

RU

Имена персонажей англоязычных мультфильмов и специфика их передачи на русский язык

Андросова О. Е., Сафонова О. Ю., Агамян Л. А.

Аннотация. Цель исследования – выявление специфики имен персонажей англоязычных мультфильмов и способов их перевода на русский язык. Статья посвящена именам персонажей мультфильмов как особой группе онимов, анализу их специфики и трудностям, связанным с их передачей с английского языка на русский. Научная новизна исследования заключается в том, что в нем впервые описаны и систематизированы по семантическому признаку «говорящие» имена персонажей англоязычных мультфильмов, выявлены трудности их передачи на русский язык и предложены способы снятия этих переводческих трудностей. Полученные результаты исследования показали, что подавляющее большинство имен персонажей англоязычных мультфильмов являются «говорящими», они несут в себе дополнительную информацию о чертах характера, внешнем виде, профессии, социально-экономическом положении и других характеристиках референтов. Имея вымышленную природу и являясь продуктом словотворчества авторов, данные лексические единицы часто представляют трудности для перевода. На основе анализируемого материала с применением методов транслатологического и количественного анализа выявлены и описаны наиболее частотные и эффективные способы передачи имен персонажей англоязычных мультфильмов на русский язык.

EN

Character names in English-language cartoons and the specifics of their rendering into Russian

O. E. Androsova, O. Y. Safonova, L. A. Agamyan

Abstract. The research aims to identify the specific features of character names in English-language cartoons and the methods of their translation into Russian. The article is dedicated to cartoon character names as a special group of onyms, analyzing their specific features and the difficulties associated with their rendering from English into Russian. The research is novel in that it is the first one to describe and systematize charactonyms in English-language cartoons according to semantic features, to identify the difficulties of their rendering into Russian, and to propose ways to overcome the translation difficulties. The research findings showed that the vast majority of character names in English-language cartoons are charactonyms, they carry additional information about the character traits, appearance, profession, socio-economic status, and other characteristics of the referents. Having a fictional nature and being the product of the authors' word creation, these lexical units often present difficulties for translation. Based on the analyzed material, using methods of translational and quantitative analysis, the most frequent and effective ways of rendering character names from English-language cartoons into Russian have been identified and described.

Введение

Актуальность данного исследования обусловлена современными тенденциями в развитии культуры и индустрии развлечений, в которых анимационные фильмы играют важную роль, являясь одним из самых популярных и доступных видов искусства. Они привлекают внимание как детей, так и взрослых. В современном мире мультипликационные фильмы не только развлекают, но и обучают, воспитывают, формируют эстетические предпочтения. Мультипликационные фильмы, созданные в англоязычных странах, занимают значительное место на мировом рынке и пользуются популярностью у зрителей в разных странах мира, в том числе и в России, поэтому необходимость качественного перевода такого рода продукции не вызывает сомнений.

Одним из важнейших аспектов адекватного перевода англоязычных мультфильмов на русский язык является передача имен персонажей. Имя персонажа – это один из ключевых элементов, определяющих характер,

внешность и поведение героя, а также его роль в сюжете. Однако процесс перевода имен персонажей мультипликационных фильмов вызывает ряд трудностей. Они зачастую связаны с нестандартностью имен собственных в произведениях этого жанра. Кроме того, в ряде случаев имя собственное, придуманное создателями мультфильма, становится культурным феноменом, и передача его на другой язык накладывает особую ответственность на переводчика, требуя от него аналогичного таланта и креативного подхода.

Данная работа посвящена анализу особенностей имен персонажей в англоязычных мультфильмах и способам их передачи на русский язык. Для достижения указанной цели исследования необходимо решить следующие задачи:

- во-первых, выявить характерные особенности имен собственных в художественных произведениях, описанные в научной литературе, рассмотреть явление «говорящих» имен;
- во-вторых, проанализировать семантику «говорящих» имен персонажей англоязычных мультфильмов и их прагматический потенциал;
- в-третьих, выявить трудности, связанные с передачей имен персонажей англоязычных мультфильмов на русский язык;
- в-четвертых, проанализировать способы перевода имен персонажей англоязычных мультфильмов на русский язык.

В целях практического применения теоретических положений в статье использовались следующие методы исследования: метод сплошной выборки, применявшийся при отборе имен персонажей мультфильмов для анализа; метод семантического анализа, используемый при выявлении специфики имен персонажей мультфильмов и распределении их по тематическим группам; описательный метод, примененный при текстовой репрезентации выявленных особенностей имен персонажей мультфильмов и их прагматического потенциала; метод транслатологического анализа, позволивший осуществить сопоставление оригинальных имен персонажей англоязычных мультфильмов с их переводами на русский язык и определить примененные способы перевода; метод количественного анализа данных, позволивший выявить процентное соотношение тематических признаков исследуемых единиц и частотность способов перевода имен персонажей с английского языка на русский.

Теоретическую базу исследования составляют научные труды по общим вопросам ономастики (Васильева, Ворошилова, 2009; Ермолович, 2001; Суперанская, 2019; Фоякова, 1990), работы по функционированию имен собственных в художественном тексте (Безрукова, 2009; Волкова, 2006; Сальмон, 2002; Соколова, 2009; 2011), общетеоретические положения переводоведения (Бархударов, 2019; Виноградов, 2001; Влахов, Флорин, 2012; Комиссаров, 1999), работы по проблеме перевода «говорящих» имен собственных (Вострцова, Гайдаржиев, 2018; Давыдова, Коростик, 2021; Калашников, 2004; Литвинова, Пинягин, 2018; Миронова, Пархоменко, 2017; Михайлова, Шугаева, 2020; Позднышева, Пархоменко, 2013).

Практическая значимость работы заключается в том, что в ходе исследования выявлены особенности имен персонажей англоязычных мультфильмов, которые могут представлять трудности для перевода, и проанализированы возможные способы снятия этих трудностей в процессе перевода. Таким образом, результаты проведенного исследования могут быть полезны переводчикам в ходе осуществления ими профессиональной деятельности. Исследование, проведенное на материале мультипликационных фильмов в паре языков «английский – русский», может стать основой для анализа имен персонажей других англоязычных мультфильмов и перевода имен персонажей мультфильмов в других парах языков. Кроме того, результаты исследования могут быть использованы в преподавании курсов по теории перевода и практике перевода с английского языка на русский.

Обсуждение и результаты

Семантический анализ имен персонажей англоязычных мультфильмов

Имена действующих лиц мультипликационных фильмов представляют несомненный интерес и широкое поле для исследований. Каждому персонажу авторы дают уникальное имя, фамилию или прозвище. Оно может отражать происхождение персонажа или его роль в сюжете, быть символическим, вызывать определенные ассоциации и наполняться культурными смыслами. Нередко при создании имен своих героев авторы мультфильмов прибегают к словотворчеству, используя существующие в ономастике традиции и модели, что делает такие имена еще более интересными и запоминающимися для зрителя.

С целью выявления специфики имен персонажей англоязычных мультфильмов методом сплошной выборки мы отобрали 365 имен персонажей из таких мультипликационных фильмов и мультсериалов на английском языке, как «Белоснежка и семь гномов», «Время приключений», «Головоломка», «Зверополис», «Как приручить дракона», «Питер Пэн», «Смурфики», «Суперкошки», «Утиные истории», «Черный плащ», «Чип и Дейл спешат на помощь», «Чудеса на виражах». Отобранные имена персонажей мультфильмов были подвергнуты качественному и количественному анализу. В ходе семантического анализа все имена персонажей были разделены нами на две группы: нейтральные имена собственные, на долю которых пришлось 15% выборки, и «говорящие» имена собственные, составившие 85% выборки.

К нейтральным именам собственным мы отнесли такие имена, как *Nadia, Doug, Leyla, Louie, Olivia Kullersen, Missis Anderson* и др. Как видно из примеров, данные имена не имеют цели создать дополнительные образы или ассоциации и не указывают на особенности и черты характеров персонажей.

Что касается значащих имен собственных, в нашем исследовании они были классифицированы по восьми семантическим признакам личных имен и прозвищ, выделяемым В. С. Виноградовым (2001, с. 163-164).

Так, имена, характеризующие особенности и черты характера персонажей, составили 44% выборки, указывающие на внешний вид – 21%, определяющие принадлежность персонажа к флоре и фауне – 17%, связанные с профессией или родом деятельности персонажа – 11%, описывающие социально-экономическое положение персонажа – 3%, его происхождение – 2%, обстоятельства рождения и семейные отношения персонажа – 1%, имена, указывающие на вещи и предметы – 1% выборки.

Наиболее многочисленную группу в нашем исследовании (44% выборки) составили имена собственные, описывающие особенности и черты характера персонажей, например: *Flash* – Блиц, *Savage* – Дикарь, *Brainy* – Благоразумник, *Vanity* – Красавчик, *Sloppy Smurf* – Неряха, *Megavolt* – Мегавольт, *Tank Muddlefoot* – Танк Мадлфут, *Zipper* – Вжик. Интересным представляется нам пример имен брата и сестры Торстон из мультфильма “How to Train Your Dragon”, которых звали *Ruffnut Thorston* (Забияка Торстон) и *Tuffnut Thorston* (Задирка Торстон). Первый элемент имени сестры *Ruffnut* омонимичен английскому слову “rough” (грубый, жесткий), а имя брата *Tuffnut* звучит как фразеологизм “tough nut” («крепкий орешек»), что в полной мере отражает их характеры: *Ruffnut* предстает как грубая, самодовольная, язвительная девушка, задирающаяся на брата и других персонажей, а *Tuffnut*, как и сестра, любит попадать в переделки и всегда готов нарушать приказы и вступать в смертельные схватки.

Следующую по численности группу (21%) составили имена собственные, характеризующие внешний вид героев мультипликационных фильмов: *Mr. Big* – Мистер Биг, *Toothless* – Беззубик, *Hookfang* – Кривоклык, *Cinnamon Bun* – Булка с корицей, *Foxglove* – Фоксглав. Одним из ярких примеров такого типа «говорящих» имен является имя персонажа *Ricardio* (Рикардио) из мультфильма “Adventure Time”. Этот герой был сердцем Ледяного короля, но выглядел не как настоящий орган, а имел внешность культового символа сердца, обозначающего любовь. Имя *Ricardio* – это каламбур: с одной стороны, элемент “cardio” указывает на связь с сердцем, а с другой стороны, “*Ricardio*” – испанская версия имени “Richard”.

На имена, указывающие на принадлежность персонажей к флоре и фауне, приходится 17% выборки: *Bobby Catmull* – Бобби Катмулл, *Huey Duck* – Булли Дак, *Jake the Dog* – Джейк Пес, *Snail* – Улитка, *Buttercup* – Пестик, *Dr. Rhoda Dendron* – Доктор Рода Дендрон. Рассмотрим имена таких героев, как *Mrs. Otterton* и *Peter Moosebridge* из мультфильма “Zootopia”. Фамилии этих персонажей состоят из корней, указывающих на представителей фауны (“*otter*” – выдра, “*moose*” – американский лось), и фамильных суффиксов *-ton* и *-bridge*. *Mrs. Otterton* – самка североамериканской речной выдры, разгадывающая таинственное исчезновение мужа. А имя *Peter Moosebridge*, кроме прочего, является еще и отсылкой к известному британско-канадскому диктору Питеру Менсбриджу (Peter Mansbridge), который стал прототипом данного героя и актером, продублировавшим его в оригинальной версии мультфильма.

Имена, показывающие отношение к определенной профессии и занятию персонажей, составляют 11% выборки, например: *Gyro Gearloose* – Винт Разболтайло, *Magica De Spell* – Магика де Гупноз, *El Captain* – Эль Капитано, *Magic Man* – Волшебный Чел, *Huntress Wizard* – Колдунья-охотница, *Painter Smurf* – Художник. Одним из имен такого рода является имя персонажа *Morphio* из мультфильма “The Smurfs”. Морфио – демон снов и повелитель кошмаров, названный в честь греческого бога сновидений (*Morpheus/Morpheus*), который появлялся в снах многих смурфиков, пытаясь заточить их в своем царстве ужасов.

Имена собственные, описывающие социально-экономическое положение героев, в нашем исследовании немногочисленны (3% выборки). Так, имена *King* и *Queen* из мультфильма “Snow White and the Seven Dwarfs”, однозначно, указывают на высокое социальное положение их носителей. Следует заметить, что данный признак в именах персонажей чаще встречался в сочетании с другими признаками, такими как внешний вид, особенности и черты характера, флора и фауна. Так, имя героини мультсериала “Adventure Time” *Hot Dog Princess* демонстрирует сочетание ее социально-экономического положения и внешнего вида. Эта мультяшная принцесса с крошечной золотой короной на голове внешне походит на хот-дог, она имеет черты лица, схожие с собачьей мордочкой, а также пушистые уши и лапы, позволяющие ей ходить на четвереньках.

Одну из малочисленных групп имен собственных (2% выборки) составляют имена, раскрывающие происхождение героев. Например, *Koslov* – это белый медведь из анимационного фильма “Zootopia”, который является доверенным лицом мистера Бига и членом его мафии. Суффикс «-ов» фамилии героя приписывает ему русское происхождение и иллюстрирует распространенные в американском обществе стереотипы о России, связанные с медведями и мафией. Отметим, что происхождение героев часто раскрывается в их именах в сочетании с другими характеристиками, например с родом деятельности (*Benzinno Gassolini* – Бензино Газолини, *Agent Grizzlikoff* – Агент Гризликов) или с принадлежностью к флоре и фауне (*Ludwig Von Drake* – Людвиг фон Дрейк).

Информация об обстоятельствах рождения и семейных отношениях выявлена в 1% проанализированных имен, например в имени юного пещерного утенка *Bubba* (Бабба) из мультфильма “DuckTales”. Усыновив малыша, Скрудж Макдак употребляет при обращении к нему неформальное ласковое *bubba*, которое обычно используется по отношению к братьям, сестрам, детям и другим близким людям, что передает теплые семейные связи героев.

Имена, указывающие на вещи и предметы, составляют 1% выборки. Например, *Magic Mirror* из мультфильма “Snow White and the Seven Dwarfs” – это Волшебное Зеркало, которое всегда говорит правду и обычно в стихотворной форме.

Таким образом, проведенный семантический анализ показал, что подавляющее большинство имен персонажей англоязычных мультфильмов являются «говорящими» и, помимо номинации героев, предоставляют зрителям дополнительную информацию, необходимую для раскрытия их роли в сюжете, начиная с внешнего вида и черт их характера и заканчивая происхождением и социальным статусом. Отличительными чертами имен персонажей проанализированных мультфильмов являются их семантическая наполненность, нередко достигающаяся за счет двукомпонентности и многокомпонентности имен, и нестандартность и креативность,

являющаяся результатом словотворчества их создателей. Запоминающиеся, часто окказиональные имена помогают создать яркие неповторимые образы, что способствует лучшему восприятию мультфильмов зрителями.

Анализ переводческих решений при передаче имен персонажей англоязычных мультфильмов на русский язык

Следующим этапом нашего исследования стал транслатологический анализ имен персонажей англоязычных мультфильмов. По мнению переводоведов, основной вопрос при переводе имен собственных связан с выбором между сохранением плана выражения (звуковой или письменной формы) имени и плана его содержания. С. И. Влахов и С. П. Флорин (2012) отмечают, что особую сложность в этом смысле представляют вымышленные имена, которые часто являются окказиональными и могут быть отнесены к безэквивалентной лексике, так как не имеют соответствий в языке перевода. Согласно В. С. Виноградову (2001), в отличие от имен, которые выполняют только номинативную функцию и обычно транслитерируются, «говорящие» имена чаще всего переводятся семантически.

В научной литературе определены основные методы перевода имен собственных, применимые вне зависимости от наличия у них семантической составляющей: транслитерация, транскрипция и семантический перевод. Еще в 1966 году Л. М. Щетинин (1966) в своей книге «Слова, имена, вещи: очерки об именах» предложил классификацию способов перевода имен собственных, которая, помимо транскрипции и транслитерации, включает кальку, полукальку, создание неологизма, уподобляющий перевод и описательный перевод.

В своем исследовании мы взяли за основу приведенную выше классификацию способов перевода имен собственных, предложенную Л. М. Щетининым (1966), заменив, однако, термин «неологизм» на «окказионализм», который, по нашему мнению, является здесь более точным, поскольку окказиональные имена собственные используются в конкретном контексте, сохраняя новизну и свежесть независимо от времени их создания и, в отличие от неологизмов, не претендуют на вхождение в словарный состав языка. Кроме того, учитывая специфику объекта нашего исследования, мы дополнили предложенную выше классификацию способов перевода элементами других типологий, такими как поморфемный перевод, добавление и опущение.

Рассмотрим полученные результаты. Проведенный транслатологический анализ показал, что имена персонажей англоязычных мультфильмов были переданы на русский язык с применением следующих способов перевода: транскрипция (30%), уподобляющий перевод (17%), калькирование (14%), создание окказионализма (13%), полукалька (11%), транслитерация (9%), опущение (2%), добавление (2%), поморфемный перевод (2%).

30% имен персонажей проанализированных мультфильмов переведено при помощи транскрипции, например: *Judy Hopps* – Джуди Хопс, *Nick Wilde* – Ник Уайлд, *Gideon Grey* – Гидеон Грей, *Kevin* – Кевин, *Raymond* – Реймонд, *Cleve* – Клив, *Krogan* – Кроган, *Leyla* – Лейла. Обычно данный способ применяется к нейтральным именам собственным, но в нашем исследовании были выявлены случаи, когда и «говорящие» имена при переводе транскрибировались, а не подвергались трансформациям. К примеру, имя героя *Nuffink*, являющееся, согласно *Urban Dictionary*, формой слова *nothing* (в переводе «ничто») было передано с помощью транскрипции и превратилось в *Наффинк*, потерявшее первоначально вложенный в имя смысл.

Интерес представляет перевод имен персонажей мультфильмов с использованием трансформаций. На долю уподобляющего перевода, который заключается в подборе функциональной замены, оказывающей такое же воздействие на зрителей, как и имя на языке оригинала, пришлось 17% выборки. Так, имя одного из второстепенных персонажей мультфильма *“Zootopia”* *Flash* было переведено как *Блиц*. *Flash* – это ленивец, работающий в департаменте транспортных средств для млекопитающих, который хоть и считается одним из самых быстрых ленивцев города, выполняет все поручения очень медленно. Английское слово *flash* переводится на русский язык как «вспышка, мгновение, проблеск», и его использование объясняется желанием авторов мультфильма показать несоответствие между именем и поведением персонажа, создавая тем самым комический эффект. Если бы имя *Flash* было транскрибировано, в переводе получилось бы *Флеш*, которое уже закрепилось в сознании зрителей благодаря другому герою, персонажу из вселенной супергероев комиксов компании DC Comics, обладавшему способностью молниеносно перемещаться в пространстве. Поэтому переводчиками было принято решение применить функциональную замену, давшую имя *Блиц*, которое у русскоязычной аудитории ассоциируется с чем-то кратким по времени, например с блиц-опросом. Несмотря на определенный семантический сдвиг в переводе имени данного персонажа, комический эффект, на наш взгляд, был сохранен.

На использование калькирования как способа передачи англоязычных имен на русский язык в нашем исследовании приходится 14% выборки. Чаще всего данный способ применялся для передачи нейтральных, семантически ненаполненных имен собственных, или когда говорящее имя совпадало с обозначением какого-либо явления или предмета. Так, в мультфильме *“Inside Out”* имена главных персонажей, называющих человеческие эмоции, были калькированы: *Disgust* – Брезгливость, *Anger* – Гнев, *Sadness* – Печаль, *Joy* – Радость, *Fear* – Страх. Подобным образом были переведены и многие имена персонажей из мультфильмов *“How to Train Your Dragon”*, *“TaleSpin”*, *“Adventure Time”*, например: *Blaze* – Блеск, *Tornado* – Торнадо, *Mad Dog* – Бешеный пес, *Dumpruck* – Самосвал, *King Bullrush* – Король Камыш.

Интересным случаем кальки является перевод имени злодея *HIM* из мультфильма *“The Powerpuff Girls”*. На первый взгляд может показаться, что данное имя без труда можно перевести на русский язык местоимением «его» или «ему», поскольку в языке оригинала оно представляет собой форму личного местоимения *“he”*

в косвенном падеже. Но такой перевод был бы не совсем адекватен для русскоязычной аудитории, так как в русском языке при склонении данного имени произошла бы путаница с падежными окончаниями. Что касается английского местоимения “him”, в онлайн-словаре WoordHunt находим для него еще одно значение с пометой разговорное – «он», – которое полностью передает смысл имени оригинала и лучше воспринимается на русском языке, т. к. его без затруднений можно просклонять в зависимости от контекста. Для сохранения эффекта оригинального имени переводчики графически представили его прописными буквами, в результате чего получили имя ОН.

В 13% случаев переводчики при передаче имен персонажей прибегали к созданию окказионализма. К примеру, имя персонажа мультфильма “How to Train Your Dragon” *Mildew* было переведено как *Гнилец*. По сюжету *Гнилец* – это очень злой, неприятный и коварный человек. Онлайн-словарь Lingvo Live переводит слово *mildew* как «ложномучнистая роса», болезнь растений, которая приводит к их загниванию и гибели. При передаче данного «говорящего» имени на русский язык переводчиками было решено прибегнуть к созданию окказионализма с развитием смыслового значения исходного имени и добавлением суффикса мужского рода переводящего языка. В результате получилось имя, которое и в переводе создает образ отрицательного персонажа.

Приведем еще один пример создания удачного, на наш взгляд, окказионализма в переводе. Так, имя персонажа мультсериала “How to Train Your Dragon” *Bucket* было переведено как *Ведрон*. Английское слово *bucket* имеет в русском языке словарное соответствие «ведро», к которому при переводе имени был добавлен суффикс -н для благозвучия и создания образа человека, связанного с ведрами. Данный персонаж все время носит на голове ведро, являющееся защитой для черепа, который ему ранее сломал дракон, и одновременно своеобразным радаром для определения приближающейся бури.

Другими примерами создания окказионализмов при передаче имен персонажей являются: *Sneezy* – *Чихун*, *Choose Goose* – *Гусь-Выбирусь*, *Bigmouth* – *Большепот*, *Scruple* – *Грубл*, *The Liquidator* – *Ликвигад*, *Ammonia Pine* – *Нашатырка*, *Gizmoduck* – *Суперкряк*, *Tinker Bell* – *Динь-Динь*.

Следующим способом перевода имен персонажей мультфильмов является полукалька (11% выборки). Данный прием позволяет передать как форму, так и семантику некоторых «говорящих» имен. Например, имя носорога-полицейского из мультфильма “Zootopia” *Officer McHorn* было переведено на русский язык как *Офицер Макрог*, где фамилия героя, состоящая из двух морфем, приставки *Mc-* и корня *-Horn*, передается при помощи полукальки, а именно сочетания транскрипции и калькирования. Другими примерами применения этого способа перевода являются: *Jerry Jumbeaux Jr.* – *Джерри Джамбо младший* (транскрипция + калькирование), *Magnus the Merciless* – *Магнус Безжалостный* (транслитерация + калькирование), *Dr. Sara Bellum* – *Доктор Сара Беллум* (калькирование + транслитерация).

На долю транслитерации приходится 9% выборки. Примерами использования этого способа перевода являются следующие имена: *Gazelle* – *Газелле*, *Nangi* – *Нангу*, *Drago Bludvist* – *Драго Блудвист*, *Don Smurf* – *Дон Смурф*, *Gargamel* – *Гаргамель*, *Smurfily* – *Смурфли*, *Harek* – *Харек*.

Приемы опущения и добавления в проанализированных нами именах персонажей использовались исключительно в сочетании с другими трансформациями. Опушению, в частности, во многих случаях подвергалась фамилия *Smurf* в именах героев мультсериала “The Smurfs”. Так, имя *Painter Smurf* было передано как *Художник*, *Narrator Smurf* – *Рассказчик*, *Nosey Smurf* – *Проныра* (в данном примере опущение сопряжено с уподобляющим переводом). Добавление используется, к примеру, при переводе таких имен персонажей мультфильма “How to Train Your Dragon”, как *Johann* – *Торговец Йоханн* и *Sven* – *Молчун Свен*.

Немногочисленны, но очень интересны случаи поморфемного перевода имен, на долю которых пришлось 2% выборки. Этот способ, как и описанные выше приемы добавления и опущения, применялся в сочетании с другими трансформациями. Так, первый элемент имени героя *Duke Weaselton* был транскрибирован, а второй передан с помощью поморфемного перевода. Полное имя персонажа стало звучать в дубляже как *Дюк Хорьковиц*. Корень фамилии героя *weasel* в переводе на русский означает «горноста́й, ласка и другие животные семейства кунных» (Lingvo Live). Поскольку фамилия с корнем «ласка» или «горноста́й» звучала бы для русских зрителей специфично, переводчиками было принято решение прибегнуть к уподобляющему переводу и заменить данный компонент на «хорька», который также относится к семейству кунных. Кроме того, по сюжету *Duke Weaselton* – это преступник, с легкостью обчищающий карманы жителей города и продающий пиратские кассеты. Другое значение слова *weasel*, представленное в словаре Lingvo Live, – «проныра, скользкий тип» – очень хорошо соотносится с морально недобросовестной сущностью героя. Такую же ассоциацию у русского зрителя вызывает слово «хорек». Аффиксальную морфему *-ton* при передаче на русский язык заменили на фамильный суффикс *-овиц*. Тем самым переводчикам удалось передать в имени всю полноту созданного в оригинале образа.

Схожим изменениям подверглось и имя героини мультфильма “Zootopia” *Mrs. Otterton*. Первый элемент имени персонажа был передан калькированием, а при переводе фамилии был применен поморфемный перевод. Корень фамилии *otter-* перевели словарным соответствием «выдра», а суффикс *-ton* был транслитерирован и дополнен для благозвучия суффиксом *-инг*. В итоге получилось запоминающееся имя *Миссис Выдрингтон*.

Одной из характерных особенностей передачи имен персонажей англоязычных мультфильмов на русский язык, выявленной в нашем исследовании, стало применение сразу нескольких трансформаций при переводе одного имени. Рассмотрим несколько наиболее ярких примеров.

Имя протагониста мультсериала “How to Train Your Dragon” *Hiccup Horrendous Haddock III* было переведено с помощью сочетания таких приемов, как создание окказионализма и уподобляющий перевод. В русском варианте персонажа зовут *Иккинг Кровожадный Карасик III*. Первый элемент имени в переводе с английского означает «икать» или «икота». В русской версии переводчиками был создан окказионализм с сохранением

исходного значения слова. Однако, помимо отсылки к икоте, в переводном имени прослеживается еще два дополнительных значения: во-первых, имя *Иккинг* в русском языке созвучно слову *викинг* (кем в действительности является данный персонаж), а во-вторых, *Иккинг* вызывает ассоциации с английским словом *king*, что намекает на происхождение и высокий социальный статус героя (он является наследником престола и будущим вождем племени). Второй элемент имени *Horrendous* переводится на русский язык как «устрашающий, вселяющий ужас» (WoordHunt). Из сюжета понятно, что прилагательное *устрашающий* не совсем отражает особенности персонажа, ведь его внешний облик не вселяет никакого страха. Поэтому переводчики применили уподобляющий перевод, используя прилагательное *кроважадный*, применяемое к людям, склонным к кровопролитию, но при этом необязательно устрашающим внешне. Третий элемент имени *Haddock* имеет в русском языке эквивалент, выраженный существительным женского рода «*пикша*», что также противоречит образу героя. Здесь переводчики снова прибегли к уподобляющему переводу, заменив *пикшу* на другую рыбу отряда лучеперых, представленную в русском языке существительным мужского рода, а также смягчили его уменьшительно-ласкательным суффиксом *-ик* – *Карасик*.

Имя персонажа мультфильма “*Zootopia*” *Mayor Lionheart* было передано на русский язык с помощью кальки *Мэр* и окказионализма *Златогрив*. Слову *lionheart* в словаре WoordHunt даются значения «*храбрец*», «*отважный, неустрашимый человек*», «*львиное сердце*». Созданный переводчиками окказионализм *Златогрив* сохранил лишь часть первоначального значения слова *lionheart*, сделав акцент на внешнем виде льва, цвете его шерсти и наличии густой гривы.

Другими примерами имен, при переводе которых применялось несколько трансформаций одновременно, могут служить следующие: *Chief Bogo* – *Капитан Буйволсон* (уподобляющий перевод + создание окказионализма), *Officer Benjamin Clawhauser* – *Офицер Бенджамин Когтяузер* (полукалька (калькирование + транскрипция) + создание окказионализма), *Soft-Spoken Sam* – *Сладкоголосый Сэм* (уподобляющий перевод + транскрипция), *Mute Marvin* – *Тихоня Марвин* (уподобляющий перевод + транслитерация), *Mrs. Bentina Beakley* – *Миссис Клювдия* (калькирование + опущение + создание окказионализма).

Таким образом, транслатологический анализ показал, что при переводе имен персонажей англоязычных мультфильмов на русский язык наиболее часто используются такие способы перевода, как транскрипция, уподобляющий перевод, калькирование, создание окказионализма и полукалька. Часто для более точной передачи прагматического потенциала оригинального имени переводчикам приходится прибегать к комбинации трансформаций.

Заключение

Проведенное исследование позволяет нам сделать следующие выводы.

Имена персонажей играют важную роль в создании ярких, запоминающихся образов героев мультфильмов, они во многом определяют, как герои будут восприняты зрителями.

Семантический анализ имен персонажей таких англоязычных мультфильмов и мультсериалов, как «Белоснежка и семь гномов», «Время приключений», «Головоломка», «Зверополис», «Как приручить дракона», «Питер Пэн», «Смурфики», «Суперкошки», «Утиные истории», «Черный плащ», «Чип и Дейл спешат на помощь», «Чудеса на виражах» показал, что 15% имен являются нейтральными, а 85% – «говорящими», представляющими собой уникальные идентификаторы героев.

«Говорящие» имена характеризуют персонажей проанализированных мультфильмов по следующим признакам: особенности и черты характера, внешний вид, принадлежность к флоре и фауне, профессия и занятие, социально-экономическое положение, обстоятельства рождения и семейные отношения, вещи и предметы.

Спецификой имен персонажей англоязычных мультфильмов является то, что они часто состоят из двух или нескольких элементов и, имея вымышленную природу и являясь плодами словотворчества их создателей, носят необычный, нередко окказиональный характер.

Перевод имен персонажей мультфильмов представляет собой сложную задачу. Важными аспектами являются сохранение звуковой формы оригинального имени и его благозвучия, с одной стороны, и передача прагматического потенциала имени – с другой. Для выбора наиболее подходящей стратегии перевода в каждом конкретном случае необходим анализ сюжета мультфильма и роли персонажа в нем. Часто переводчикам приходится проявлять креативность и применять нестандартные методы для передачи значения исходного имени и сохранения эффекта, который оно производит в языке оригинала.

Основными способами перевода имен персонажей англоязычных мультфильмов на русский язык, выявленными в ходе нашего исследования, являются транскрипция (30%), уподобляющий перевод (17%), калькирование (14%), создание окказионализма (13%), полукалька (11%), транслитерация (9%), опущение (2%), добавление (2%), поморфемный перевод (2%).

Спецификой перевода говорящих имен собственных англоязычных мультфильмов является применение нескольких трансформаций при переводе одного имени.

Перспективы дальнейшего исследования проблемы мы видим в выявлении трудностей перевода имен персонажей мультфильмов на другом материале и в других парах языков, а также в определении лингвостилистических и транслатологических особенностей имен персонажей в других художественных произведениях.

Материалы исследования | Research materials

1. «Белоснежка и семь гномов» ("Snow White and the Seven Dwarfs"). https://disney.fandom.com/ru/wiki/Категория:Персонажи_«Белоснежки_и_семи_гномов»
2. «Время приключений» ("Adventure Time"). https://ru.wikipedia.org/wiki/Список_персонажей_сериала_«Время_приключений»#Главные_герои
3. «Головоломка» ("Inside Out"). https://disney.fandom.com/ru/wiki/Категория:Персонажи_«Головоломки»
4. «Зверополис» ("Zootopia"). https://disney.fandom.com/ru/wiki/Категория:Персонажи_«Зверополиса»
5. «Как приручить дракона» ("How to Train Your Dragon"). <https://howtotrainyourdragon.fandom.com/ru/wiki/Категория:Персонажи>
6. «Питер Пэн» ("Peter Pan"). https://disney.fandom.com/ru/wiki/Категория:Персонажи_«Питера_Пэна»
7. «Смурфики» ("The Smurfs"). <https://smurfs.fandom.com/ru/wiki/Категория:Персонажи>
8. «Суперкошки» ("The Powerpuff Girls"). <https://powerpuffgirls.fandom.com/ru/wiki/Категория:Персонажи>
9. «Утиные истории» ("DuckTales"). https://disney.fandom.com/ru/wiki/Категория:Персонажи_«Утиных_историй»
10. «Черный плащ» ("Darkwing Duck"). https://darkwingduck.fandom.com/ru/wiki/Список_главных_персонажей_мультсериала_«Черный_Плащ»
11. «Чип и Дейл спешат на помощь» ("Chip'n Dale: Rescue Rangers"). https://disney.fandom.com/ru/wiki/Категория:Персонажи_«Чип_и_Дейл_спешат_на_помощь»
12. «Чудеса на виражах» ("TaleSpin"). <https://ru.wikifur.com/wiki/TaleSpin>
13. Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/>
14. Collins Dictionary. <https://www.collinsdictionary.com>
15. Lingvo Live. <https://www.lingvolive.com/en-us>
16. Merriam-Webster.com Dictionary. <https://www.merriam-webster.com/>
17. WoordHunt. <https://woordhunt.ru/>

Источники | References

1. Бархударов Л. С. Язык и перевод: вопросы общей и частной теории перевода. М.: Либроком, 2019.
2. Безрукова Л. Г. «Говорящие имена» собственные в немецком художественном тексте и их передача на русский язык // Вестник Московского государственного лингвистического университета. 2009. № 561.
3. Васильева С. П., Ворошилова Е. В. Литературная ономастика. Красноярск: КГПУ им. В. П. Астафьева, 2009.
4. Виноградов В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001.
5. Влахов С. И., Флорин С. П. Непереводимое в переводе. М.: Р. Валент, 2012.
6. Волкодав Т. В. Вымышленные имена собственные в контексте фэнтезийного произведения // Научно-культурологический журнал. 2006. № 6.
7. Вострецова В. А., Гайдаржиев Б. А. Система имен собственных мультфильма "Zootopia" в оригинале и переводе // Восточнославянская филология. Языкознание. 2018. № 7 (33).
8. 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).
9. Ермолович Д. И. Имена собственные на стыке языков и культур. М.: Р. Валент, 2001.
10. Калашников А. В. Перевод значимых имен собственных: автореф. дисс. ... к. филол. н. М., 2004.
11. Комиссаров В. Н. Общая теория перевода. М.: ЧеРо, 1999.
12. Литвинова М. Н., Пинягин Ю. Н. Говорящее имя собственное как объект перевода // Евразийский гуманитарный журнал. 2018. № 4.
13. Миронова Г. В., Пархоменко Е. В. Особенности передачи имен собственных при переводе (на примере перевода персонажей мультфильма «Зверополис») // Лучшая научная статья 2017: сборник статей XIV Международного научно-практического конкурса, Пенза, 25 декабря 2017 г. Пенза, 2017.
14. Михайлова К. А., Шугаева Н. Ю. Проблема передачи говорящих имен в англоязычных переводах произведений русской классики // Вопросы филологии и переводоведения: направления и перспективы современных исследований / отв. ред. Н. В. Кормилина, Н. Ю. Шугаева. Чебоксары, 2020.
15. Позднышева Г., Пархоменко Е. К вопросу о переводе «говорящих» имен // Актуальные вопросы теории и практики перевода: сборник научных трудов. Белгород, 2013. Вып. II.
16. Сальмон Л. Личное имя в русском языке: семиотика, прагматика перевода. М.: Индрик, 2002.
17. Соколова М. В. Функционально-стилистическая нагрузка имени собственного в художественном тексте // Вестник Челябинского государственного университета. 2011. № 33.
18. Соколова М. В. Этимологический анализ имен собственных в контексте фэнтезийного произведения // Lingua Mobilis. 2009. № 4.
19. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного. М.: Либроком, 2019.
20. Фонякова О. И. Имя собственное в художественном тексте. Л.: ЛГУ, 1990.
21. Щетинин Л. М. Слова, имена, вещи: очерки об именах. Ростов н/Д: Издательство Ростовского университета, 1966.

Информация об авторах | Author information**RU****Андросова Ольга Евгеньевна¹**, к. психол. н., доц.**Сафонова Ольга Юрьевна²**, к. пед. н., доц.**Агамян Лаура Арсеновна³**^{1, 2, 3} Пензенский государственный университет**EN****Olga Evgenevna Androsova¹**, PhD**Olga Yurievna Safonova²**, PhD**Laura Arsenovna Agamyan³**^{1, 2, 3} Penza State University¹ androsova.o@inbox.ru, ² safonova_olga77@mail.ru, ³ laura.agamyan@yandex.ru**Информация о статье | About this article**

Дата поступления рукописи (received): 15.07.2025; опубликовано online (published online): 22.08.2025.

Ключевые слова (keywords): имена персонажей мультфильмов; говорящие имена персонажей; уподобляющий перевод; создание окказионализма; поморфемный перевод имени персонажа; cartoon character names; charactonyms; adaptation translation; nonce word creation; morpheme-by-morpheme translation of a character name.