

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕДАЧИ ИМЕН ПЕРСОНАЖЕЙ В МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМАХ И СЕРИАЛАХ ДЛЯ ВЗРОСЛОЙ АУДИТОРИИ

В. В. Коростик

Научный руководитель С. А. Давыдова, старший преподаватель

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

e-mail: korostikvika@gmail.com

В статье рассматриваются способы и особенности передачи имен персонажей в мультсериалах для взрослой аудитории при переводе с английского языка на русский, а также анализируется влияние жанровой принадлежности мультсериалов на наличие персонажей с «говорящими» именами.

Ключевые слова: мультипликация; нейтральные имена; описательные имена; пародийные имена; ассоциативные имена; калька; транскрипция; транскреация.

Введение. Современная мультипликация не ограничивается анимационными фильмами и сериалами для детей и подростков, посредством которых им передаются социокультурные нормы, представления о морали и нравственности. В анимационных произведениях для взрослой аудитории моделируется альтернативная реальность, которая может отражать действительность и создавать другие миры с самыми неожиданными событиями и ситуациями [1, с. 17]. Целью данной работы является исследование особенностей передачи имен персонажей в мультсериалах для взрослой аудитории при переводе.

Основная часть. Задачей создателей анимационных фильмов и сериалов является донесение идеи до зрителя путем использования внутренних инструментов, таких как имена персонажей, их характеры, сюжет и диалоги, а задача переводчиков заключается в том, чтобы максимально точно адаптировать мультипликационное произведение для аудитории языка перевода с сохранением изначального замысла. Адекватная передача имен персонажей при переводе – ключ к полному пониманию характера мультипликационных героев зрителями.

Согласно классификации Л. М. Щетинина, имена собственные подразделяются на: нейтральные имена (*Steve Williams* – ‘Стив Уильямс’, *Lisa Simpson* – ‘Лиза Симпсон’); описательные имена (*Hypnotoad* – ‘Гипножаба’, *Luigi Risotto* – ‘Луиджи Ризотто’); ассоциативные имена (*Bamm-Bamm Rubble* – ‘Бамм-Бамм Раббл’); пародийные имена (*Mr. Peanutbutter* – ‘Мистер Подхвост’) [2, с. 126].

Описательные, пародийные и ассоциативные имена собственные можно условно объединить под термином «говорящие» имена, поскольку они имеют более или менее уловимую внутреннюю форму.

В ходе исследования было проанализировано 100 имен главных персонажей из 9 англоязычных мультсериалов различных жанров («Конь БоДжек», «Бриклберри», «Симпсоны», «Футурама», «Скрестив мечи», «Корпорация Заговор», «Дядя Деда», «Флинтстоуны», «Крайний космос»). Анализ материала позволил выявить следующие способы перевода имен собственных: транскрипция и транслитерация (74%), калька и полукалька (15%), транскреация (11%). Под транскреацией понимается процесс адаптации смыслового содержания текста при переводе таким образом, чтобы перевод вызывал у целевой аудитории те же эмоции, что и исходный текст [3, с. 529].

Наиболее часто (в 61% случаев) способы транскрипции и транслитерации применялись при передаче нейтральных имен персонажей. С помощью калькирования и транскреации во всех рассмотренных случаях передавались исключительно «говорящие» имена. Соответственно, можно сделать вывод, что во взрослой анимации, в отличие от ориентированной на детскую публику мультипликации, количество нейтральных имен персонажей практически равно количеству «семантически наполненных» имен. Причина кроется в целевой аудитории, а также связана с тем, что характер персонажей во взрослой анимации намного сложнее, чем в детской, поэтому создатели мультфильмов для взрослой аудитории значительно реже останавливают свой выбор на «говорящих» именах.

Одной из характерных особенностей рассмотренных мультсериалов для взрослой аудитории является пародийное отражение реальных предметов и явлений жизни, а также культурных, политических, этнографических и религиозных особенностей различных стран. В таких мультсериалах высмеиваются многие клише и стереотипы, в частности – особенности культур, что зачастую отражается и в именах персонажей. В мультсериале «Симпсоны» персонаж по имени Луиджи Ризотто (англ. *Luigi Risotto*), владелец итальянского ресторана, является пародией на стереотипный образ итальянского повара. Его фамилия означает название итальянского блюда ризотто. Переводчиком не составило труда сохранить заложенный в этом имени смысл. В то же время, персонаж по имени Рич Тексан (англ. *Rich Texan* – ‘Богатый Техасец’), стереотипный бесчувственный богач с протяжным техасским акцентом, в русской адаптации утратил часть образа из-за применения при переводе приема транскрипции. Его имя в оригинале является описанием-прозвищем, однако переводчики не стали калькировать его, хотя калька применяется

для передачи многих описательных или пародийных имен эпизодических персонажей мультсериала (например, *Patches and Poor Violet* – ‘Заплатка и Бедняжка Виолетта’).

Рассмотренные описательные, пародийные и ассоциативные имена, которые при переводе передаются при помощи кальки или транскреации, как правило, появляются в мультсериалах, принадлежащих к жанру научной фантастики. В них персонажи чаще всего являются вымышленными существами с характеризующими их «говорящими» именами (*Nibbler* – ‘Зубастик’, *Hypnotoad* – ‘Гипножаба’, *Horrible Gelatinous Blob* – ‘Ужасный Студень’). Однако было обнаружено, что «семантически наполненные» имена во взрослой мультипликации зачастую транскрибируются и теряют заложенный в них смысл (*Gary Goodspeed* – ‘Гэри Гудспид’, *Glenn Dolphman* – ‘Гленн Дельфман’ (гибрид человека и дельфина), *Invictus* – ‘Инвиктус’ (с лат. непобедимый)).

Также было отмечено, что в исторических мультсериалах довольно часто используются «говорящие» имена. К примеру, в анимационном сериале «Флинтстоуны», действие которого разворачивается в каменном веке, фамилии персонажей *Fred Flintstone* – ‘Фред Флинтстоун’, *Betty Rubble* – ‘Бетти Раббл’ связаны с названиями минеральных образований: *flintstone* – ‘кремень’, *rubble* – ‘булыжник’, ‘валун’. При переводе они передаются при помощи транскрипции, и заложенный в них смысл теряется.

Заключение. В ходе исследования были выделены такие способы передачи имен персонажей при переводе, как транскреация, транскрипция и транслитерация, калька и полукалька. Среди особенностей передачи имен во взрослой анимации можно выделить более частое использование транскрипции для передачи «говорящих» имен, чем в мультипликации для детской аудитории. Также стоит отметить, что «семантически наполненные» имена в научно-фантастических и исторических мультсериалах для взрослой аудитории встречаются гораздо чаще, чем в анимационных произведениях с бытовым сюжетом.

Библиографические ссылки

1. Яременко Е. Г. Язык анимации и мультимедиа // Анимация как феномен культуры : материалы Международных научно-практических конференций 2012-2017 годов. М. : ВГИК. 2018. С. 16-21.
2. Щетинин Л. М. Слова, имена, вещи : Очерки об именах. Ростов-на-Дону : Ростовский университет, 1966.
3. Malenova E. D. Subtitling Practice: From Translation to Transcreation // Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences. 2017. №4. Т. 10. С. 526–536.