с поп-культурой они являются частью халлю, корейской волны, которая стала распространяться по миру с 1990-х годов с подачи правительства Кореи, преследующего экономические цели.

Приведем пример популярной корейской драмы, которая произвела фурор во всем мире. Речь идет о драме 2021 года «Игра в кальмара» режиссера Хван Дон Хёка, сочетающей в себе элементы триллера и драмы. По статистике, на платформе «Netflix» эту драму за один месяц

посмотрели около 111 миллионов зрителей во всем мире.

Увеличение объема востребованной продукции в сфере азиатского кинематографа, естественно, приводит к необходимости своевременного создания субтитров и качественного перевода. В последние годы в отечественном переводе появился новый термин «аудиовизуальный перевод», связанный с переводом кинопродукции, а также публикуется большое количество научных статей по данной теме. Рассмотрим понятие аудиовизуального перевода и его особенности ниже.

Цель исследования – описать понятие аудиовизуального перевода субтитров, описать его особенности и необходимость использования этого метода для перевода субтитров.

Материалами исследования являются статьи авторов, изучающих аудиовизуальный перевод, требования к профессиональным переводчикам, занимающихся переводом фильмов и сериалов, а также сложности, с которыми может столкнуться переводчик при переводе азиатских сериалов. Мы применяли, в основном, **описательный и статистический методы**.

Рост зрительского интереса к азиатской кинопродукции создал потребность в своевременном и качественном переводе этого контента. При этом переводчик должен выполнять функцию своеобразного культурного посредника между разными языками и культурами, делая не

просто перевод, а поясняя в процессе просмотра незнакомые для зрителя термины, явления и традиции страны незнакомой культуры [5].

Рассмотрим понятие аудиовизуального перевода. При аудиовизуальном переводе, в отличие от обычного, мультимедийные тексты не просто переводятся на другой язык, но также происходит погружение зрителей в другую культуру, при этом надо разъяснить зрителю связанные с этой культурой реалии.

Например, при просмотре корейских дорам с любительским переводом автор сталкивался с множеством новых понятий и слов, которые переводились обычной транслитерацией, без пояснений – например, *чеболь*, *нуна*, *оппа*, *донсэн*, *сагык*, и т.д. Со временем проблема с пониманием этих слов исчезает, но тем не менее, качественный аудиовизуальный перевод не должен вызывать вопросов у зрителя. Добавим, что основными формами аудиовизуального перевода являются субтитрование и дублирование.

Результаты и их обсуждение. По мнению специалистов, аудиовизуальный перевод — это перевод, неразрывно связанный с процессом адаптации видеоконтента для зрителей других стран или культур. Он должен включать в себя перевод не только текста и диалогов, но также саундтреков и других элементов аудиовизуального контента [5].

По мнению авторов, занимающихся изучением аудиовизуального перевода, сложность АВП (далее будем употреблять сокращение АВП) состоит в том, что он требует от переводчика не только языковых знаний, но и понимания специфики ситуации, а также должен учитывать мимику, жесты действующих лиц, их поведение и жесты, т.е. обеспечивать взаимосвязь текста и визуального ряда.

Другая сложность АВП состоит в том, что при переводе сериалов-онлайн время практически всегда ограничено, поэтому переводчик должен проявлять высокий профессионализм и уметь выполнить перевод в максимально короткое время.

Многие задаются вопросом, почему же аудиовизуальный перевод стал актуален именно в 21-м веке? Исследователи данного вида перевода объясняют это тем, что потребителями данного контента являются, в основном, молодые люди, рожденные в XXI веке (в английском языке их называют миллениалами), которые, в отличие от старшего поколения, воспринимают мир через призму компьютерных игр, кино, сериалов, и рекламы [2].

Говоря о сложности АВП, отметим, что по мнению А.В.Козуляева, исследователя и практика АВП, любое аудиовизуальное произведение можно считать мультимедийной системой, которую составляют четыре потока, одновременно воздействующих на зрителя, а именно:

- невербальный видеоряд – происходящие на экране события;
- вербальный видеоряд – текст, который появляется в кадре;

– невербальный аудиоряд – различные шумы и звуки, музыка к фильму;

– вербальный аудиоряд – диалоги и саундтреки [3].

Исследователи аудиовизуального перевода задались вопросом, что является основным для переводчика – текстовый или визуальный ряд?

На этот вопрос ответило исследование под руководством Анны Пилар Орейро [6], которое определило, что главным в восприятии происходящего на экране главным все же является **видеоряд**. По результатам данного исследования был сделан вывод о том, что «реципиенты аудиовизуальных материалов одновременно являются и зрителями, и слушателями, и читателями. Они обрабатывают информацию сразу на нескольких уровнях декодирования. При этом соотношение этих видов перцептивной и когнитивной деятельности внутри единого канала восприятия постоянно изменяется в соответствии с логикой построения единиц видеоряда, а не текста» [3].

Отметим, что за рубежом АВП является в настоящее время одним из самых быстроразвивающихся направлений переводческой деятельности. К сожалению, российское переводоведение отстает в этой области, поэтому специалист по АВП и руководитель Школы аудиовизуального перевода ставит вопрос об изучении и «закреплении АВП как особого вида переводческой деятельности, а также в практическом и теоретическом обосновании».

В своем интервью Алексей Владимирович Козуляев объяснил, что АВП, как ни один другой вид перевода, зависит в большей степени от внеязыковых факторов.

По его словам, только 30% нашего мозга в момент просмотра видеопроизведений задействовано в обработке вербальной информации. Что касается остальных 70%, то они обрабатывают различную экстралингвистическую и невербальную информацию [4].

Исходя из этого следует, что переводчик АВП должен воспринимать и отражать в переводе не только текст субтитров (как это обычно делают переводчики-любители), а все информационные потоки, воздействующие на зрителя. Именно поэтому АВП считается одним из самых трудоемких видов перевода.

Нужно также добавить, что переводчик АВП должен уметь работать быстро, при этом сохраняя высокое качество перевода.

Выводы

1. Аудиовизуальный перевод (АВП) в настоящее время является крайне востребованным видом перевода в связи с появлением поколения миллениалов, воспринимающих мир через призму компьютерных игр, кино, сериалов, и рекламы.

2. Выполнить аудиовизуальный перевод означает не просто перевести мультимедийный текст на другой язык, но вместе с этим осуществить «перенос» этих текстов в другую культуру, чтобы зрителю из другой страны были

понятны юмор, подтекст, ссылки на обычаи, исторические факты и события, упоминания имен знаменитостей и т.д.

3. С точки зрения теории динамической эквивалентности, хороший перевод – это такой перевод, в котором изменена структура (синтаксис и лексика) оригинального предложения, чтобы передать точное значение.

4. Исследователи АВП делают вывод, что на данный момент российское переводоведение, в отличие от зарубежного, делает всего лишь первые шаги в освоении аудиовизуального перевода. До сих пор многие не понимают специфики АВП и считают его всего лишь разновидностью устного или художественного перевода [6].

5. Востребованность азиатских сериалов и фильмов привела к появлению в социальных сетях огромного количества переводчиков-фансабберов, которые выдают низкокачественный контент, при этом часто это просто плохо отредактированный автоперевод с грубыми ошибками. Чтобы обеспечить качественный видеоконтент, нужно поставить задачу подготовки профессиональных переводчиков, уверенно владеющих навыками аудиовизуального перевода.

Литература.

1. Бузаева Я.А., Жернова И.К.. Перевод субтитров к азиатским фильмам и сериалам. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/perevod-subtitrov-k-aziatskim-filmam-i-serialam>

2. Зубкова Е.В., Погорелая Н.Г. Достижение динамической эквивалентности при передаче реалий в аудиовизуальном переводе. URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/dostizhenie-dinamicheskoy-ekvivalentnosti-pri-peredache-realiy-v-audiovizualnom-perevode>

3. Козуляев А.В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках школы аудиовизуального перевода // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. 2015. № 3(13) С. 3–24.

4. Алексей Козуляев: секреты аудиовизуального перевода, как стать аудиовизуальным переводчиком, кто и как переводит фильмы. URL: <https://www.toptr.ru/intervyu/aleksej-kozulyaev-sekretyi-audiovizualnogo-perevoda,-kak-stat-audiovizualnyim-perevodchikom,-kto-i-kak-perevodit-filmyi.html>

5. Куллекова, Х. Ш. Аудиовизуальный перевод: понятие, функции и специфика // Молодой ученый. — 2023. — № 44 (491). — С. 385-386. — URL: <https://moluch.ru/archive/491/107281/>

6. Малёнова Е.Д. Теория и практика аудиовизуального перевода: отечественный и зарубежный опыт // Коммуникативные исследования. 2017. № 2 (12). С. 32-46. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/teoriya-i-praktika-audiovizualnogo-perevoda-otechestvennyy-i-zarubezhnyy-opyt>

7. Pilar Orero (ed.) Topics in Audiovisual Translation //Amsterdam/ Philadelphia, John Benjamins, 2004. 225 pp.

ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ И КУЛЬТУРОЛОГИЯ

РАЗВИТИЕ ЯКУТСКОЙ АНИМАЦИИ С 2023 ГОДА: ОСОБЕННОСТИ ТВОРЧЕСТВА АВТОРОВ, ПРИЕМЫ И ТЕХНОЛОГИИ

Мартынов Маркел Михайлович

*Супервайзер анимации. ООО Анимационная студия «Тундра»
РФ, г. Якутск*

DEVELOPMENT OF YAKUT ANIMATION FROM 2023: PECULIARITIES OF AUTHORS' CREATIVITY, TECHNIQUES AND TECHNOLOGIES

Markel Martynov

*Supervisor of animation. LLC Animation Studio «Tundra»
Russian Federation, Yakutsk*

DOI: 10.31618/ESU.2413-9335.2024.6.116-117.2070

АННОТАЦИЯ

Настоящее исследование посвящено комплексному изучению современного состояния и тенденций развития якутской анимации в контексте 2023 года. Региональная анимационная школа, являясь неотъемлемой частью богатого культурного наследия Республики Саха (Якутия), приобретает особую значимость в условиях возрастающего интереса к национальной самобытности и уникальным художественным традициям. В ходе работы проводится историко-культурный анализ становления и эволюции якутской анимации, сравнительно-типологическое изучение творчества региональных аниматоров, метод включенного наблюдения в профессиональной среде. Детальный анализ продуктов творческой деятельности позволяет осмыслить специфику художественно-выразительных средств, технологических приемов и национально-культурной специфики якутской анимации. Результаты исследования способствуют расширению теоретических представлений об уникальных чертах данного направления и выявлению перспективных векторов его дальнейшего развития в современных условиях.

ABSTRACT

The present study is devoted to a comprehensive study of the current state and trends in the development of Yakut animation in the context of 2023. Regional animation school, being an integral part of the rich cultural heritage of the Republic of Sakha (Yakutia), acquires special significance in the context of growing interest in national identity and unique artistic traditions. In the course of the work the historical and cultural analysis of the formation and evolution of Yakut animation, comparative-typological study of the creativity of regional animators, the method of included observation in the professional environment are carried out. Detailed analysis of the products of creative activity allows us to comprehend the specificity of artistic and expressive means, technological methods and national-cultural specificity of Yakut animation. The results of the study contribute to the expansion of theoretical ideas about the unique features of this direction and the identification of promising vectors of its further development in modern conditions.

Ключевые слова: якутская анимация, культурное наследие, Республика Саха (Якутия), методология исследования, творческие практики, национальная специфика.

Keywords: Yakut animation, cultural heritage, Republic of Sakha (Yakutia), research methodology, creative practices, national specificity.

Введение

Якутская анимация, как часть богатого культурного наследия Республики Саха (Якутия), имеет свои уникальные корни и особенности, которые формировались на протяжении многих десятилетий. С первых шагов в 1970-х годах до современного состояния, анимация в Якутии прошла долгий путь развития, преодолевая многочисленные трудности и достигая значительных успехов.

Первые якутские мультфильмы появились благодаря усилиям энтузиастов и местных студий,

стремящихся сохранить и популяризировать национальную культуру через анимацию. Одними из первых мультфильмов, вышедших в свет, стали картины «Круговорот» (2002) [2] и «Карась Комар» (2007) [3] Роберта Лабидаса, выпускника высших курсов анимационных сценаристов и режиссеров в Москве, вернувшегося в Якутию, чтобы развивать местную анимацию. «Круговорот» (2002) [2] повествует о смене времен года и жизненных событиях, а «Карась Комар» [3] — о глупом парне, который стал везунчиком благодаря добрым якутским духам.



Изображение 1. Кадр из якутского мультфильма «Круговорот» (2002).

Работы Роберта Лабидаса в рамках кинопродюсерского центра «Арктик Синема» стали яркими примерами качественной якутской анимации, несмотря на скромные бюджеты и

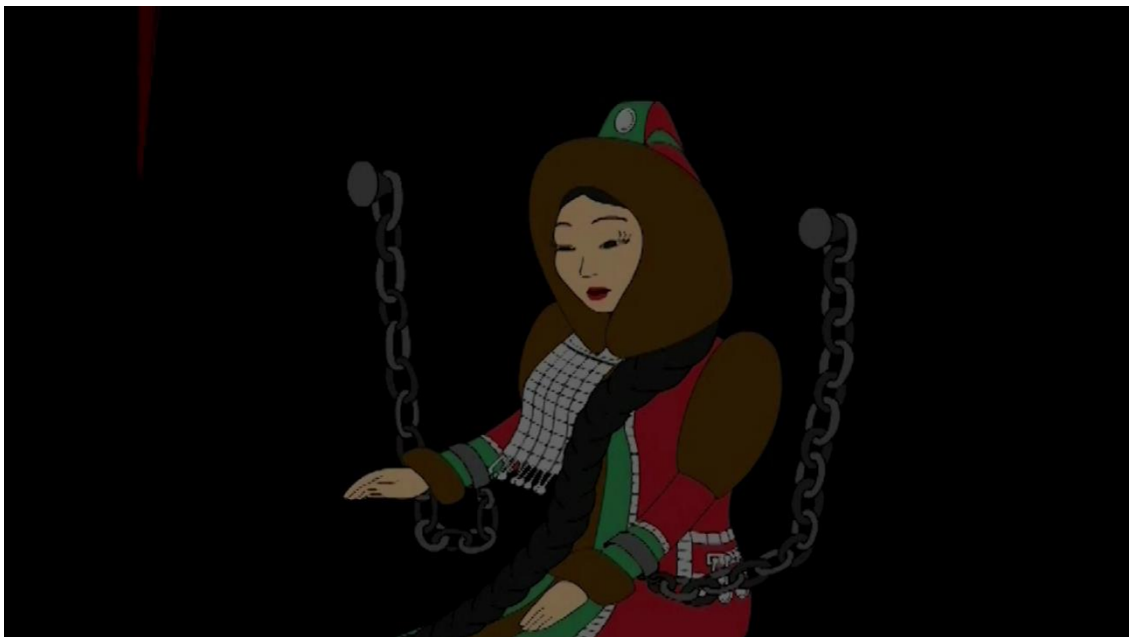
отсутствие значительной поддержки со стороны государства — «Карась Комар» [3] получил признание на фестивалях «Кино Арктики» и «Святая Анна».



Изображение 2. Кадр из якутского мультфильма «Карась Комар» (2007).

Важным проектом стала картина «Ньургун Боотур Стремительный», снятая в 2015 году по мотивам якутского эпоса Олонхо. Это 50-минутный фильм был снят на якутском языке, но

также переведён на несколько иностранных языков. Он стал значимым достижением для региона, несмотря на то, что создавался почти без финансовой поддержки, на одном энтузиазме.



Изображение 3. Кадр из якутского мультфильма «Ньургун Боотур Стремительный», созданного в 2015 году по мотивам якутского эпоса Олонхо.

Эти ранние проекты и усилия энтузиастов заложили фундамент для последующего развития якутской анимации, привлекая внимание к богатой культуре региона и создавая платформу для новых поколений аниматоров. В данном исследовании мы рассмотрим современные якутские анимационные студии, их вклад в развитие индустрии и значимые проекты, которые они реализовали.

Актуальность данного исследования обусловлена необходимостью комплексного изучения современного состояния и тенденций развития якутской анимации в контексте 2023 года. Региональная анимационная школа, являясь неотъемлемой частью богатого культурного наследия Республики Саха (Якутия), приобретает особую значимость в условиях возрастающего интереса к национальной самобытности и уникальным художественным традициям.

В существующих научных и искусствоведческих работах представлены лишь фрагментарные сведения об истории становления якутской анимации, тогда как современный этап ее развития, отличающийся качественными изменениями и появлением новых ярких авторов, остается недостаточно изученным. Глубокое осмысление специфики творческих приемов, технологий и стилистических особенностей якутской анимации позволит расширить теоретические представления об уникальных чертах данного направления, а также выявить перспективные векторы его дальнейшего становления.

Методология исследования включает сочетание следующих методов:

1. Историко-культурный анализ — изучение становления и эволюции якутской анимации в контексте культурно-исторического развития региона.

2. Сравнительно-типологический метод — выявление общих и специфических черт в творчестве якутских аниматоров, сопоставление их работ с достижениями национальных анимационных школ.

3. Метод включенного наблюдения — непосредственное знакомство с творческими процессами в региональных анимационных студиях, погружение в профессиональную среду.

4. Анализ продуктов творческой деятельности — детальное рассмотрение и интерпретация значимых анимационных произведений с точки зрения художественно-выразительных средств, смысловой нагрузки, национально-культурной специфики.

Сочетание данных методов позволит системно исследовать современное состояние якутской анимации, определить ее уникальные черты и тенденции развития в контексте 2023 года.

В связи с этим, **научная новизна данного исследования** заключается в комплексном анализе современного состояния и тенденций развития якутской анимации с 2023 года. Впервые проводится детальное изучение особенностей творчества ведущих авторов, используемых приемов и технологий в контексте региональной специфики. Результаты работы позволят расширить теоретические представления об уникальных чертах региональной анимационной школы, а также выявить перспективные направления ее дальнейшего становления.

Проведение комплексного исследования, охватывающего как историко-культурный контекст, так и детальный анализ современного состояния якутской анимации, представляется актуальной научной и практической задачей. Его результаты могут быть использованы в преподавании профильных дисциплин, при разработке региональных культурных программ, а

также в качестве основы для дальнейших углубленных изысканий в данной области.

Анимационные студии Якутии и их особенности

На сегодняшний день в Якутии наблюдается активный рост и развитие анимационной индустрии. В регионе работает множество студий, которые создают высококачественный анимационный контент. Эти студии не только популяризируют местную культуру, но и вносят значительный вклад в экономику региона. Мы рассмотрим несколько ключевых анимационных студий, их историю, методы работы и вклад в развитие якутской анимации.

Одной из ведущих студий является «Тундра» [1], основанная Александром Охлопковым,

который ранее работал с такими гигантами как Disney, Netflix, Universal и Nickelodeon. Студия «Тундра» [1], созданная в 2022 году, стала важной вехой в истории якутской анимации. Их первый 3D мультфильм «Бык Холода» получил признание на фестивалях и положил начало новой волне якутской анимации, использующей современные технологии и методы [4]. Студия специализируется на создании 3D-анимации и уже завоевала признание за свои работы. Первый их проект, короткометражный мультфильм «Бык Холода», вышел в апреле 2023 года и получил теплый прием как среди зрителей, так и экспертов. Мультфильм стал лауреатом конкурса Startup Village 2023 и кинофестиваля imagineNATIVE Film and Media Arts Festival в Торонто.



Изображение 4. Кадр из якутского мультфильма «Бык Холода» (2023).

Следующий проект студии — картина «Мунха», выпущенная в декабре 2023 года и рассказывающая о традиционной якутской зимней рыбалке, также привлекла внимание аудитории.



Изображение 5. Кадр из якутского мультфильма «Мунха» (2023).

В настоящее время студия работает над мультфильмом «Танха», который будет посвящен якутским традиционным гаданиям [6]. Благодаря поддержке различных фондов и активному участию местного сообщества, студия «Тундра» продолжает развиваться и создавать анимационный контент высокого уровня [5].

Национальная Вещательная Компания (НВК) «Саха» [7] играет ключевую роль в производстве анимационного контента на якутском языке. Компания выпускает несколько популярных мультсериалов, включая «Тооку» и «Айтал уонна аптаах күүс». Эти сериалы не только развлекают детей, но и способствуют сохранению и популяризации якутского языка и культуры. Метод компьютерной переключной анимации позволяет создавать большое количество контента.

Студия «Туннук Ру» [8] в рамках НВК «Саха» [7] заслуживает особого внимания благодаря своему вкладу в создание мультсериала «Тооку». Основанная в 2019 году, студия «Туннук Ру» [8] быстро зарекомендовала себя как один из ведущих производителей анимационного контента в Якутии. Их проект «Тооку» рассказывает о приключениях жеребенка Тооку и его друзей, что делает мультсериал особенно популярным среди детской аудитории. Проект «Тооку» включает в себя не только развлекательные элементы, но и образовательные, направленные на сохранение и популяризацию якутского языка и культуры. В сериале используются элементы якутской мифологии и народных сказок, что помогает юным зрителям лучше понять и ценить свое культурное наследие.



Изображение 6. Кадр из якутского мультсериала «Тооку» (2023).

Команда студии активно использует современные технологии анимации, такие как 3D моделирование и цифровую анимацию, что позволяет создавать качественный и увлекательный контент. Компания также активно развивает свой YouTube-канал «Чохоон» [9], где представлено более 430 видео, включая образовательные и развлекательные программы.

Компания «МультиДиТек» [10] известна своими инновационными проектами в области детских книг с дополненной реальностью. В 2023 году под руководством Таисии Тарабукиной была собрана команда талантливых художников, аниматоров, режиссеров, звукорежиссеров и сценаристов, что позволило компании заняться производством мультимедийного интерактивного контента. Одним из главных проектов компании является «Smart Books Live». Этот проект получил международное признание и будет представлен в 30 странах мира. Данный продукт сочетает в себе традиционные книги с элементами дополненной реальности, что способствует развитию у детей интереса к чтению и навыков мелкой моторики.

Компания под брендом «Ойуулук» также сконцентрирована на производстве образовательных мультфильмов и контента на якутском языке, и специализируется на переключной 2D анимации и на 3D анимации. В планах «МультиДиТек» [10] выпуск серии анимационных фильмов по мифам и легендам северных народов, что помогает сохранять и популяризировать культурное наследие Якутии. Студия активно сотрудничает с IT-парком Якутии и выкладывает свои работы на YouTube-канале «Чохоон» и «Мамонт ТВ» такие проекты, как «Билии кинигэтэ», «Дуораан уонна Чуораан», «Буукуба эйгэтэ», «Чээлэр-Чээкэлэр».

Интересным проектом стала коллаборация творческого объединения «Кындыкан» [11] и компании «АЛРОСА». Мультфильм «Кындыкан» рассказывает о маленькой эвенке, которая спаслась от оспы и выжила в суровых условиях Крайнего Севера 200 лет назад. История основана на реальных событиях, произошедших в Верхоянских горах в середине XIX века. Режиссер мультсериала Илаан Кындыкан (Маргарита Попова) планирует выпустить сериал, специализирующийся на

сохранении культуры Севера и коренных малочисленных народов, т.к. в современном мире существует угроза исчезновения коренных малочисленных народов, их языка, самобытной культуры, традиционного уклада жизни. В 2022

году проект получил грант Президента Российской Федерации на реализацию проектов в области культуры, искусства и креативных (творческих) индустрий.



Изображение 7. Кадр из якутского мультфильма «Мунха» (2023).

Студия «Чудеса кино» [12] была основана в 2012 году благотворительным фондом помощи детям с ограниченными возможностями здоровья «Харысхал» («Оберег»). Идея создания студии возникла после мастер-классов, проведенных участниками петербургской студии «Да» в Якутске. Студия занимается созданием анимационных фильмов и мультфильмов, а также арт-терапией для детей с ограниченными возможностями. В студии «Чудеса кино» занимаются дети от 7 до 14 лет, создавая анимационные фильмы под руководством опытных педагогов. Петр Николаев и Ирина Дьяконова, ведущие студии, помогают детям освоить основы анимации и развить творческие способности. Студия проводит республиканский фестиваль детских анимационных фильмов «Чудеса кино», который собирает работы со всей республики и помогает популяризировать детское творчество. Проекты студии «Чудеса кино» отличаются своим подходом к созданию анимации. Они активно используют традиционные методы анимации, такие как рисованная и кукольная анимация, что позволяет детям лучше понять процесс создания мультфильмов и развить навыки работы с различными материалами и техниками.

Благодаря усилиям этих анимационных студий якутская анимация становится все более узнаваемой и востребованной не только в России, но и за ее пределами. Анимационные студии Якутии играют важную роль в сохранении и популяризации культуры региона, а также в создании рабочих мест. В 2023 году в Якутии было произведено 250 минут анимации — столько же, сколько во всем Дальневосточном регионе [13]. К 2030 году здесь планируют увеличить

производство анимации в 10 раз, то есть в год планируется производить 2500 минут анимации, а в ближайшие 2-3 года в прокат выйдет первый полнометражный якутский анимационный фильм [13].

Технологии и методы якутской 3D-анимации

Мы подробно рассмотрим технологии и методы, используемые различными якутскими анимационными студиями. Остановимся на конкретных примерах мультфильмов, таких как «Бык Холода» студии «Тундра» [1] и «Ытык Чороон» от студии «Мультидитек» [10].

Студия «Тундра» [1] и «Мультидитек» [10] используют современные 3D-анимационные технологии для создания своих проектов. «Бык Холода» стал ярким примером их возможностей. Сюжет «Быка Холода» основан на якутской мифологии и рассказывает историю мальчика Айаала, который мечтает стать ледовым скульптором. Студия «Тундра» [1] при разработке персонажей применяет фотореалистичные текстуры и тщательно проработанные 3D-модели, чтобы создать ощущение погружения в зимний мир Якутии. Особое внимание уделяется деталям, таким как узоры на одежде персонажей и текстуры льда и снега. В саундтреке используются традиционные якутские инструменты, такие как хомус и горловое пение, что добавляет глубину и аутентичность. Мультфильм включает множество культурных элементов, таких как традиционные обычаи и обряды, что помогает зрителям лучше понять и оценить якутскую культуру. В создании мультфильма применяются различные

инструменты, которые более эффективно подходят при создании той или иной задачи.

Этап препродакшна

1. Разработка сценария: Сценаристы разрабатывают детализированный сценарий, уделяя особое внимание исследованию культурных и мифологических аспектов Якутии. Это включает изучение традиций, мифов и исторических событий региона для точного воспроизведения атмосферы и колорита.

2. Создание раскадровок и концепт-артов: Художники создают раскадровки (storyboards), которые представляют собой последовательность кадров, иллюстрирующих основные сцены и действия. Это помогает визуализировать структуру будущего фильма или мультфильма. Концепт-арты персонажей и окружающей среды разрабатываются для определения общего стиля и дизайна проекта. Это включает в себя эскизы персонажей, костюмов, пейзажей и объектов.

Создание 3D-моделей

1. Скульптинг в ZBrush: Первоначальные модели персонажей создаются в программе ZBrush. Скульптинг включает в себя детализированную проработку форм и деталей, таких как мышцы, складки одежды и мелкие элементы.

2. Ретопология: После завершения скульптинга модели проходят этап ретопологии. Этот процесс оптимизирует геометрию модели, снижая количество полигонов для улучшения производительности при риггинге и анимации. Ретопология может выполняться вручную или с использованием автоматизированных инструментов.

3. Моделирование в Blender: Оптимизированные модели импортируются в Blender, где 3D-специалисты продолжают работу над ними, добавляя детали и создавая финальные версии объектов и персонажей.

4. Создание текстур в Substance Painter: Текстурирование осуществляется с использованием программы Substance Painter, а также используется генеративный искусственный интеллект, такие как Dall-E и Midjourney, для создания реалистичных видов текстур. На этом этапе работы создаются различные текстуры, такие

как diffuse, нормали, отражения и карты высот. Это придаёт моделям реалистичный вид и детализацию.

5. Риггинг персонажей: Готовые модели переходят на этап риггинга, где создаётся скелетная структура, позволяющая анимировать персонажей. Используются инструменты авториггинга для автоматизации рутинных задач и ускорения процесса. В процессе риггинга создаются контроллеры для управления движениями и деформациями персонажей, обеспечивая их естественное и реалистичное поведение при анимации. Эти этапы формирования и подготовки 3D-контента позволяют студии «Тундра» [1] создавать высококачественные анимационные проекты с точным отражением культурных и мифологических особенностей Якутии.

Этап продакшна

1. Захват движения (Motion Capture): Для создания анимации толпы применяется технология захвата движения с использованием сервисов MoveAI и Plask AI. Эти сервисы позволяют фиксировать движения с помощью камеры смартфона, без необходимости использования костюмов с маркерами. Процесс включает установку камер, запись движений актёров, и последующую обработку данных для устранения шумов и ошибок. Захваченные движения конвертируются в анимацию 3D-моделей, что позволяет создать реалистичное поведение толпы.

2. Ключевая анимация (Keyframe Animation): Для анимации с актёрской игрой используется методика ключевой анимации. Аниматоры создают ключевые кадры, задающие основные позы и движения персонажей, после чего между ключевыми кадрами автоматически генерируются промежуточные кадры. Этот процесс требует точной настройки тайминга и интерполяции для достижения плавности и естественности движений. Для достижения высокого качества анимации в проектах «Бык Холода» и «Мунха» использовались видеореференсы, сыгранные и снятые аниматорами. В проектах студии «Мультидитек» тоже использовалась методика ключевой анимации, но они применяют лимитированную анимацию в 3D, что позволяет стилизовать проект под 2D и значительно сократить затраты на производство.



Изображение 8. Процесс создания якутского мультфильма «Тооку» (2023).

Этап сборки 3D сцены и рендеринг

1. Сборка 3D сцены: Готовая анимация и текстуры импортируются в 3D-сцену, где расставляются камеры, источники света и дополнительные элементы окружения. В сцене настраиваются параметры освещения, такие как интенсивность, цвет и тени, для создания нужной атмосферы.

2. Рендеринг: Процесс рендеринга осуществляется в рендер-движках, таких как Arnold или Cycles. В проекте «Бык Холода» использовался рендер движок Cycles, а на проектах студии Мультидитек, в таких как, «Куобах и баба» (Заяц и лягушка), «Кутуйахчаан уонна тугутчаан» (Мышонок и олененок) использовался рендер движок Eevee. Eevee известен своей высокой скоростью рендеринга, что делает его идеальным для быстрого создания анимаций и предварительного просмотра сцены. Однако качество изображения в Eevee уступает Cycles, особенно при сложном освещении и отражениях, так как Eevee использует упрощенные методы расчета света и тени. Eevee менее требователен к аппаратным ресурсам, что делает его доступным для использования на более слабых компьютерах. Cycles, напротив, обеспечивает фотореалистичное качество благодаря более точному моделированию света, тени и отражений, используя метод трассировки лучей. Это позволяет получать реалистичное освещение сцены и точные эффекты, такие как размытие движения и глубина резкости. Однако Cycles требует больше вычислительных ресурсов и времени, что делает его менее доступным для слабых компьютеров, но на мощных системах или с использованием GPU рендеринга Cycles может значительно ускорить процесс рендеринга.

Выбор между Eevee и Cycles зависит от целей проекта и доступных технических ресурсов. Проекты студии «Мультидитек» были ограничены по времени и бюджету по сравнению со студией «Тундры». В таких условиях Eevee — отличный выбор для стилизованных проектов, поскольку он

обеспечивает быстрый рендеринг. Это особенно важно, когда скорость является ключевым фактором. С другой стороны, проект «Бык Холода» требовал высокого качества визуальной составляющей. В этом случае Cycles предлагает более реалистичное изображение с лучшим освещением, хотя и требует больше времени и ресурсов для рендеринга. Cycles использует алгоритмы трассировки лучей для создания окончательного изображения с реалистичным освещением, тенями и текстурами.

Этап постобработки

1. Композитинг: Анимационные сцены проходят этап композитинга в Blender, где изображения комбинируются с дополнительными элементами, такими как спецэффекты (например, дым, огонь, взрывы). На этом этапе также применяются маски, корректируются цвета и добавляются другие визуальные эффекты для усиления визуального восприятия.

2. Цветокоррекция: Цветокоррекция проводится для настройки цветовой гаммы, контрастности и яркости изображения. Это позволяет создать нужное настроение и улучшить визуальное качество сцены. В Blender используются инструменты для коррекции оттенков, уровней черного и белого, а также насыщенности цветов.

Звуковое сопровождение и монтаж

1. Добавление звукового сопровождения: В студии звукозаписи записывают актеров, в случае этих мультфильмов записываются голоса детей-актеров на роль детей-персонажей в мультфильме. Затем в монтажной программе добавляется звуковое сопровождение, включая диалоги, звуковые эффекты и музыку. Звуковые эффекты синхронизируются с анимацией для создания реалистичного звукового окружения.

2. Монтаж и финализация: Все элементы, включая видео, звуковые дорожки и спецэффекты, собираются в монтажной программе. Проводится окончательный монтаж, настройка уровней звука и финальная проверка качества перед выпуском

проекта. Эти технические этапы обеспечивают создание высококачественного анимационного контента, соответствующего заданным требованиям и стандартам индустрии.

Технологии и методы якутской 2D-анимации

Процесс создания 2D-анимации методом перекадки (cut-out animation) включает несколько этапов, позволяющих аниматорам создавать динамичные и визуально привлекательные сцены. Ниже приведены основные этапы создания 2D-анимации методом перекадки:

Процесс препродакшна в 2D-анимации не сильно отличается от 3D-анимации. Основные этапы включают в себя разработку сценария и создание раскадровок и концепт-артов, что одинаково важно как для 2D, так и для 3D проектов. Этап создание проектов с 2D-анимацией начинается с разработки персонажей и фонов: художники создают персонажей и фоновые элементы на бумаге или в цифровом формате. Эти элементы затем разбиваются на отдельные части, такие как головы, конечности и туловища, которые можно независимо перемещать. Эти элементы импортируются в программное обеспечение для анимации, такое как Adobe Animate, Adobe After Effects, Toon Boom Harmony или Moho (Anime Studio). Программы предоставляют инструменты для работы с послойной анимацией и скелетной анимацией персонажей. Создается скелетная структура персонажей, связывая части с виртуальными суставами. Аниматоры затем манипулируют этими частями, перемещая и вращая их, чтобы создавать последовательности движений, кадр за кадром. Ключевые кадры используются для определения начальных и конечных позиций, а интерполяция между кадрами заполняется автоматически.

В этапе продакшна аниматоры используют метод ключевой анимации для создания основных поз и движений персонажей. Промежуточные кадры генерируются автоматически, что обеспечивает плавность и естественность движений. Готовая анимация и фоновые элементы комбинируются в сцене. В процессе композитинга добавляются спецэффекты, корректируются цвета и создаются другие визуальные эффекты для усиления визуального восприятия. Цветокоррекция проводится для настройки цветовой гаммы, контрастности и яркости изображения. Это позволяет создать нужное настроение и улучшить визуальное качество сцены. Звуковые эффекты синхронизируются с анимацией для создания реалистичного звукового окружения. Включаются диалоги, звуковые эффекты и музыка.

«Тооку» и «Айтал уонна аптаах күүс» от телекомпании НВК «Саха» использует перекадную 2D анимацию для создания своих проектов. Персонажи и сцены стилизованы под традиционные якутские элементы, что придает мультфильмам уникальный визуальный стиль. Мультсериалы «Билии кинигэтэ», «Дуораан уонна Чуораан», «Буукуба эйгэтэ», «Чээлэр-Чээкэлэр»

студии «Мультидитек» также использует методы перекадной анимации, что позволяет создать динамичные сцены и интересные персонажи с минимальными затратами на производство. Использование технологий перекадной 2D-анимации позволяет якутским анимационным студиям создавать качественные и культурно насыщенные проекты. Благодаря таким методам, студии могут эффективно управлять ресурсами и производственными сроками, создавая уникальные мультфильмы, которые рассказывают истории, основанные на богатой мифологии и традициях Якутии.

Таким образом, процесс создания 2D-анимации методом перекадки включает в себя ряд последовательных этапов, начиная от препродакшна (разработка сценария, раскадровка и концепт-арты) и заканчивая продакшном (создание персонажей и фонов, скелетная анимация, композитинг и звуковое оформление), что обеспечивает комплексный подход к визуальному воплощению анимационных проектов. Использование программного обеспечения для анимации, таких как Adobe Animate, Adobe After Effects, Toon Boom Harmony или Moho, предоставляет аниматорам необходимые инструменты для работы с послойной анимацией и скелетной анимацией персонажей, позволяя эффективно создавать динамичные сцены и плавные движения. Применение методов ключевой анимации и автоматической интерполяции между кадрами в продакшне позволяет оптимизировать производственный процесс, повышая эффективность создания 2D-анимации и обеспечивая естественность и реалистичность движений персонажей. Анализ примеров якутской 2D-анимации, таких как мультсериалы «Тооку», «Айтал уонна аптаах күүс», «Билии кинигэтэ», «Дуораан уонна Чуораан», «Буукуба эйгэтэ», «Чээлэр-Чээкэлэр», свидетельствует о том, что использование технологий перекадной анимации позволяет якутским студиям создавать качественные и культурно насыщенные анимационные проекты, которые отражают богатую мифологию и традиции Республики Саха (Якутия).

Вывод

Исследование демонстрирует, что якутские анимационные студии активно применяют современные 2D- и 3D-технологии для создания своих проектов. Данный подход позволяет им достигать высокого уровня фотореалистичности и детализации в визуальной составляющей мультфильмов, что способствует погружению зрителя в уникальную атмосферу Якутии. Особого внимания заслуживает интеграция элементов традиционной якутской культуры в анимационные работы, таких как использование национальных музыкальных инструментов, обрядов и обычаев. Это не только обогащает культурный контекст мультфильмов, но и способствует популяризации и сохранению уникального культурного наследия региона.

Проведенное комплексное изучение современного состояния и тенденций развития якутской анимации позволяет сделать следующие основные выводы:

1. Региональная анимационная школа Республики Саха (Якутия) представляет собой неотъемлемую часть богатого культурного наследия региона, приобретающую особую значимость в условиях возрастающего интереса к национальной самобытности и уникальным художественным традициям.

2. Историко-культурный анализ становления и эволюции якутской анимации демонстрирует ее устойчивое развитие, отражающее самобытность культурно-цивилизационного кода Якутии и адаптацию к современным реалиям.

3. Сравнительно-типологическое исследование творчества региональных аниматоров позволило выявить специфику художественно-выразительных средств, технологических приемов и национально-культурной специфики якутской анимации, что расширяет теоретические представления об уникальных чертах данного направления.

4. Комплексный подход к использованию современных технологий в сочетании с глубокой проработкой этнографического и мифологического компонента позволяет якутским анимационным студиям создавать высококачественный контент, который находит отклик у зрительской аудитории и способствует распространению национальной культуры.

Список литературы

1. Официальный сайт студии «Тундра» / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.tundraanimation.com/> (дата обращения: 18.06.2024).

2. Российская анимация в буквах и цифрах: «Круговорот» (2002) / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://animator.ru/db/?p=show_film&fid=6122 (дата обращения: 18.06.2024).

3. Российская анимация в буквах и цифрах: «Карась Комар» (2007) / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://animator.ru/db/?p=show_film&fid=7062 (дата обращения: 18.06.2024).

4. Методы современной музейной популяризации олонхо: создание Музеем музыки и фольклора народов Якутии первого полнометражного мультфильма «Нюргун Боотур Стремительный» по мотивам олонхо П.А.Ойунского / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://folkmuseumyakutia.ru/anons-1/> (дата обращения: 18.06.2024).

5. 3D-технологии и фольклор: студия «Тундра» привносит в мир анимации уникальную культуру народов Якутии / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://ulus.media/2023/04/19/3d-tehnologii-i-folklor-studiya-tundra-privnosit-v-mir-animaczii-unikalnuyu-kulturu-narodov-yakutii/> (дата обращения: 18.06.2024).

6. Анимационная студия «Тундра» готовит свой третий мультфильм о якутской зиме / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://ysia.ru/animatsionnaya-studiya-tundra-gotovit-svoj-tretij-multfilm-o-yakutskoj-zime/> (дата обращения: 18.06.2024).

7. Официальный сайт Государственного бюджетного учреждения Республики Саха (Якутия) Национальная Вещательная Компания «Саха» / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://nvk-online.ru/new/> (дата обращения: 18.06.2024).

8. Студия «Туннук Ру»: мультфильмы и мультсериалы на якутском языке для детей всех возрастов / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://tyunnyk.ru/> (дата обращения: 18.06.2024).

9. YouTube-канал «Чохоон» / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.youtube.com/channel/UCw6bYjLQV7rDfcjfgs-duA> (дата обращения: 18.06.2024).

10. Компания «МультиДиТек» на портале малого и среднего предпринимательства Республики Саха (Якутия) / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://мойбизнес14.рф/reestr/ooo-multiditek/> (дата обращения: 18.06.2024).

11. Проект «Кындыкан» / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.kyndykan.ru/history> (дата обращения: 18.06.2024).

12. Инклюзивная медиа-анимационная студия «Чудеса кино» / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://dobrosakha.ru/2022/05/19/inklyuzivnaya-media-animaczionnaya-studiya-chudesakino/> (дата обращения: 18.06.2024).

13. Якутия daily: Якутия ставит амбициозные задачи по развитию креативных отраслей / [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://yakutia-daily.ru/yakutiya-stavit-ambicioznye-zadachi-po-razvitiyu-kreativnyh-otraslej/> (дата обращения: 18.06.2024).

Евразийский Союз Ученых.
Серия: филология, искусствоведение и культурология

Ежемесячный научный журнал
№ 05-06 (116-117)/2024 Том 1

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Макаровский Денис Анатольевич

AuthorID: 559173

Заведующий кафедрой организационного управления Института прикладного анализа поведения и психолого-социальных технологий, практикующий психолог, специалист в сфере управления образованием.

РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

• **Терентий Ливиу Михайлович**

AuthorID: 449829

Московская международная академия, ректорат (Москва), доктор филологических наук

• **Оленев Святослав Михайлович**

AuthorID: 400037

Московская государственная академия хореографии, кафедра гуманитарных, социально-экономических дисциплин и менеджмента исполнительских искусств (Москва), доктор философских наук.

• **Глазунов Николай Геннадьевич**

AuthorID: 297931

Самарский государственный социально-педагогический университет, кафедра философии, истории и теории мировой культуры (Москва), кандидат философских наук

• **Садовская Валентина Степановна**

AuthorID: 427133

Доктор педагогических наук, профессор, Заслуженный работник культуры РФ, академик Международной академии Высшей школы, почетный профессор Европейского Института PR (Париж), член Европейского издательского и экспертного совета IEERP.

• **Ремизов Вячеслав Александрович**

AuthorID: 560445

Доктор культурологии, кандидат философских наук, профессор, заслуженный работник высшей школы РФ, академик Международной Академии информатизации, член Союза писателей РФ, лауреат государственной литературной премии им. Мамина-Сибиряка.

Статьи, поступающие в редакцию, рецензируются. За достоверность сведений, изложенных в статьях, ответственность несут авторы. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов материалов. При перепечатке ссылка на журнал обязательна. Материалы публикуются в авторской редакции.

Журнал зарегистрирован Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций.

Художник: Валегин Арсений Петрович
Верстка: Курпатова Ирина Александровна

Адрес редакции:
198320, Санкт-Петербург, Город Красное Село, ул. Геологическая, д. 44, к. 1, литера А
E-mail: info@euroasia-science.ru ;
www.euroasia-science.ru

Учредитель и издатель ООО «Логика+»
Тираж 1000 экз.