

ОСНОВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ ПРИ ПЕРЕДАЧЕ ИМЕН СОБСТВЕННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ В МУЛЬТИПЛИКАЦИИ НА БЕЛОРУССКИЙ ЯЗЫК

С.А. Давыдова¹, В.В. Коростик²

1 старший преподаватель, 2 выпускница
Белорусский государственный университет
(Минск), Республика Беларусь

Аннотация. В данной статье рассматриваются основные тенденции способов передач имен собственных персонажей на белорусский язык в мультипликации, а также затрагивается вопрос национальной идентичности анимационных фильмов. В статье также приводится анализ частотности способов передачи мультипликационных антропонимов при передаче на белорусский язык.

Ключевые слова: мультипликация; белорусская анимация; имена собственные; национально-языковая идентичность; транскреация; транскрипция; транслитерация.

Каждый из нас с детства приобщается к ценностям, традициям и своей культуре через сказки, мультфильмы, фильмы. Уже в самом раннем возрасте взрослые объясняют детям на примере сказок что такое ‘добро’, ‘дружба’ и т.д., постепенно приучают детей к своим обычаям, объясняют нравственные критерии поведения. Часто, общаясь с малышами, взрослые прибегают к мультипликации, где наглядно и доступно закладываются все ориентиры на будущее. Другими словами, мультипликация – это инструмент, позволяющий заложить и сформировать будущую основу нравственного и культурного человека. Кроме того, мультипликация обладает своим развитым языком, своей обширной и гибкой системой выразительных средств. Таким образом, мы говорим о том, что 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, который с особой силой воздействует на его воображение [1, с. 213]. Анимация дает старт для развития познавательной, творческой, активности не только для детей дошкольного возраста, но и для

подростков, а также и для взрослой аудитории, т.к. в числе прочих к задачам мультипликации можно отнести такие функции как: эстетическая, социализирующая, рефлексивная, творческая и эвристическая.

Анимационные фильмы являются также важным средством передачи национально-языковой идентичности. Они могут отражать культурные ценности и традиции и использовать язык и символы, специфичные для определенной страны или народа. К примеру, советская мультипликация была важным средством формирования национально-языковой идентичности, в особенности для детей. Она была нацелена на нравственное и трудовое воспитание подрастающего поколения, высмеивание пороков капиталистического мира и формирование художественного вкуса.

Белорусская мультипликация имеет довольно богатую историю и обладает своими национально-специфическими чертами. Днем рождения белорусской анимации считается 12 марта 1971 года, когда на студии «Беларусьфильм» началась работа над мультипликационным фильмом «Незнайка-поэт» по сценарию Н. Носова. Однако студия производства в готовом продукте не указывалась, так как лента единая – советская. Поэтому к точной дате основания белорусской анимации существуют разные подходы. Иногда отсчет ведут от 1972 года, когда была закончена работа над фильмом «Незнайка-поэт» и в это же время был снят мультипликационный фильм «Два взгляда на одно и то же» – это была первая анимация, на которой стояла пометка «Беларусьфильм».

В 1970-х годах создатели белорусских мультфильмов находились в поиске баланса между развлечением и формированием конкретных ценностей посредством анимации. Уделялось внимание не только сюжету, но и тщательной прорисовке персонажей. Каждый год выходило не более двух картин.

В 1978 году на экраны выходит первый мультфильм с белорусским национальным колоритом «Дудка-веселушка» – работа по мотивам белорусских народных сказок и песен [2]. Во второй половине 1970-х выпускаются мультфильмы о простых крестьянах. В отличие от российской анимации, герои которых отличаются невероятной физической силой, персонажи белорусских мультфильмов побеждают врагов с помощью своего ума, смекалки и врожденной хитрости («Косарь-богатырь» (реж. Л. Шукалюков, 1976 г.), «Дудка-веселушка» (реж. Е. Ларченко, 1978 г.)). В таких произведениях изображают крестьянина в его повседневной жизни, прославляют трудолюбие, глубокий ум и скромность простых людей, осуждают безделье, жадность, зависть и другие пороки. Белорусским мультфильмам того периода свойственны глубокая народная мудрость, непревзойденный юмор и острая сатира, простота и доступность содержания,

занимательность повествования, а также использование фольклорных мотивов и народных поговорок.

В середине 80-х появляется белорусская авторская мультипликация. Ленты «Лафертовская маковница» (реж. Елена Петкевич, 1986 г.) и «Каприччио» (реж. Игорь Волчик, 1986 г.) повествуют о поиске своего места в жизни. «Каприччио» также затрагивает тему творческого и жизненного кризиса в жизни взрослого человека.

В период перестройки в белорусской мультипликации начали активно появляться работы с фольклорными мотивами о национальном самосознании и культурном самоопределении. Важную роль для развития данного направления сыграли мультфильмы «Волшебный круг» (реж. Александр Бычковский, 1988 г.), «Лиса, медведь и мужик» (реж. Виктор Довнар и Наталья Лось, 1982 г.).

На сегодняшний день киностудией «Беларусьфильм» произведено более 200 анимационных картин в разной технике исполнения: кукольные, рисованные, перекладочные, сыпучие (песочные), пластилиновые, комбинированные. Основными направлениями развития студии анимационных фильмов определены внедрение новых технологий в анимации (3D, Flash-анимации), повышение качества изобразительного ряда, производство коммерчески востребованного продукта, создание полнометражного анимационного фильма, производство сериалов, обучение молодых специалистов, популяризация белорусской анимации и анимационной студии «Беларусьфильма» [4]. Однако современная белорусская анимация не ограничивается стенами «Беларусьфильма». На данный момент работают независимые студии анимации и авторские проекты, а появление компьютерной анимации еще больше расширило круг создателей мультфильмов. К примеру, в 2023 году специально для видеосервиса VOCA был создан мультсериал «Марыля. У пошуках дзіўнікаў» (реж. Дмитрий Митрофанов), который повествует о маленькой девочке-минчанке с большой фантазией.

Переводы всемирно известных мультфильмов на белорусский язык начали появляться относительно недавно, и они вызывают большую заинтересованность как у зрителей, так и у исследователей. Перевод анимационных произведений на белорусский способствует популяризации, распространению и развитию языка. Однако, помимо языковых аспектов, важным фактором является популярность анимационного произведения: чем известнее мультфильм, тем больше зрителей привлечет перевод на белорусский язык. Именно поэтому на данный момент акцент делается на переводах популярных мультфильмов, оставляя в стороне арт-хаусные и менее известные работы.

Особое внимание при переводе мультфильмов уделяется передаче имен собственных. В белорусскоязычном дубляже антропонимы с семантическим наполнением зачастую передаются с сохранением замысла при помощи кальки и транскреации.

Для исследования основных способов перевода антропонимов в мультфильмах, переведенных на белорусский язык, было отобрано методом сплошной выборки и проанализировано 57 имен главных персонажей из следующих анимационных произведений: «Гісторыя цацак» (1995), «Шрэк» (2001), «Неверагодны Містэр Фокс» (2009), «Галаваломка» (2015), «Звератопія» (2016), из которых получилось 16 нейтральных, 30 описательных, 7 пародийных и 4 ассоциативных имени собственных согласно классификации Л.М. Щетинина, использовавшейся в нашем анализе. Исходя из полученных данных, нами было установлено, что в 32 случаях был использован такой способ передачи как транскрипция и транслитерация, в 17 случаях были выявлены калькирование и полукалька. Еще в 8 случаях была применена транскреация.

В обнаруженных примерах способы транскрипции и транслитерации наиболее часто применяются для передачи нейтральных имен персонажей. С помощью калькирования и транскреации переводчики передают имена с семантическим наполнением, чтобы дети и подростки могли получить более полную характеристику персонажей и сформировать личное отношение к героям. Рассмотрим в примерах некоторые случаи перевода мультипликационных антропонимов.

Пародийное имя главного антагониста мультфильма «Шрек» *Prince Charming* передается на белорусский язык при помощи кальки как ‘Чароўны Прынц’. В русскоязычном варианте анимационного фильма имя данного персонажа транслитерируется как ‘Принц Чарминг’. В соответствии с задумкой мультфильма вариант передачи на белорусский язык нам кажется более адекватным. Вариант ‘Чароўны Прынц’ подчеркивает, что за приятным внешним видом героя скрывается лицемерие и алчность, ведь положительные персонажи этого мультфильма всегда обращаются к антагонисту по имени с издевательством и иронией. Таким образом, в переводе на белорусский язык сохраняется пародийность имени и его комический потенциал.

Верный спутник Шрека *Donkey* получил в белорусской адаптации имя ‘Аслюк’, что кажется нам адекватным вариантом, так как подчеркивает его легкомыслие и разговорчивость. Имя в переводе имеет оценочное значение, главные персонажи чаще всего обращаются к герою с легким раздражением, но в тоже время с дружеской отзывчивостью. У переводчиков, на наш взгляд, замечательно получилось отразить оба эти момента.

Нельзя не отметить удачный перевод описательного имени *Puss in Boots* - 'Кот у ботах'. В отличие от русскоязычного варианта 'Кот в сапогах', в белорусском языке наблюдается сохранение ассонанса и рифмовки, что является довольно важным моментом при передаче собственных имен в аудиовизуальных произведениях.

Персонажи мультфильма «Головоломка» *The Forgetters* в белорусской адаптации получили описательное имя 'Работнікі Розуму'. Данный пример использования транскреации можно отметить как адекватный и целесообразный, ведь эти персонажи занимались не только удалением ненужных воспоминаний из памяти главной героини, но и решали, что она вспомнит в тот или иной момент времени. Таким образом, генерализация помогает зрителям получить более полное представление об этих персонажах. В русскоязычном варианте мультфильма имя героев передано как 'Чистильщики Памяти', что является более близким к оригиналу вариантом.

Ассоциативное имя персонажа *Jangles the Clown* (от англ. *jangle* – 'гул', 'гам') передано на белорусский язык как 'Лапатун'. Данный герой определяется своим громким поведением и приходит к главной героине в ужасающих снах. Транскреация в этом случае является оптимальным способом передачи антропонима, так как позволяет сохранить необходимые ассоциации и дополнить образ персонажа.

Антагонист-хорек из мультфильма «Зверополис» *Duke Weaselton* в белорусском переводе получил пародийное имя Дзюк Боўдзіла. Дело в том, что существительное *weasel* помимо эквивалента 'хорек' имеет также значение 'проныра', 'подхалим'. Переводчики решили подчеркнуть именно последнее значение при помощи транскреации, учитывая, что данный персонаж по сюжету является известным воров и грабителем. Также этот вариант имени прекрасно передает языковую игру в одном из эпизодов: «Што ты збіраўся рабіць з гэтымі начнымі скавытамі, Брудзіла?» «Боўдзіла. Дзюк Боўдзіла. І я не скажу табе нічога» (ориг. "What were you gonna do with those Night Howlers, Weaselton?" "It's Weaselton. Duke Weaselton. And I ain't talking").

Итак, мы говорим о том, что каждое анимационное произведение обладает национально-специфическими чертами, отражающими национальную и языковую картину мира в том числе. Однако в современном мире процесс глобализации оказывает непосредственное влияние на произведения экранного искусства. Е.П. Подлегаева, рассуждая об актуальных тенденциях в мультипликации, подмечает: «Процесс глобализации предполагает возможность широкого распространения аудиовизуальной продукции, поэтому нередко авторы такой продукции заранее учитывают этот аспект, создавая анимационные фильмы, которые

можно показывать в разных странах, практически не подвергая или минимально подвергая процессу локализации» [3, с. 138].

Таким образом, анализ способов передачи имен собственных при переводе мультфильмов на белорусский язык показал, что транскрипция и транслитерация чаще всего используются для передачи нейтральных имен героев, в то время как калькирование и транскреация помогают отразить семантическое наполнение описательных, пародийных и ассоциативных антропонимов, а также углубить характеристику персонажей и подчеркнуть их личностные качества, как положительные, так и отрицательные. Особое внимание в переводе на белорусский язык уделяется пародийным именам. Переводчикам удается сохранить комический потенциал, и в то же время сделать имена благозвучными и понятными для юной аудитории.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Давыдова С.А., Коростик В.В. Особенности передачи имен собственных персонажей мультфильмов на русский язык // Актуальные научные исследования в современном мире – 2021. - № 11 – 7 (79). – С. 212-216.
2. История белорусской мультипликации часть I [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://chinup.by/blog/belarussian_animation_1. – Дата доступа: 24.05.2024.
3. Подлегаева, Е.П. Анимационный видеовербальный текст: проблемы перевода и интерпретации: дис. ... кандидата наук: 10.02.20 / Е.П. Подлегаева. – Москва, 2020. – 175 с.
4. Студия анимационных фильмов. «Национальная киностудия «Беларусьфильм» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://belarusfilm.by/studio/studiya-animatsionnykh-filmov/>. Дата доступа: 24.05.2024.