

с помощью способа смыслового развития, без сохранения отсылки в языке перевода.

Заключение. Переводчик в процессе локализации сталкивается с множеством проблем, связанных как с техническими, так и с лингвистическими, а также прагматическими трудностями, присущими литературному переводу.

Библиографические ссылки

1. Якунина В. Г., Шевченко Е. В. Лингвоиндустрия, локализация и перевод // Наука без границ. 2017. №6 (11). С. 16-20.

ТРАНСКРЕАЦИЯ ПРИ ПЕРЕДАЧЕ ИМЕН МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ НА РУССКИЙ ЯЗЫК

В. В. Коростик

Научный руководитель С. А. Давыдова, старший преподаватель

Белорусский государственный университет,

Минск, Беларусь

e-mail: korostikvika@gmail.com

В данной статье рассматриваются особенности применения транскреации при передаче онимов – имен мультипликационных персонажей на русский язык, а также демонстрируется значимость фактора понимания целевой аудитории.

Ключевые слова: транскреация; нейтральные имена; описательные имена; пародийные имена; ассоциативные имена.

Введение. Особенности передачи имен 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 перевод «говорящих» имен при помощи транскрипции или транслитерации может привести к тому, что персонаж потеряет часть своего образа. По этой причине переводчик вынужден прибегать к другим способам передачи имен собственных, одним из которых является транскреация.

Основная часть. Термин *транскреация* является заимствованием из английского языка и представляет из себя комбинацию слов ‘translation’

и 'creation'. Под транскреацией понимается процесс адаптации смыслового содержания текста при переводе таким образом, чтобы перевод вызывал у целевой аудитории те же эмоции и побуждал к тем же действиям, что и исходный текст [1, с. 529]. Задача переводчика, использующего данный прием заключается в том, чтобы воспринять исходный текст, выделить его ключевые идеи, считать эмоциональный посыл, а затем перевести текст на другой язык с учетом национальных, культурных и социальных особенностей конечного адресата.

В работе рассматриваются наиболее яркие примеры использования транскреации с точки зрения мотивированности ее применения.

Согласно классификации Л. М. Щетинина, имена собственные подразделяются на следующие разновидности:

а) нейтральные имена, в которых значение основы и фонетическая форма никак не отражает особенности характера и поведения героя, не имеет ассоциаций с его именем (например, *Fiona* – 'Фиона');

б) описательные (характеризующие) имена, основы которых дают прямую или косвенную характеристику их носителей (например, *The Forgothers* – 'Чистильщики Памяти');

в) пародийные имена, имеющие ярко выраженную эмоционально-экспрессивную окраску обычно негативного характера (например, *Wheezy* – 'Хрипун');

г) ассоциативные имена, которые своей зрительной и звуковой формой вызывают у читателя различные ассоциации, углубляющие характеристику персонажей (например, *Zipper the Fly* – 'Вжик') [2, с. 126].

Транскреации чаще всего подвергаются описательные, пародийные и ассоциативные имена собственные, иными словами, «говорящие» имена, которые имеют более или менее уловимую внутреннюю форму.

Героиня мультсериала «Чип и Дейл» по имени *Gadget* (в русском варианте 'Гайка') приобрела такое описательное имя из-за любви к технике. Так как в 1991 году существительное «гаджет» не было широко распространено в русском языке, переводчики заменили его словом «гайка», которое, к тому же, является существительным женского рода.

Персонаж по имени *Moyntery Jack* был любителем сыра, и поэтому создатели мультфильма дали ему описательное имя, созвучное с сортом данного продукта, популярным в то время в США. Так как этот сыр не был популярен в России, переводчики заменили его на более известный русскоговорящим зрителям сорт сыра, и персонаж приобрел имя ‘Рокфор’.

Пародийное имя кота-антагониста *Fat Cat* имеет скрытый смысл. Данный герой показал себя в качестве гениального преступного ума и мафиози. 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.

При передаче нейтральных имен персонажей мультфильма «Утиные истории» *Huey, Dewey, Louie* на разные языки с помощью транскреации переводчики останавливают свой выбор на вариантах, более благозвучных в культуре каждой страны, чем оригинальные, и сохраняют тенденцию повторения звуков. Например, в испанском варианте имена героев звучат как *Jorgito, Juanito, Jaimito*; в немецком: *Tick, Trick, Track*; в итальянском: *Qui, Quo, Qua*. В данных примерах наблюдается аллитерация, стилистический прием, основанный на повторении начальных согласных звуков. При передаче этих имен на славянские языки наблюдается ассонанс, представляющий собой повторение гласных звуков. Таким образом, в польском языке имена звучат как *Hyzio, Dyzio, Zyzio*; в чешском: *Dulík, Bubík, Kulík*; и в русском варианте: ‘Билли, Вилли, Дилли’.

Имя еще одного персонажа «Утиных историй» *Gyro Gearloose* имеет русское соответствие ‘Винт Разболтайло’. В оригинале все компоненты данного описательного имени имеют свое значение: *gyro* – ‘гироскоп’; *gear* – ‘механизм’; *loose* – ‘неплотно прикрепленный’. Данный герой является гениальным изобретателем, но его устройства не всегда работают в соответствии с задумкой. В русской версии мультфильма компоненты имени заменены на более понятные для юной публики слова. Компонент *gyro* опущен, элементу *gear* соответствует существительное ‘винт’, а *loose* заменяется неологизмом ‘Разболтайло’, образованным от глагола

‘разболтать’ с добавлением подходящей флексии. В результате, смысл имени сохраняется благодаря компенсации, и единственным недостатком данного случая применения транскреации является потеря алитерации.

Описательное имя антагониста в мультфильме «Смывайся» *Whitey* передано на русский язык как ‘Альби’. Данное имя в оригинале содержит компонент ‘white’, указывающий на особенности окраски персонажа. В русском же варианте имя имеет сходство с существительным ‘альбинос’. Такой выбор можно объяснить тем, что данный персонаж не просто имел белый окрас, а был темно-серой лабораторной крысой, из которой сделали альбиноса. Переводчики не упустили этот момент и смогли дополнить образ персонажа, передав данную его особенность.

Заключение. Таким образом, проанализировав данные примеры, можно сделать вывод, что транскреация используется при передаче на другой язык описательных имен с целью сохранения заложенного в них смысла, транскреация ассоциативных имен используется для передачи эмоционального содержания онимов, а пародийные имена подвергаются данному приему для сохранения ироничности. Переводчики также прибегают к транскреации при переводе нейтральных имен, чтобы культурно их адаптировать и облегчить их восприятие. Таким образом, данный прием является весьма продуктивным способом передачи имен мультипликационных персонажей на другой язык, так как анимационные фильмы адресованы детям и подросткам, для которых смысл «говорящих» имен должен быть донесен максимально понятным способом.

Библиографические ссылки

1. Malenova E. D. Subtitling Practice: From Translation to Transcreation // Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences. 2017. №4. С. 526 – 536.
2. Щетинин Л. М. Слова, имена, вещи. Очерки об именах. Ростов-на-Дону : Издательство Ростовского университета, 1966. 224 с.