

Гала Пејровић
Самостални истраживач
(Београд)
galapetrovic11@gmail.com

UDC: 81'373.6
81'255
DOI: <https://doi.org/10.18485/prevod.2024.43.92.5>
Примљен: 29.10.2024.
Прихваћен: 9.1.2025.
Сврхуни раг

ЛОКАЛИЗАЦИЈА АНИМИРАНОГ ФИЛМА ЗАЛЕЂЕНО КРАЉЕВСТВО 2 НА ПРИМЕРУ СЕВЕРНОЛАПОНСКОГ

Рад се бави локализацијом, односно аудиовизуелним превођењем, с обзиром на приказ севернолапонске културе у анимираном филму *Залеђено краљевство 2*. Циљ овог рада је да утврди значај процеса саме локализације и њене улоге у аудиовизуелном превођењу. С обзиром на то да су локализација и превођење уско повезани, веома је важно правити разлику између ова два појма. Локализација се, за разлику од превођења, бави и ванјезичким, најчешће културним сегментима међујезичког посредовања. Разумевање туђе културе и религије може представљати велики изазов, али то је најважнији корак, како би локализација била успешна и глобално прихваћена. У раду су анализирани симболи лапонске културе и религије, уз критику локализације и начина њиховог приказивања у поменутом филму.

Кључне речи: локализација, превођење, дизнификација, аутохтона култура, религија

This paper examines localization, specifically audiovisual translation, and the representation of Northern Sami culture in the animated film *Frozen 2*. The aim of this paper is to explore the significance of the localization process and its role in audiovisual translation. Since localization and translation are closely related, it is crucial to distinguish between these two terms. Unlike translation, localization also involves cultural considerations. Understanding other cultures and religions can pose significant challenges, but it is a crucial step for the successful and globally accepted implementation of localization. This paper also analyzes the symbols of Sami culture and religion, offering a critique of the localization process and its presentation in the film

Keywords: localization, translation, Disneyfication, indigenous culture, religion

1. Дефиниција и процес локализације

Раних деведесетих година XX века настао је нови сектор за услуге, савете и обуку у области глобализације, интернационализације, локализације и превођења. Рачунарска технологија почела је да еволуира од употребе у професионалним и индустријским окружењима до свакодневне личне употребе. Због њихове широке популарности, произвођачи софтвера са седиштем у Америци, су започели интернационалну експанзију тржишта. О локализацији се, у покушају да се учини разумљивијом, често говори као о међујезичком посредовању „попут превода, али више од тога” (Schäler 2010:210). Међутим превођење и локализација се разликују у основној намени, а то је степен привржености оригиналу и врсти текста. Иако је танка линија између ове две концепције, у струци која се бави локализацијом се често прави разлика између превођења којим се преноси порука, и локализације, којом се преноси искуство. Локализација је процес прилагођавања спецификација производа или неког садржаја језичким и културним захтевима циљног језика. Све промене имају за задатак да препознају локални дух, избегну конфликт са културом и обичајима циљне језичке заједнице и да се појаве на њеном тржишту тако што ће одговорити на потребе и жеље потрошача.¹

Да би се производ глобализовао, треба унапред да се изради развојни план, узимајући у обзир мултикултуралност циљне групе. Постоје два процеса техничке природе која чине глобализацију, а то су интернационализација и локализација. Прва фаза, интернационализација, омогућава да се апликација прилагоди различитим местима без потребе за изменама у бази кода. Такође обухвата планирање и припремну фазу за производ намењен глобалном тржишту. Док се глобализација може дефинисати као доношење свих неопходних техничких, финансијских и маркетиншких одлука предузећа неопходних за олакшавање локализације, интернационализација омогућује производу да се локализује на техничком нивоу. Другим речима, интернационализовани производ не захтева додатни инжењеринг или редизајн, за разлику од прилагођавања специфичном локалном језику или платформи. Овај процес оставља по страни све културолошке особености и садржај везан само за једно говорно или географско подручје, да би се лакше могао прилагодити одређеном тржишту у следећој фази. Друга фаза, локализација, се односи на прилагођавање производа или садржаја одређеном тржишту. Да би садржај или производ био успешан у земљи где се локализује, важно је разумети сам процес локализације и шта је све потребно да би

1 Одређења су у уводном делу дата према дефиницијама на сајту удружења Globalization and Localization Association (GALA Global): <https://www.gala-global.org/knowledge-center/about-the-industry/language-services>

она била прихваћена у култури и традицији циљне језичке заједнице. У пракси, она треба да реши три главне категорије:²

- (1) лингвистичка питања, која се односе на превод корисничког интерфејса и документације производа, а могу се проширити и на превод било које језичке функционалности, као што су врсте интерфејса за програмирање апликација;
- (2) питања садржаја на полазном и циљном језику и културне специфичности полазног и циљног језика, што значи да информације и функционалност информација морају бити прилагођене локалној, циљној публици;
- (3) техничка питања, која подразумевају редизајн производа, због тога што се дешава да садржај на појединим језицима (на пример далекоисточним) заузима и двоструко више простора на диску од енглеског језика.

За ефикасну локализацију је важно проценити садржај који се локализује. Током овог процеса неопходно је идентификовати све потенцијалне проблеме или изазове, који могу настати током процеса. Питања локализације су повезана са културним и језичким разликама и могу утицати на подобност локализованог садржаја на циљном језику, што понекад укључује и уношење измена као што је поједностављивање језика, измене културних референци, пружање додатног контекста или објашњења, како би циљна публика разумела садржај.

2. Дизнификација

Изучавање филмова за децу је сложено питање, које укључује критичке, образовне, психолошке и друге аспекте. Од аутора ови филмови захтевају анализу фазе когнитивног, емоционалног и језичког развоја циљне публике. Досад у овој врсти филмског стваралаштва доминирају адаптације књижевних дела, претежно бајки, басни, дела авантуристичког жанра итд. (Kümmerling-Meibauer 2013:40). Реч је о филмовима који садрже стереотипне ликове са шармом и хумором, људске или животињске ликове са наглашеним позитивним или негативним особинама, нагле преокрете радње у циљу изазивања бурних емоција и сл. Својеврсни Дизнијев канон подразумева, између осталог, адаптације народних прича и басни, којима се преноси слика неискварене природе, биљног и животињског света у интеракцији са животом људи, што је случај и са оба дела франшизе *Залеђено краљевство* (Withley 2012: 2–15).

Наставак филма *Залеђено краљевство 1* из 2013. године спаја митологију и бајку, провлачећи тему климатских промена, као и издају

2 Ibid.

аутохтоних народа од стране западног друштва. *Залеђено краљевство 2* свакако није први филм компаније Дизни, који је обрадио ову тему. *Пока-хоншас* (1995), *Браћа медведи* (2003), као и *Вајана* (2016) укључују не само аутохтоне верске елементе, већ и значај животне средине. Међутим, за разлику од поменутих филмова, продуценти су у изради *Залеђеног краљевства 2* затражили од Сабора лапонских заједница (лап. *Sámediggi*) и других културних организација да сарађују у продукцији верзије филма на севернолапонском језику, како би што веродостојније и са што више поштовања приказали њихову културу и религију. Аутор појма *дизнификација* је био сам Волт Дизни, појам се односи обично на процес трансформације места и искустава, како би се учинили погоднијим за масовну потрошњу, често поједноставили до романтизоване, идеализоване верзије стварности.

У XXI веку проучавање бајки све чешће подразумева и анализу савремених адаптација и обрада традиционалних прича, посебно оних које су експлоатисане у филмској индустрији. Дизнијеве бајке новог миленијума враћају у фокус вредности језичких и културних заједница, али и уносе новине попут еколошких и климатских промена у односу на квалитет живота. Конкретно, у случају филма *Залеђено краљевство 2*, добијамо могућност да сагледамо тему угрожавања животне средине и екосистема, као и тему насиља услед колонизације аутохтоних народа.

„Имајући у виду то, да је Елса једино биће са моћима, желели смо да изазовемо осећај да је сама природа у филму магична. Као људи, ми често узимамо здраво за готово, али постоје многе магичне ствари, које се дешавају свуда око нас. Свидела нам се идеја призивања те природне магије, посебно зато што нас је подсетила на опис природе у бајци ‘Снежна краљица’ Ханса Кристијана Андерсена, која је била оригинална инспирација за *Залеђено краљевство*” (Julius at al. 2019:7).

3. Културни симболи Лапонаца

Током ранијих историјских периода, култура Лапонаца је била представљена на потпуно различите начине. Њихова политичка борба за права над релативно великим делом територије у северној Норвешкој (посредно и другде на северу Скандинавије) може се посматрати врхунцем етнополитичке борбе. Од средине XIX века до шездесетих година XX века, норвешка политика је имала за циљ асимилацију мањина у модерно норвешко друштво (Olsen 2003:4). Истовремено су се култура и религија мањинских заједница сматрале заосталом. Уско поимање аутохтоних култура има тенденцију да доведе до политичке маргинализације идеологије и очувања (Siikala at al. 2004:8).

Данас постоји велико интересовање за материјалну културу и духовно наслеђе староседелачких народа. Међутим, аутохтона култура и религија су у филму уобличене на начин који савршено одговара стандарду Дизнијевих бајки. Модели који се користе за приказивање одређене културе, упознавање између језичких заједница полазног и циљног језика, протежу се изван измишљеног света у стварни, чиме се често из вида испуштају приоритети, као што су односи између понекад веома удаљених језичких и културних заједница. Хандлер и Линикин сматрају да традиција, као и многи научни концепти, обједињује и здраворазумско и научно значење. У свом здраворазумском значењу, она се односи на наслеђени скуп обичаја и веровања. Као научни концепт, традиција је подложна нестајању, када они, који је користе, нису у стању да је одвоје од импликација које претпостављају да се непроменљиво језгро идеја и обичаја увек преноси из прошлости (Handler – Linnikin 1984:273). У даљој критици, Хандлер и Линикин напомињу да је, у светлу експлоатације културних добара аутохтоних заједница, идеологија глобализоване традиције, са корелативном претпоставком о јединственом, културном идентитету, постала међународни политички модел, који људи широм света користе да конструишу слике других и себе (Handler – Linnikin 1984:287).³

При коришћењу аутохтоне религије и културе, као главног, изворног материјала, потребно је истаћи њихове оригиналне карактеристике. Међутим, филм *Залеђено краљевство 1* је, упркос саветима и консултацијама, саставио елементе лапонске, односно скандинавске културе, које се једним делом разликују, тако да публика више не може јасно да распозна разлику између њих. На пример, уклоњени су најважнији лапонски симболи, као што су *goavvdis* (ритуални бубњеви), *sieiditt* (камење), и *noaidi* (шамани), а насупрот томе потпуно немотивисано спојене традиционалне технике певања, примарно скандинавска техника певања *кулнини* и примарно лапонска техника *јоик* у песми *Мени незнано* (Into the Unknown). Иако је реч о две традиционалне технике певања на Северу, њихова историја и контекст нису повезани.

Успешно оживљавање певачке технике *јоик* од стране компаније Дизни помогло је да жанр допре до глобалне публике. Песме су важан део комерцијалног успеха *Залеђеног краљевства*, како првог, тако и другог дела, што се види у пројекцијама које већ веома дуго привлаче младу публику. Музичар и композитор Фруде Фјелхејм (Frode Fjellheim), који је учествовао у компоновању музике за први филм, овога пута је компоновао и нумеру *Песма о Земљи* (*Eatnemen Vuelie*) за наставак, користећи традиционалну технику *јоик*. Песма је постала симбол филма, што је допринело његовом великом успеху. Комбиновањем вокалног

3 The Western ideology of tradition, with its correlative assumption of unique cultural identity, has become an international political model that people all over the globe use to construct images of others and of themselves.

жанра *јоика* са лутеранским химнама, Фјелхејм уноси мултикултурални нордијски звук у северне пејзаже, који се виде током филма (Ramnarine 2016:14). *Јоик* није само традиционални вид певања, јер је много више од тога. Реч је о важном делу комуникације унутар лапонске заједнице, о заједништву и припадности тој заједници. То је модел којим се преносе осећања у вези са крајоликом, домом и породицом.

Други важан аспект политике аутохтоних народа је идеја о животној средини. Лапонци су живели од лова, риболова и узгоја ирваса. Данас имају занимања у већини области модерног друштва, али узгој ирваса и даље има велики културни и симболички значај, јер се сматра најтипичнијим начином живота Лапонаца и карактерише традиционалност, духовност и еколошки однос према природи (Mathisen 2004:19).

Аутохтона религија је у филму приказана у виду четири природна елемента у облику животиња, природних сила и традиционалних ликова из лапонског фолклора. Како Бак (Julius at al. 2019:11) наводи, ови елементи су постали водећа иконографија за дизајн и кључна инспирација за наратију филма. На пример, духови воде и ваздуха су инспирисани старим нордијским митовима, док су духови ватре и земље представљени у виду даждевњака и дивова: Нок (Nokk), водени дух, је најкомплекснији елемент са којим се Елса сусреће. Он представља саму природу, понекад љупку, питому, а понекад опасну и разорну. *Коњ из воде* је уобичајен лик у скандинавском фолклору и у Шведској је често познат као Bäckahäst/Näcken, а у Норвешкој као Nøkken. Једна од његових главних карактеристика је промена облика, те је тешко описати сам изглед овог бића.

Филм истиче религију, као кључну карактеристику сукоба између „цивилизованих” људи из Арендела и Севераца⁴, духовног народа окруженог магијом и природом. Поред номадске заједнице и сточарства, племе је приказано као матријархат. Женски вођа Јелана је описана као мудра, старија жена, која опомиње Елсу да верује само природи и слуша када она говори. *Људи сунца*, како предводница зове свој народ, живе у шаторима, узгајају ирвасе и носе одећу сличну *gakti* (традиционална лапонска одећа), а Елсу и њене пратиоце дочекују *јоиком*. Било да је стваран или измишљен свет, Лапонци или Северци, чини се да се стереотипизацијом у представљању аутохтоних народа прави све већи јаз у односу на друге делове света, посебно у односу на западну цивилизацију. При стварању другог дела франшизе, дошло је ипак до мањег помака. Сабори лапонских заједница Норвешке, Шведске и Финске су се обратили студију Дизни у вези са представљањем лапонске културе. У складу с тим, производња другог дела филма је започета тек након потписаног уговора у вези са детаљима који се односе на специфичности лапонске заједнице, њене културе, историје и традиције (Reneau 2019).

4 У оригиналу се зову *Northuldra*, али су у синхронизованој верзији на српском преведени као *Северци*.

4. Закључак

Разумевање туђе културе и религије може представљати велики изазов, али управо то је и најважнији корак ка успеху локализације. Локализација и аудиовизуелно преводјење (титловање, синхронизација, техника војсовер итд.) су релативно младе гране преводилачке праксе, које се развијају паралелно са самим технологијама, другим речима од њих и зависе. Оне су, такође, у чврстој спрези са културом и традицијом циљног језика, те њихова ефикасност зависи и од усклађености са потребама и праксом циљне језичке заједнице.

Критикујући тренд глобализације чак и у случајевима преношења културног садржаја, Џек Зајпс (Zipes 1999:333) тврди да је Волт Дизни испрва користио најсавременија технолошка средства и сопствену домишљатост да присвоји европске бајке. Велика тајна његове чаролије је у „неистинитим обећањима и улепшаним причама“, што заправо дефинише појам *дизнификације*. Компанија Дизни, како сматра Зајпс, покушава да „наметне америчке системе вредности остатку света на политички, колонизаторски и империјалистички начин“. Зајпс свакако није једини који се противи овом начину пружања информација о традицији и религији аутохтоних заједница.

Поред тога што Дизнијеви филмови имају огроман успех, многи критичари приговарају начину на који су бајке адаптиране. У овом случају је то приказ севернолапонске културе и религије. Религиозни симболи више нису толико стигматизовани, већ су оживљени и уграђени у нове контексте, праксе и значења. Готово је немогуће повући линију између глобалног и локалног. Иако одабрани симболи имају своје корене у локалном контексту, њихова сврха овде је глобална. Како би се у потпуности могао схватити живот једног народа, битно је да се проучи туђа култура, религија и традиција. То је оно, што су аутори пропустили, када су правили наставак филма *Залеђено краљевство*. Коришћење аутохтоне културе и религије као подлоге за филм је добар потез, али се губи суштина, јер компаније попут компаније Дизни обично запостављају потребе за ширењем оригиналне културе аутохтоних заједница, већ се усредсређују радије на емоционално сазревање ликова и њихово самоприхватање. Велики део таквих анимираних филмова настаје науштрб других култура, понекад чак представљених у потпуно другачијем светлу. Стога су консултације са аутохтоном заједницом важан корак, можда најмање што једна компанија може да уради, премда не увек без друштвених и материјалних последица. У овом случају, Лапонци су стратешки искористили понуду компаније Дизни због боље видљивости своје заједнице и упознавања света са сопственом културом и традицијом. Засад делује да ће, упркос свим критикама, компанија Дизни остати мултинационална компанија, како и сами наводе, „креативних умова и

иновативних технологија, која ствара културу у славу јединствене перспективе и промовисања поштовања према другима, без обзира на идентитет или порекло”.

Литература

- Handler Richard, Jocelyn Linnkin. “Tradition, Genuine or Spurious”. *Journal of American Folklore* 97 (1984): 273–390. <https://www.scribd.com/document/383687368/Tradition-Genuine-or-Spurious-1984> 15.12.2024.
- Kjell Olsen. *Acta Borealia: The Touristic Construction of the “Emblematic” Sami*, 2003. https://www.academia.edu/6011876/The_Touristic_Construction_of_the_Emblematic_S%C3%A1mi_1 15.12.2024.
- Kümmerling-Meibauer Bettina. “Introduction: New Perspectives in Children’s Film Studies”. *Journal of Educational Media Memory and Society* 5:2 (2013): 39–44. https://www.researchgate.net/publication/297581944_Introduction_New_Perspectives_in_Children's_Film_Studies 15.12.2024.
- Mathisen R. Stein. “Hegemonic Representation of Sami Culture. From Narratives of Noble Savages to Discourses on Ecological Sami”. Anna-Leena Siikala, Barbro Klein, Stein R. Mathisen (ed.). *Creating Diversities. Folklore, Religion and the Politics of Heritage*. Helsinki: Finnish Literature Society, 2004: 17–30. https://www.researchgate.net/publication/330106638_Hegemonic_Representations_of_Sami_Culture_From_Narratives_of_Noble_Savages_to_Discourses_on_Ecological_Sami 12.04.2024
- Ramnarine Tina K. “Frozen Through Nordic Frames”. *Puls: Swedish Journal of Ethnomusicology and Ethnochoreology* 1, 2016: 13–27.
- Schäler Reinhard. “Localization and Translation”. *Handbook of Translation Studies*. Limerick: University of Limerick, 2010: 210–214. https://www.academia.edu/2124984/Localization_and_translation 07.05.2024.
- Anna-Leena Siikala, Barbro Klein, Stein R. Mathisen (ed.). *Creating Diversities. Folklore, Religion and the Politics of Heritage* Helsinki: Finnish Literature Society, 2004. https://www.academia.edu/102107868/Creating_Diversities_Folklore_Religion_and_the_Politics_of_Heritage?uc-sb-sw=6397887 12.04.2024.
- Withley David. *The Idea of nature in Disney Animation*. University of Cambridge, UK, Aldershot. Burlington> Ashgate Publishing Ltd., 2012. https://www.google.rs/books/edition/The_Idea_of_Nature_in_Disney_Animation/DSAb0Tdwby-sC?hl=en&gbpv=1

Извори

- Julius Jessica, Buck Chris, Lee Jenifer, Del Vecho Peter. *The Art of Frozen 2*. San Francisco. CA: Chronicle Books LLC, 2019: 6–145.
- Reneau Annie. *Disney signed a contract with Indigenous leaders to portray culture respectfully in Frozen II*. <https://www.upworthy.com/disney-frozen2-indigenous-people-contract> 03.05.2024.
- Zipes Jack. *Breaking the Disney Spell. In the Classic Fairy Tales*. Edited by Maria Tatar. New York: W.W. Norton and Company, 1999: 332–352. <https://impact.disney.com/diversity-equity-inclusion/> 25.06.2024.

Gala Petrović

LOCALIZATION OF THE ANIMATED FILM *FROZEN II* USING THE EXAMPLE OF NORTHERN SAMI

Summary

This paper explores the localization process, particularly within the context of audiovisual translation, and examines the representation of Northern Sami culture in the animated film *Frozen II*. The primary objective is to investigate the significance of localization in audiovisual translation and its broader implications. Understanding the specific features of different cultures or religions can be challenging; however, this is the most crucial step towards the success of localization. Localization and audiovisual translation (including subtitling, dubbing, voiceover techniques, etc.) are relatively young branches of translation practice, evolving concurrently with the technologies they depend upon. Given the close relationship between localization and translation, it is essential to distinguish between the two concepts. Localization goes beyond translation by incorporating cultural elements, making it a more comprehensive process. Consequently, the localization of animated films serves as a pertinent example of this practice. Many animated films are created with reference to the specifics of other cultures and sometimes presented in a completely different light. Additionally, this study critiques the depiction of Sami cultural and religious symbols in the film, providing a thorough analysis of their representation.

Keywords: localization, translation, Frozen, Disneyfication, indigenous culture, religion

Гала Петровић је германисткиња са мастером из германских језичких, књижевних и културних студија стечених на Филолошком факултету Универзитета у Београду. Поља њеног научног интересовања и стручне праксе обухватају локализацију, транскреацију и језичко-културне контакте.

Gala Petrović specializes in Germanic studies and holds a master's degree in German language, literature, and cultural studies from the Faculty of Philology at the University of Belgrade. Her areas of research and professional practice include localization, transcreation, and language-cultural contacts.

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en>).