

СПОСОБЫ ПЕРЕДАЧИ ОНИМОВ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ С РУССКОГО ЯЗЫКА НА АНГЛИЙСКИЙ

С. А. Давыдова, В. В. Коростик

*Белорусский государственный университет
Минск, Беларусь*

e-mail: DavydovaSA@bsu.by, vika_korostik@mail.ru

Статья посвящена мультипликации как отдельному виду киноиндустрии. В статье рассматриваются особенности передачи онимов мультипликационных героев с русского языка на английский язык, выявлены наиболее популярные способы передачи имен собственных персонажей мультфильмов.

Ключевые слова: мультипликация; целевая аудитория; описательные имена; нейтральные имена; транскреация; транскрипция; описательный перевод.

WAYS OF RENDERING ONYMS OF CARTOON CHARACTERS FROM RUSSIAN TO ENGLISH

S. A. Davydova, V. V. Korostik

*Belarusian State University
Minsk, Belarus*

e-mail: DavydovaSA@bsu.by, vika_korostik@mail.ru

The article is devoted to animation as a separate type of film industry. The article discusses the features of transferring the proper names of cartoon characters from Russian into English, identifying the most popular ways of transferring the proper names cartoon characters.

Keywords: animation; the target audience; descriptive names; neutral names; transcreation; transcription; descriptive translation.

Мультипликация – это процесс создания последовательных изображений, которые при быстром воспроизведении создают иллюзию движения. Создание мультипликационного кино требует большого количества времени и терпения, так как каждый кадр рисуется или создается компьютером вручную.

Перейдя с больших экранов, где зародился этот вид кинематографического искусства, в телевизионную среду, мультфильмы приобрели еще более сложную семиотическую структуру. Сложные мультисемиотические тексты, расширившие свою компонентную базу за счет движения, цвета, затем звука после возникновения кино в конце XIX в., получили дополнительное развитие с активным прогрессом в мультипликации (анимации). Хотя известно, что первые опыты «оживления» статических рисунков относятся к первой трети XIX в., а датой выхода первого рисованного мультфильма считается 1892 год, по-настоящему

сложный мультисемиотический видеовербальный анимационный продукт стал развиваться с середины XX в. [1, с. 29].

В настоящее время мультипликация является отдельной ветвью экранного искусства, которая служит для создания воображаемых миров, а также передачи молодой аудитории социокультурных норм, представления о морали и нравственности. Киновед Н. Г. Кривуля выделяет три различных направления в анимационном искусстве: американское, европейское и отечественное. Американская анимация, по мнению исследователя, обусловлена приоритетом визуального начала, европейская анимация тяготеет к повествовательной форме, тогда как российский аниматограф ориентирован в первую очередь на решение просветительских и воспитательных задач, и только потом воспринимается как средство развлечения [1, с. 50]. То есть дидактический, просветительский потенциал заложен в отечественном кинематографе изначально.

Анимационный фильм создается в определенной социокультурной и исторической реальности и функционирует в ней в соответствии с теми условиями, которые она ему предоставляет. С этих позиций анимационное произведение является фрагментом этой реальности, материалом, несущим на себе её отпечаток. Являясь неотъемлемой частью культуры, анимация открывает возможности для изучения её материальной и духовной составляющей [2, с. 12].

Мультипликационные фильмы нередко воспринимаются как сугубо развлекательный и упрощенный продукт, т.е. как вид кино, ориентированный в основном на детскую аудиторию. Это может быть экранизация старой народной сказки или новой, специально написанной для мультфильма. Однако, анимационные видеовербальные кинотексты сегодня гораздо многограннее и сложнее и поэтому таковыми, без сомнения, не являются. Ю. М. Лотман еще в 1978 г. отмечал периферийное положение мультипликационного фильма в общей системе киноискусства, полагая, что «развитие телевидения создает, в частности, технические условия для повышения общественного статуса мультипликационных фильмов» [3, с. 671]. По его мнению, представление о том, что мультипликационное кино жанрово закреплено за зрителем детского возраста, ошибочно в такой же мере, в какой то, что сказки Андерсена считаются детскими книгами, а театр Шварца детским театром. Поэтому сегодня можно говорить о том, что мультипликация является контентом, востребованным разными аудиториями, начиная от малышей и заканчивая взрослыми людьми разного возраста и статуса.

Анимационные видеовербальные кинотексты характеризуются рядом особенностей, в том числе использованием средств выразительно-

сти, направленных на создание прагматического эффекта при воздействии на целевую аудиторию, как детскую, так и взрослую не только в речи персонажей, но даже в названии мультфильмов, а также в именах собственных персонажей.

Особенности передачи имен персонажей в мультипликационных фильмах и сериалах при переводе связаны с их целевой аудиторией. Задачей создателей анимационных фильмов и сериалов является донесение идеи до зрителя через 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.

Имя собственное, согласно определению из словаря русской ономастической терминологии, – это слово или словосочетание, которое служит для выделения именуемого им объекта среди других объектов: его индивидуализации и идентификации [4, с. 95].

Передача имен собственных – тема обширная и неоднозначная в переводческой практике. Имена собственные становятся как бы опорными точками в межъязыковой коммуникации и исполняют функцию межъязыкового, межкультурного мостика [5, с. 3].

Стоит обратить внимание на особенности имен собственных в русском языке. Во-первых, в отличие от английского, где отсутствует категория грамматического рода, в русском языке категория рода в личных именах (так же как в фамилиях и отчествах) выражается регулярно морфологически и фонетически [5, с. 82]. Во-вторых, русский язык отличается обилием дериватов: сокращенных, уменьшительных и оценочных форм имен собственных, которыми человека именуют в зависимости от обстановки общения, отношения говорящего, степени знакомства и т.д. Эти особенности важно учитывать в процессе передачи имен персонажей мультфильмов.

Также стоит уделить внимание классификации имен собственных, так как в зависимости от вида имени персонажа чаще всего зависит способ его передачи.

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

- а) нейтральные имена, в которых значение основы и фонетическая форма никак не отражает особенности характера и поведения героя, не имеет ассоциаций с его именем;
- б) описательные (характеризующие) имена, основы которых дают прямую или косвенную характеристику их носителей;
- в) пародийные имена, имеющие ярко выраженную эмоционально-экспрессивную окраску обычно негативного характера;

г) ассоциативные имена, которые своей зрительной и звуковой формой вызывают у читателя различные ассоциации, углубляющие характеристику персонажей [6, с. 126].

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

В ходе исследования было проанализировано 8 мультсериалов и мультфильмов, выбранных по следующим критериям: популярность среди русскоязычной аудитории, благодаря которой фильмы вышли в международный прокат, популярность переведенного мультфильма среди англоязычной аудитории, а также выбор был ориентирован на мультипликационные произведения всех возрастных категорий. В результате были выбраны следующие мультипликационные произведения: «Фиксики» (“The Fixies”), «Лунтик» (“Moonzy”), «Смешарики» (“Kikoriki”), «Барбоскины» (“The Barkers”), «Три Кота» (“Kid-E-Cats”), «Ми-ми-мишки» (“Be-be-Bears”), «Маша и Медведь» (“Masha and the Bear”), а также «Три богатыря на дальних берегах» (“Three Heroes on Distant Shores”). Всего было проанализировано 82 имени главных персонажей данных мультфильмов и мультсериалов.

Анализ материала позволил выявить следующие способы перевода имен собственных: транскрипция и транслитерация, калька и полукалька, а также транскреация.

В соответствии с полученными данными, наиболее часто используемыми приемами являются транскрипция и транслитерация (38%), которые в основном применяются для передачи нейтральных имен собственных (например: *Аленушка* – Alenushka, *Маша* – Masha). Следующим часто используемым способом является транскреация (35%). 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 [7, с. 529]. Данный прием используется, главным образом, при передаче пародийных и ассоциативных имен персонажей, чтобы донести до аудитории их внутреннюю форму (например: *Компот* – Pudding, *Шнуля* – Toola, *Игрек* – Digit). С помощью калькирования и полукальки (27%) переводчики чаще всего передают описательные имена, указывающие на видовую принадлежность персонажей-зверей или описывающие особенности их внешности, рода деятельности и происхождения (например: *Соловей-Разбойник* – Nightingale the Robber, *Лунтик* – Moonzy).

Имена персонажей в англоязычной версии мультсериала «Смешарики» были полностью изменены. Таким образом, описательное имя

Крош было передано на английский язык с помощью транскреации как *Krash*. Это имя созвучно русскому и является и своеобразным уподоблением слову *crash*, что переводится как «авария» или «громкий звук». Учитывая, что данный персонаж, как правило, создает много шума, такой выбор имени вполне оправдан. *Лосяш* в англоязычной версии стал *Dokko*, так как этот персонаж является ученым. Английский вариант имени был образован от существительного ‘*doctor*’.

В англоязычной версии мультсериала «Фиксики» имя главного персонажа *Дим Димыч* было передано с помощью транскреации как *Tom Thomas*. Основной интерес данного примера обоснован тем, что отчество – это весьма специфическая форма именования по отцу, свойственная лишь русскому и ещё нескольким славянским языкам. В данном случае отчество служит для создания аллитерации и ассонанса. Переводчикам удалось передать эти стилистические приемы, используя в англоязычной версии сокращенное имя *Tom*, весьма созвучное оригинальному, а отчество было заменено на полную форму – *Thomas*. В результате имя персонажа получилось не только созвучным с оригинальным, но и легким для восприятия юной англоязычной публикой.

Также примечательным с точки зрения передачи отчества является имя персонажа мультфильма «Лунтик» *Корней Корнеевич*. В англоязычной версии в результате переводческой адаптации персонаж приобрел имя *Mr. Diggins*. Отчество было заменено на обращение *Mr.* для передачи уважительного оттенка именования. Имя *Корней* было передано неологизмом *Diggins*, образованного от глагола *to dig* – ‘копать’, подчеркивающего основной род деятельности персонажа.

Стоит также обратить внимание на передачу имени персонажа мультсериала «Фиксики» *Игрек*. Он приобрел такое имя благодаря серьезному отношению к учебе, увлечению техникой и таким чертам характера, как точность и рассудительность. В русском языке буква, содержащаяся в его имени, используется в качестве одного из обозначений переменной величины в математике и называется, и произносится как «игрек». По-английски эта буква как в алфавите, так и в математических выражениях произносится как [wai]. Чтобы не потерять заложенный в имени смысл, переводчики решили передать особенности характера персонажа, назвав его *Digit*. Слово ‘digit’ в английском языке имеет значение «однозначное число», «единица» и вызывает ассоциации со словом *digital*, которое означает «цифровые технологии». Оба эти значения подчеркивают увлечение персонажа наукой и техникой.

Имя персонажа мультфильма «Три Кота» *Компот* при переводе на английский язык было передано как *Pudding*. Этот сладкий десерт очень

распространен в англоязычных странах, в то время как эквивалента для русского слова *компот* в английском языке нет.

Таким образом, наиболее популярными способами передачи нейтральных имен персонажей мультсериалов с русского на английский являются транскрипция и транслитерация. Основными способами передачи описательных имен можно считать калькирование и полужалку, которые помогают сохранить внутреннюю форму имен собственных. Транскреация успешно служит для адаптации русскоязычных пародийных и ассоциативных имен и используется для того, чтобы вызвать у целевой аудитории те же эмоции, что и оригинальные «говорящие» имена. Также было отмечено, что транскреация помогает передать функции, выполняемые русскими отчествами персонажей.

Библиографические ссылки

1. Кривуля Н. Г. Аниматология. Эволюция мировых аниматографий. В 2 ч. Ч. 1–2. М., 2012. 808 с.
- 2.. Кривуля Н. Г. Анимация как феномен культуры // Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями : материалы V Междунар. науч.-практ. конференции «Анимация как феномен культуры», 7-8 октября 2009 года. М.: ВГИК, 2010. С. 4–24.
3. Лотман Ю. М. О языке мультипликационных фильмов //Об искусстве. СПб.: Искусство, 1998. С. 671–674.
4. Подольская Н. В. Словарь русской ономастической терминологии. М.,1978. 200 с.
5. Ермолович Д. И. Имена собственные на стыке языков и культур. М. : Р.Валент, 2001. 200 с.
6. Щетинин Л. М. Слова, имена, вещи. Очерки об именах. Ростов-на-Дону: Изд-во Ростовского ун-та, 1966. 224 с.
7. Malenova E. D. Subtitling Practice: From Translation to Transcreation // Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences. 2017, №4. P. 526–536.