

Секция «Иностранные языки и регионоведение»

ПРОБЛЕМЫ ПЕРЕДАЧИ ИМЕН СОБСТВЕННЫХ ПРИ ПЕРЕВОДЕ
МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ

Мухамедьяров Марсель Амирович

*Нижевартовский государственный университет, перевод и переводоведение,
Нижевартовск, Россия
E-mail: littlebraza@mail.ru*

Возрастающий объем анимационной продукции на мировом рынке киноиндустрии требует значительных переводческих ресурсов для обеспечения успешного проката иностранных мультипликационных фильмов.

Жанровое разнообразие современных мультфильмов затрудняет выделение конкретных параметров, определяющих базовую стилистику этих произведений. Однако одним из неотъемлемых элементов в арсенале средств художественной выразительности значительного числа анимационных произведений являются имена собственные.

В «ткани» мультипликационного фильма имена собственные помимо функции идентификации (номинативно-различительной функции) часто выполняют характеризующую функцию. При выборе ономастической единицы автор обращает внимание на особенности как фонемного, так и морфемного состава языковой единицы, что определяет ее способность передавать разнообразные эмоционально-экспрессивные оттенки. При этом автор ориентируется на общепринятые в данной лингвокультуре модели, с помощью которых можно передать информацию о социально-культурном статусе героя.

Известно, что использование традиционных способов передачи имени собственного транскрипции и транслитерации приводит к серьезным смысловым потерям, что является иногда неприемлемым при создании иноязычной версии конкретного анимационного фильма. Весьма часто переводчику приходится прибегать к функциональной замене, уподобляющему переводу, выверяя соответствие внешней и внутренней формы имени собственного, что, как правило, сопровождается, утратой национального колорита языковой единицы.

Одним из показательных примеров сложной переводческой работы над созданием по сути нового авторского ономастикона является перевод на иностранные языки российского мультипликационного сериала «Смешарики», который в англоязычной версии первоначально получил название *GoGoRiki*, а позднее – *Kikoriki*.

Фактурное разнообразие главных героев мультсериала, а также изначальная ориентация продукта на внутренний российский рынок определили основные стратегии именования персонажей:

- использование кратких и уменьшительно-ласкательных форм имени (Крош, Бараш, Лосяш, Ёжик, Нюша, Савунья), что является характерной составляющей русскоязычной лингвокультуры;
- использование отчества в качестве личного имени (Копатыч, Кар-Карыч – ср. рус. общеупотреб. Сан Саныч).

При создании иноязычного продукта авторский коллектив мультипликационного сериала использовал несколько решений. Приведем примеры:

Крош (весёлый и энергичный кролик-непоседа, по темпераменту явный холерик) получил в одном из вариантов перевода на английский язык имя **Krash** созвучное слову «crash» (рус. грохот, треск).

Копатыч (добрый и хозяйственный медведь-огородник) назван именем **Berry**, которое у носителей английского языка, несомненно, ассоциируется с общим названием «bear» (рус. медведь), а также с названием известной детской игрушки «teddy bear» (рус. плюшевый медвежонок).

Однако авторами перевода использован и другой, на наш взгляд, не менее продуктивный способ семантизации имен персонажей с сохранением определенной национальной колористики. Имена героев мультипликационного фильма объединены общим финальным морфологическим элементом - riki (ср. Смешарики → Smeshariki → GoGoriki → Kikoriki), при этом начальный элемент имени несет идентифицирующую информацию. В качестве интересных примеров можно выделить следующие:

Совунья (сова-врач, хозяйственна, прагматична, обладает большим жизненным опытом, но при этом довольно сентиментальна) в переводе именуется **Olgariki**. Элемент Olga, безусловно, привносит русский колорит.

Пин (пингвин-изобретатель, говорящий с сильным немецким акцентом) получает в переводе имя **Ottoriki**, где компонент Otto ассоциируется с представителем немецкой нации.

Таким образом, при переводе мультипликационных фильмов большую роль играет умение переводчика передать имя персонажа, не только исходя из принципа сохранения единства внешней и внутренней формы слова, но и придерживаясь общей стилистики конкретного произведения.

Литература

1. Влахов С.И. Непереводимое в переводе. – М.: Р. Валент, 2006.
2. Гарбовский Н.К. Теория перевода. – М.: Изд-во Моск.ун-та, 2007.
3. Ермолович Д. И. Имена собственные на стыке языков и культур. – М.: Р. Валент, 2001.