

АСАБЛІВАСЦІ ПЕРАДАЧЫ ЎЛАСНЫХ ІМЁНАЎ ПРЫ ПЕРАКЛАДЗЕ МУЛЬТЫПЛІКАЦЫІ З АНГЛІЙСКОЙ НА БЕЛАРУСКУЮ МОВУ

В. В. Каросцік

Навуковы кіраўнік С. А. Давыдава, старшы выкладчык

Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт

Мінск, Беларусь

e-mail: korostikvika@gmail.com

У артыкуле разглядаюцца асаблівасці перадачы імёнаў персанажаў у мультфільмах для дзяцей і падлеткаў пры перакладзе з англійскай мовы на беларускую. Асаблівая ўвага ўдзяляецца аналізу прыкладаў перадачы імёнаў з семантычным напайненнем.

Ключавыя словы: мультыплікацыя; нейтральныя імёны; апісальныя імёны; парадыйныя імёны; асацыятыўныя імёны; калька; транскрыпцыя; транскрэцыя.

Уводзіны. Сучасная мультыплікацыя з'яўляецца важным культурным феноменам, а яе пераклад на розныя мовы садзейнічае культурнаму абмену. Пераклады сусветна вядомых мультфільмаў на беларускую мову пачалі з'яўляцца адносна нядаўна, і яны выклікаюць вялікую зацікаўленасць як у гледачоў, так і ў даследчыкаў.

Асноўная частка. Уласныя імёны ў мультфільмах могуць быць сапраўднымі або выдуманымі, пры гэтым апошнія даволі часта маюць семантычнае напайненне. Антрапонімы па волі аўтара могуць лёгка набываць унутраную форму, што варта ўлічваць пры перакладзе. Удала абранае імя персанажа становіцца дадатковым сродкам яго характарыстыкі, а таксама ўзмацняе эмацыйнае ўражанне ад усяго твора [1, с. 182]. Менавіта таму перакладчыку варта выбіраць такія спосабы перакладу, якія дазваляюць перадаць антрапонім з захаваннем першапачатковай задумкі аўтара. У працэсе перакладу мультфільмаў важна ўлічваць узрост гледачоў, каб яны маглі правільна зразумець і інтэрпрэтаваць імёны мультыплікацыйных персанажаў.

Паводле класіфікацыі Л. М. Шчацініна, уласныя імёны падзяляюцца на чатыры групы:

- а) нейтральныя імёны (*Andy Davis* – ‘Эндзі Дэвіс’, *Harold* – ‘Гэральд’);
- б) апісальныя імёны (*Mr. Potato Head* – ‘Містэр Бульбяная Галава’, *Sadness* – ‘Маркота’, *Benjamin Clawhauser* – ‘Бэнджамін Кіпцюрскі’);
- в) парадыйныя імёны (лянівец *Flash* – ‘Флэш’, парася *Hamm* – ‘Хэм’);
- г) асацыятыўныя імёны (*Bingo-Bongo* – ‘Бінга-Бонга’, *Buzz Lightyear* – ‘Баз Лайтэр’) [2, с. 126].

Для аналізу было выбрана пяць сусветна вядомых мультфільмаў для дзяцей і падлеткаў, перакладзеных на беларускую мову: «Гісторыя цацак»

(1995), «Шрэж» (2001), «Неверагодны містэр Фокс» (2009), «Галаваломка» (2015), «Звератопія» (2016). Было прааналізавана 57 імёнаў галоўных персанажаў, у выніку чаго былі выяўлены наступныя спосабы перадачы антрапонімаў: транскрыпцыя і транслітарацыя (53 %), калькаванне (30 %), транскрэацыя (17 %). Пад транскрэацыяй маецца на ўвазе працэс адаптацыі сэнсавага зместу тэксту пры перакладзе такім чынам, каб пераклад выклікаў у аўдыторыі тыя ж эмоцыі, што і тэкст арыгінала [3, с. 529].

У разгледжаных прыкладах спосабы транскрыпцыі і транслітарацыі ўжываюцца найбольш часта і амаль заўсёды перадаюць нейтральныя імёны персанажаў. Калькаванне і транскрэацыя дапамагаюць перакладчыкам перадаць імёны з семантычным напаміненнем, каб дзеці і падлеткі маглі атрымаць больш поўную характарыстыку персанажаў і сфарміраваць асабістае стаўленне да герояў.

Найбольш цікавымі для аналізу з’яўляюцца імёны, якія маюць унутраную форму. Такія антрапонімы патрабуюць асаблівай увагі і фантазіі перакладчыка. Разгледзім найбольш займальныя прыклады перадачы імёнаў з семантычным напаміненнем.

Парадыйнае імя галоўнага антаганіста мультфільма «Шрэж» *Prince Charming* перадаецца на беларускую мову пры дапамозе калькі як ‘Чароўны Прынц’. У рускамоўным варыянце анімацыйнага фільма імя дадзенага персанажа транслітарыруецца як ‘Принц Чарминг’. Насамрэч, задумка мультфільма дапускае абодва варыянты, бо галоўная ідэя твора заключаецца ў тым, каб высмеяць празмерную казачнасць мультыплікацыі і прадэманстраваць адваротны бок тыповых гісторый са «шчаслівай» канцоўкай. Варыянт ‘Чароўны Прынц’ падкрэслівае, што за прыгожым знешнім выглядам героя хаваецца крывадушнасць і сквапнасць. Станоўчыя персанажы мультфільма заўсёды звяртаюцца да антаганіста па імені са здэкам і іроніяй.

Верны спадарожнік Шрэка *Donkey* атрымаў у перакладзе імя ‘Аслук’, што падаецца выдатным варыянтам, бо падкрэслівае яго легкадумнасць і гаманлівасць. Імя ў перакладзе мае ацэначнае значэнне, галоўныя персанажы часцей за ўсё звяртаюцца да героя з лёгкім раздражненнем, але ў той жа час з сяброўскай спагадлівасцю. У перакладчыкаў выдатна атрымалася адлюстраваць абодва гэтыя моманты.

Нельга не адзначыць удалы пераклад апісальнага імені *Puss in Boots* – ‘Кот у ботах’. У адрозненне ад рускамоўнага варыянта ‘Кот в сапогах’, у беларускай мове назіраецца захаванне асанансу, што з’яўляецца даволі важным момантам пры перадачы ўласных імёнаў у аўдыёвізуальных творах.

Персанажы мультфільма «Галаваломка» *The Forotters* у беларускім перакладзе атрымалі апісальнае імя ‘Работнікі Розуму’. Дадзены прыклад выкарыстання транскрэацыі можна адзначыць як адэкватны і мэтазгодны,

бо гэтыя персанажы займаліся не толькі выдаленнем непатрэбных успамінаў з памяці галоўнай гераіні, але і вырашалі, што яна ўгадае ў той ці іншы момант часу. Такім чынам, генералізацыя дапамагае глядачам атрымаць больш поўнае ўяўленне пра гэтых персанажаў.

Асацыятыўнае імя персанажа *Jangles the Clown* (ад англ. *jangle* – ‘гул’, ‘гоман’) перададзена на беларускую мову як ‘Лапатун’. Дадзены герой вылучаецца сваімі гучнымі паводзінамі і прыходзіць да галоўнай гераіні ў жаклівых снах. Транскрэацыя ў гэтым выпадку з’яўляецца аптымальным спосабам перадачы антрапоніма, бо дазваляе захаваць неабходныя асацыяцыі і дапоўніць вобраз персанажа.

Тхор з мультфільма «Звератопія» *Duke Weaselton* у беларускім перакладзе атрымаў парадыйнае імя ‘Дзюк Боўдзіла’. Справа ў тым, што назойнік *weasel* акрамя эквівалентаў ‘ласка’, ‘тхор’ мае таксама другаснае значэнне ‘праныра’, ‘падхалім’. Перакладчыкі вырашылі падкрэсліць менавіта апошняе значэнне пры дапамозе транскрэацыі, улічваючы, што гэты персанаж з’яўляецца вядомым злодзеям і рабаўніком. Таксама гэты варыянт імені выдатна перадае моўную гульню ў адным з эпізодаў: «Што ты збіраўся рабіць з гэтымі начнымі скавытамі, Брудзіла?» «Боўдзіла. Дзюк Боўдзіла. І я не скажу табе нічога» (арыг. “*What were you gonna do with those Night Howlers, Weselton?*” “*It’s Weaselton. Duke Weaselton. And I ain’t talking*”).

Апісальнае імя ягуара *Mr. Manchas* (ад ісп. *mancha* – ‘пляма’) у рускамоўнай версіі мультфільма гучыць як ‘Пан Плямік’, што ўдала апісвае знешні выгляд персанажа. У рускамоўнай версіі «Звератопіі» дадзенае імя транскрыбіруецца, і герой губляе частку свайго вобразу, а яго імя застаецца не патлумачаным для юных глядачоў.

Заклучэнне. Такім чынам, аналіз спосабаў перадачы ўласных імёнаў паказаў, што транскрыпцыя і транслітарацыя часцей за ўсё выкарыстоўваюцца для перадачы нейтральных імён герояў, у той час як калькаванне і транскрэацыя дапамагаюць адлюстраванню семантычнае напаўненне апісальных, парадыйных і асацыятыўных антрапонімаў, а таксама паглыбіць характарыстыку персанажаў і падкрэсліць іх асабістыя якасці, як станючыя, так і адмоўныя. Увогуле, удалы пераклад мультыплікацыі можа стварыць непаўторны вопыт для глядачоў і спрыяць культурнаму абмену.

Бібліяграфічныя спасылкі

1. Соколова Е. Ю. Функционально-стилистическая нагрузка имени собственного в художественном тексте // Вестник ЧелГУ. 2011. №33. С. 182–184.
2. Щетинин Л. М. Слова, имена, вещи. Очерки об именах. Ростов н/Д. : Ростовск. ун-т, 1966.
3. Malenova E. D. Subtitling Practice: From Translation to Transcreation // Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences. 2017. №4. P. 526–536.