

УДК 811

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. Шукалоков, 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 VOKA 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 ‘Аслук’, 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 Forgetting* 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 вором 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, Weselton?” “It’s Weselton. Duke Weselton. 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 удастся 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.

Материал поступил в редакцию 26.07.24

MAIN TRENDS IN THE TRANSFER OF THE PROPER NAMES OF CHARACTERS IN ANIMATION TO THE BELARUSIAN LANGUAGE

S.A. Davydova¹, V.V. Korostik²

¹ Senior Teacher, ² Graduate Student

Belarusian State University (Minsk), Republic of Belarus

Abstract. *This article examines the main trends in the methods of transmitting the proper names of characters into the Belarusian language in animation, and also addresses the issue of the national identity of animated films. The article also provides an analysis of the frequency of methods of transmitting animated anthroponyms when transmitting to the Belarusian language.*

Keywords: *animation, Belarusian animation, proper names, national-linguistic identity, transcreation, transcription, transliteration.*