

Давыдова Светлана Александровна,
Коростик Виктория Викторовна
Белорусский государственный университет, Минск, Республика Беларусь

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕДАЧИ ИМЕН СОБСТВЕННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ МУЛЬТФИЛЬМОВ НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Аннотация. В статье рассматриваются способы перевода имен собственных в мультипликационных фильмах. Приводятся примеры перевода имен собственных из разных мультфильмов. Описываются достоинства разных способов перевода.

Ключевые слова: имена собственные; перевод; мультфильм; транскрипция; транслитерация; транскреация; калькирование.

Davydova Svetlana A.,
Korostik Victoria V.
Belarusian State University, Minsk, Btlarus

PECULIARITIES OF TRANSFERRING THE PROPER NAMES IN CARTOONS INTO RUSSIAN LANGUAGE

Abstract. The article discusses ways of translating proper names in cartoons. Examples of translation of proper names from different cartoons are given. The advantages of different translation methods are described.

Keywords: proper names; translation; cartoon; transcription; transliteration; transcription; tracing.

Искусство мультипликации – увлекательное образное зрелище, где зритель может увидеть фантастическую мечту и жизненную обыденность, воображаемое раздумье и философскую истину, развлекательные ситуации и познавательные явления. Мультипликация доставляет радость и эстетическое удовольствие всем – и детям, и взрослым. Возникнув, как забавный аттракцион, мультипликационное кино прошло сравнительно большой путь развития, выросло в самостоятельный вид искусства, обладающий своим развитым языком, своей обширной и гибкой системой выразительных средств.

Мультипликация, или анимация, — это вид современного искусства, который обладает чрезвычайно высоким потенциалом познавательного, художественно-эстетического, нравственно-эмоционального воздействия на

детей разного возраста, а также широкими образовательно-воспитательными возможностями. Мультипликация представляет собой сложный процесс, построенный на объединении нескольких видов искусств, является сложным процессом воздействия на личность ребенка, с особой силой воздействует на его воображение [1].

Перевод мультипликационных фильмов является одним из сложных видов перевода, так как он решает сразу много задач. Кроме того, в мультфильмах присутствует большое количество имен собственных и, как правило, это «говорящие» имена собственные, что представляет для переводчика немалую трудность. Особенности передачи имен собственных персонажей в мультипликационных фильмах на русский язык связаны с их целевой аудиторией. Большинство мультфильмов ориентированы на детей и подростков, поэтому задача переводчика состоит в том, чтобы передать юным зрителям заложенный в именах персонажей смысл. Чаще всего авторы, создающие имена героев, намеренно вкладывают в них особенности, свойственные персонажам, и перевод таких «говорящих» имен при помощи транскрипции либо транслитерации не сможет передать смысл, заложенный автором, а персонаж может потерять часть образа. Поэтому переводчик вынужден прибегать к другим способам передачи имен собственных при переводе. В качестве материала для исследования были отобраны следующие мультфильмы: «Головоломка», 2015 (возрастное ограничение 6+); «Чип и Дейл», 1989 (возрастное ограничение 6+); Кот в сапогах, 2011 (возрастное ограничение 0+) и «Зверополис», 2016 (возрастное ограничение 6+).

Головоломка, 2015 (возрастное ограничение 6+). Сюжет повествует о том, как в голове маленькой девочки живут пять вечно конфликтующих эмоций, которым вскоре придется научиться работать сообща. Главная героиня – одиннадцатилетняя Райли. Она живет с родителями в небольшом провинциальном городке, где все друг друга знают. Райли предстоит трудный переезд в другой город, и если ее эмоции не придут в норму, то резкая смена обстановки сильно ударит по состоянию девочки. В данном мультфильме

преобладают три способа передачи имен собственных персонажей при переводе: транскрипция, калькирование и транскреация, например: транскрипция *‘Дональд Дак – Donald Duck’*, транслитерация *‘Gazelle – Газелле’*, калькирование *‘Donkey – Осел’*. При переводе «говорящих» имен переводчик часто прибегает к приему транскреации, в результате чего создается неологизм на языке перевода. Под транскреацией понимается процесс адаптации смыслового содержания текста при переводе с одного языка на другой таким образом, чтобы перевод вызывал у целевой аудитории те же эмоции и побуждал к тем же действиям, что и исходный текст, например, *‘Hook Hand – Рукокрюк’*. Имена персонажей, означающие чувства и эмоции переданы при помощи калькирования (например, *‘Disgust – Брезгливость’*, *‘Sadness – Печаль’*), чтобы юные зрители понимали смысл, заложенный в имени каждого из этих героев. Особый интерес вызывают случаи использования транскреации. Имя персонажа *Rainbow Unicorn*, видимо, показалось переводчикам достаточно громоздким, поэтому первую его часть они решили опустить. Это существенно не влияет на восприятие публикой персонажа, ведь во внешнем облике, так или иначе, прослеживаются радужные черты. Для того чтобы подчеркнуть пол персонажа, переводчики решили добавить к слову «единорог» суффикс – *ка*. В итоге имя очень удачно соответствует героине и подчеркивает ее слегка легкомысленное поведение. Пожалуй, самым интересным с точки зрения передачи на русский язык в данном мультфильме является имя персонажа *Jangles the Clown* (*jangle* – резкий звук, гул, гам). В оригинале это имя персонажа связано с его неуместно громким поведением, а в переводе на русский язык – с внешностью героя, а непосредственно с его прической. В итоге это имя является ассоциативным в оригинале и описательным в переводе.

Чип и Дейл, 1989 (возрастное ограничение 6+). Легендарный диснеевский мультсериал, полюбившийся миллионам телезрителей. В центре сюжета – приключения двух веселых бурундуков Чипа и Дейла, а также их друзей, которые вместе организуют «Команду Спасателей» и защищают город от преступности. В данном мультсериале преобладают такие способы передачи

имен собственных персонажей при переводе, как транскрипция и транскреация. Первые серии мультсериала были переведены на русский язык в 1990-1991 годах, и нельзя не удивиться тому, насколько искусно подошли переводчики к передаче имен персонажей. Стоит обратить внимание на передачу имени *Gadget* при переводе на русский язык. Данная героиня любила технику и отлично с ней управлялась, поэтому и приобрела такое имя. Русские переводчики старались передать смысл имени, и так как в 1991 году слово «гаджет» не было широко распространено в русском языке, то они заменили его на слово «гайка», которое, к тому же, является существительным женского рода. Интерес вызывает также способ передачи имени *Moyntery Jack*. Данный персонаж был любителем сыра и поэтому создатели мультфильма назвали его сортом данного продукта, популярным в то время в США. Так как этот сыр не был популярен в России, переводчики заменили его на другой, более известный в России. Таким образом, персонаж приобрел имя *Рокфор*. Стоит уделить внимание передаче имени '*Zipper the Fly*' (дословно «Молниеносная Муха»). Данный персонаж отличался своей скоростью и не умел разговаривать – только жужжал. Переводчикам удалось при помощи транскреации передать оба качества данного героя. Также стоит заметить, что звуковая форма имени не потерялась при переводе. Поэтому в русской версии мультфильма данный персонаж известен под именем *Вжик*.

Имя отрицательного персонажа '*Fat Cat*' имеет скрытый смысл, из-за чего его перевод вызывает особый интерес. Данный герой показал себя в качестве гениального преступного ума и мафиози, он жесток и богат. Термин '*Fat Cat*' был впервые использован в СМИ в 1920-х в значении богатого криминального босса. Перевод «*Толстопуз*» можно считать русскоязычным аналогом этого понятия, что полностью передает заложенное в имени значение.

Кот в сапогах, 2011 (возрастное ограничение 0+). Легендарный кот прибывает в город, скрываясь от властей, ведь за его усатую голову назначена крупная награда в Сан-Рикардо. Чтобы заработать денег, он решает выкрасть волшебные бобы у бандитов Джека и Джил. Если посадить эти бобы, то по

выросшему стеблю можно будет забраться на небо, где живет гусыня, несущая золотые яйца.

В данном мультфильме преобладает калькирование при передаче имен собственных на русский язык, а некоторые имена героев имеют исторически сложившиеся соответствия, например, *'Шалтай-Болтай –Humpty Dumpty'*, *'Кот в сапогах – Puss in Boots'*.

Можно отдельно выделить перевод имени *'Kitty Softpaws'* с помощью словообразовательной кальки. В итоге получился не только удачный в смысловом плане перевод, но и очень благозвучный вариант имени данного персонажа.

Зверополис, 2016 (возрастное ограничение 6+). Сюжет повествует о Джуди Хопс – юной крольчихе. Она первая крольчиха, которая работает в полиции, и вскоре ей предстоит узнать, как непросто конкурировать с большими и сильными зверями. Джуди горит решимостью доказать, что она чего-то стоит, и берется за первое подвернувшееся дело – найти пропавшего мистера Выдрингтона. Помощником Джуди становится лис по имени Ник Уайлд. Ник – мелкий аферист, который вынужден сотрудничать, чтобы избежать ответственности за неуплату налогов. Парочке предстоит объединить свои силы и распутать целый преступный заговор, ведь от их успеха зависит судьба Зверополиса и всех его жителей. В 2016 году был впервые показан мультфильм «Зверополис», привлекающий внимание с точки зрения перевода имен собственных. Проанализировав имена собственные из данного мультфильма, можно прийти к выводу, что в данном мультфильме преобладают такие способы передачи имен собственных, как транскрипция, калькирование и транскрипция в сочетании с транскреацией. Очень часто переводчики сталкивались с «говорящими» фамилиями персонажей, передача которых на русский язык была очень трудоемкой задачей. Проанализируем, как с ней справлялись специалисты. Имена главных героев переданы при помощи транскрипции, несмотря на то, что они относятся к описательной группе имен собственных. Фамилия главной героини зайчихи *'Judy Hopps'* происходит от

английского «hop», со значением «прыгать». Если вспомнить русские народные сказки, то в них часто встречалось такое имя, как *Зайка-Попрыгайка*, которое, возможно, в данной ситуации было бы уместно использовать при передаче на русский язык. Однако целевая аудитория данного фильма – дети старше шести лет, поэтому данный вариант кажется слишком детским. В итоге переводчики решили остановиться на транскрибировании имени данной героини. Имя напарника зайчихи *Nicholas Wilde* также является описательным, но передано при помощи транскрипции, хоть в фамилии можно выделить элемент ‘wild’, который можно было бы перевести различными способами и сохранить смысловое содержание имени. Описательное имя начальника главной героини *Mr. Big* также можно было бы передать без потери смыслового содержания. Некоторые юные зрители вряд ли знакомы со значением английского слова ‘big’, его можно было бы заменить на подходящее в данном случае слово «босс». Способ передачи на русский язык имени *Dawn Bellwether* вызывает особый интерес. Данное имя принадлежит застенчивой и тихой овечке, которая в итоге оказалась главной антагонисткой. Дословный перевод «*Зачатки Лидера*» являлся бы спойлером и звучал бы совсем непривычно в роли имени, поэтому переводчики подвергли это имя транскреации, сделав акцент на биологическом виде героини. Данная трансформация помогает сохранить интригу мультфильма и подчеркнуть видимую миловидность персонажа. В итоге переводчики передали данное имя на русский язык как *Мисс Барашикус*. Многие фамилии персонажей содержат элементы названий их биологических видов (*Mrs. Otterton* – *Миссис Выдрингтон*, *Peter Moosebridge* – *Питер Лосини*, *Duke Weaselton* – *Дюк Хорьковиц*). При их передаче на русский язык переводчики использовали частичное калькирование с добавлением привычных русских аффиксов для благозвучности имен. Подобным образом переведены и фамилии, содержащие внешние отличительные особенности героев (*Benjamin Clawhauser* – *Бенджамин Когтяузер*, *Officer McHorn* – *МакРог*).

Интересным является процесс преобразования имени *Chief Vogo* в его русский вариант *Буйволсон*. Элемент имени ‘Vogo’ в переводе с языка суахили

на английский язык означает ‘sarebuffalo’, т.е. «африканский буйвол». Переводчики решили передать этот компонент при помощи частичного калькирования и добавления суффикса – сон.

Имя благородного льва, мэра Зверополиса, *Leodore Lionheart* переводчики передают в русской версии мультфильма, как *Леодор Златогрив*. Имя подвергается транскрипции, а фамилия изменяется из «Львиного сердца» на «Златогрива», что служит яркому описанию внешнего вида персонажа.

Пародийное имя «молниеносного» ленивца *Flash Slothmore* (‘flash’ – «молния», ‘sloth’ – «ленивец») передано в русском варианте при помощи транскреации. В итоге получилось имя *Блиц*, которое у русского зрителя ассоциируется со скоростью. Один из главных персонажей обращался к данному герою ироничным выражением «Блиц, Блиц, скорость без границ» (в английском варианте ‘Flash, Flash, hundred yard dash’), искусный перевод которого нельзя не отметить.

Таким образом, проанализировав примеры мультфильмов с различными способами передачи имен собственных при переводе на русский язык, можно прийти к выводу, что переводчики нейтральные имена собственные переводят при помощи транскрипции и транслитерации, а «говорящие» имена (описательные, ассоциативные, пародийные) чаще всего частично либо полностью калькируются или подвергаются транскреации. Это делается для того, чтобы целевая аудитория смогла понять смысл, заложенный авторами в именах персонажей на языке оригинала. Данные способы передачи являются, как мы видим, не только наиболее часто использующимися, но и наиболее продуктивными, когда речь идет о героях произведений, созданных для юной аудитории.

Список использованных источников:

1. Долгова, А.Т. Создание мультфильма своими руками посредством проектной деятельности в условиях ДОУ / А. Т. Долгова. — Текст : непосредственный // Актуальные вопросы современной педагогики : материалы IX Междунар. науч. конф. (г. Самара, сентябрь 2016 г.). – Самара : ООО "Издательство АСГАРД", 2016. — С. 22-25. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/206/10993/> (дата обращения: 27.11.2021).

2. History Of Animation [Электронный ресурс]. – 2016. – Режим доступа: <http://lifestyle.iloveindia.com/lounge/history-of-animation-2221.html>. – Дата доступа: 27.11.2021.