

УДК 81'25:811.111

***ПРОБЛЕМА ПЕРЕВОДА АНТРОПОНИМОВ В АНГЛОЯЗЫЧНЫХ
МУЛЬТФИЛЬМАХ***

Пуляевская В.Р.

*Студентка 4 курса Института лингвистики и мировых языков
Калужского государственного университета им. К.Э. Циолковского,
Калуга, Россия*

Гринева М.С.

*кандидат филологических наук, доцент кафедры английского языка
Института лингвистики и мировых языков
Калужского государственного университета им. К.Э. Циолковского,
Калуга, Россия*

Аннотация: В статье анализируются особенности перевода антропонимов, отобранных из англоязычных мультипликационных картин «Уоллес и Громит: Проклятие кролика-оборотня» и «Как приручить дракона». Особое внимание уделяется типам мотивированности единиц данной группы имен собственных, роли степени мотивированности антропонимов в художественном ономастиконе мультфильма, а также анализируются способы перевода, предлагаемые дубляжем или субтитрами. В ходе исследования было установлено, что большинство антропонимов являются «говорящими именами» и используются в художественных целях, что требует индивидуального подхода к каждому случаю в процессе перевода.

Ключевые слова: имя собственное, оним, антропоним, кинотекст, мультипликационный дискурс, мультфильм, мотивированность, тип мотивированности, способы перевода.

***THE PROBLEM OF TRANSLATING ANTHROPONYMS IN ENGLISH
CARTOONS***

Pulyaevskaya V.R.

4th year student at the School of Linguistics and World Languages,

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovski,

Kaluga, Russia

Grineva M.S.

PhD in Philology, Associate Professor at the Department of English, School of Linguistics and World Languages,

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovski,

Kaluga, Russia

Abstract: The article deals with the issue of translating anthroponyms in English cartoons “Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit” and “How to Train Your Dragon”. It analyzes their motivation and the way this aspect of their meaning influences their functions in film discourse and the way they are translated in Russian dubbing and subtitles. The study showed that in most cases anthroponyms are used as charactonyms in film discourse. It requires an individual approach to each case in the process of translation.

Keywords: proper name, onym, anthroponym, film discourse, cartoon discourse, cartoon, motivation, type of motivation, translation techniques.

Сегодня кинокультура заняла особое положение в обществе. Благодаря процессу глобализации люди из разных языковых сообществ могут познакомиться с культурами иных стран. В российский кинопрокат выходит большое количество мультипликационных картин, произведенных в англоязычных странах. Таким образом, актуальность данного исследования обуславливается востребованностью работы переводчика в сфере создания переводов для дубляжа и субтитров англоязычных анимационных фильмов.

Объектом исследования настоящей статьи являются антропонимы в англоязычных мультипликационных фильмах. Предмет исследования – степень

мотивированности и приёмы перевода на русский язык антропонимов англоязычных мультипликационных фильмов. Целью исследования является изучение степени мотивированности антропонимов в англоязычном мультипликационном дискурсе и определение способов их перевода на русский язык.

Теоретическим материалом послужили работы таких лингвистов, как А.В. Суперанская, О.И. Блинова, Г.Г. Слышкин, М.А. Ефремова и другие. В качестве практического материала были использованы мультфильмы *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit* (Уоллес и Громит: Проклятие кролика-оборотня) – 2005, *How to Train Your Dragon* (Как приручить дракона) – 2010.

Научная новизна исследования заключается в детальном рассмотрении конкретных антропонимов в контексте мультипликационных фильмов, особое внимание было уделено мотивированности в их плане содержания, помимо этого был проведен анализ вариантов перевода данных антропонимов на основе дубляжа и субтитров анимационных фильмов.

Кинотекст является специфическим видом художественного текста. Кинотекст – «это связное, цельное и завершённое сообщение, выраженное при помощи вербальных (лингвистических) и невербальных (иконических и /или индексальных) знаков, организованное в соответствии с замыслом коллективного функционально дифференцированного автора при помощи кинематографических кодов, зафиксированное на материальном носителе и предназначенное для воспроизведения на экране и аудиовизуального восприятия зрителями» [4, 37]. Мультипликационные фильмы принято относить к поджанру кино в связи с тождественностью инструментария, что прослеживается при обращении к приведенному выше определению. Однако основной особенностью является отсутствие актёров на экране как таковых. Сегодня большая часть процесса по созданию анимационных фильмов проходит с помощью всевозможных компьютерных технологий, а актёры лишь озвучивают героев картины.

Особую роль в языковой картине мира человека играет ономастическое пространство. Оним, или имя собственное (далее – ИС), это слово, словосочетание или предложение, которое служит для именованя того или иного объекта с целью выделить его из ряда подобных объектов [3]. Одним из типов онимов являются антропонимы (лексические единицы, именующие людей). Данная группа ИС крайне обширна, её развитие связано с историческими событиями, социальными тенденциями, модой, традициями и т.д. [5, 174]. За счет этих характерных черт антропонимов они стали одним из основных художественных приемов, к которым прибегают авторы для имплицитной передачи реципиенту дополнительной информации о герое, носящем то или иное имя.

В данной связи стоит упомянуть такое явление, как мотивированность. По О.И. Блиновой, «под мотивированностью слова (наименования) обычно понимается явление, заключающееся в том, что форма и значение слова (наименования) выступают в данном языке как обусловленные другим сосуществующим явлением» [1, 31].

О.И. Блинова также выделяет несколько типов мотивированности. Первое разделение основывается на том, каким является способ мотивировки – языковым или неязыковым – таким образом, автор выделяет *относительный* и *абсолютный* тип мотивированности соответственно [1, 52]. В последнем типе акцент сделан на лексические единицы, созданные с помощью звукоподражания. Стоит подчеркнуть, что данная классификация относится к именам нарицательным, в то время как предметом настоящего исследования являются имена собственные. Таким образом, здесь к абсолютному типу мотивированности будут отнесены художественные ИС, чьим источником номинации послужил какой-либо компонент экстралингвистической ситуации. Основанием для разделения на *фонетический*, *морфологический*, *семантический* и *морфо-семантический* типы послужило определение средства мотивировки ИС [1, 55]. О.И. Блинова также выделяет *полную* и *частичную*

мотивированность, в первом случае в слове наблюдается лексическая и структурная мотивированность, а во втором – только первая или вторая [1, 57].

Переводчику важно учитывать данный аспект при работе с художественными онимами, от выбора способов перевода будет зависеть воспроизводимость художественного эффекта оригинальной единицы, а также её культурной и эстетической составляющей.

Имя героини мультфильма «Уоллес и Громит: Проклятие кролика-оборотня» [7] **Lady Campanula Tottington** было переведено с помощью транслитерации как «Леди Кампанула Тоттингтон» [8]. Первый элемент ИС обозначает вид растения из семейства Колокольчиковых, что, вероятно, связано с её любовью к цветочным мотивам в одежде. Героиня просит одного из главных персонажей называть её «Тотти» (Totty), что является языковой единицей британского сленга, обозначающей физически привлекательную женщину. Тем самым можно сделать вывод о том, что тип мотивированности рассматриваемого элемента ИС – относительный (в связи с присутствием каламбура в кинотексте, который является более существенной деталью в имени данного референта), семантический, полный.

Латинское название колокольчика (имя героини) было сохранено в переводе. Перевод является точным, но, вероятнее всего, не самым очевидным для реципиента, который не знаком с терминологией в области ботаники. При переводе фамилии героини на русский язык, которую она сокращает до «Тотти», теряется приём игры слов, т.е. понятная англоязычной публике комическая составляющая этого сокращения (героиня просит называть себя «Красоткой») для русскоязычного реципиента будет утеряна.

Имя следующего персонажа данного мультфильма – **Lord Victor Quartermaine** [7] – было переведено двумя способами: первый – это «Виктор Квотермейн» [8] (транскрипция с элементами транслитерации), второй – «Виктор Куотермейн» (транскрипция). Фамилия референта схожа с фамилией героя цикла романов Р. Хаггарда «Allan Quatermain». Оба героя имеют схожую

сферу деятельности – это охота. Можно предположить, что в данном случае ИС характеризует основной род занятий персонажа. Таким образом, тип мотивированности данного элемента ИС характеризуется как относительный, семантический и частичный (элементы «-rte-» и «-e» вносят различия между именами героев мультфильма и романа).

В приведённом случае оба перевода можно считать удачными, так как интертекстуальная связь с романами Р. Хаггарда является достаточно очевидной. Однако, данная серия произведений не так широко известна среди русских читателей, реципиенты младшего возраста вероятнее всего не идентифицируют использование авторами аллюзии.

Hiccup, имя героя серии мультфильмов «Как приручить дракона» [9], было переведено как «Иккинг» [10]. В данном случае использована основа единичного соответствия оригинальному ИС (to hiccup – икать), к которой добавлена усеченная основа слова «викинг». Тем самым было создано окказиональное соответствие. В начале мультфильма герой уточняет, что викингов именуют таким образом, чтобы отпугивать вымышленных существ. Речевого дефекта, на который указывает имя, у референта нет, однако оригинальная лексическая единица была создана посредством звукоподражания. В некоторой степени можно считать настоящее ИС соотносимым с внешним обликом референта (он робок, неловок и скромн). Таким образом, мотивированность антропонима можно охарактеризовать как абсолютную, фонетическую и полную, также обнаруживается прагматический аспект (эффект устрашения, отпугивания).

В данном случае авторы иронизируют над тем, что ничего устрашающего в имени героя на самом деле не заключается. Он предстаёт перед зрителем застенчивым и неуклюжим, это в некоторой степени находит отражение в его имени. Перевод данного антропонима содержит отсылку к роду деятельности героя (викинг – воин), чего нет в оригинальной версии имени. Данный перевод можно считать удачным.

Следующее ИС, **Stoick the Vast** [9], было переведено как «Стойк Обширный» [11] и «Стойк Большой» [10]. В обоих случаях первый элемент ИС переведен транскрипцией, а второй с помощью подбора вариантных соответствий. Во втором варианте перевода, согласно словарям, соответствие «большой» для единицы «vast» является разговорным. Перевод антропонима как единой лексической единицы был осуществлен с помощью калькирования.

Имя героя «Stoick» является омофоном слова «stoic», в переносном смысле обозначающего стрессоустойчивого человека, который не жалуется на проблемы и склонен скрывать чувства в трудных ситуациях [6]. Это описание соответствует характеру референта. Вторая часть имени героя характеризует его физические качества. Это персонаж высокого роста и крупного телосложения. На основе приведённых доводов можно сделать заключение, что мотивированность приведенного ИС является абсолютной, семантической и полной.

В связи с разницей в языковом строе английского и русского языков в последнем достаточно затруднительно подобрать омофоны, которые будут эквивалентны оригинальной версии имени героя. Таким образом, оба русских соответствия данному антропониму, переведённых с помощью понятия «стойк», что в переносном смысле обозначает «твёрдость и мужество в жизненных ситуациях» [2], являются удачными как в плане выражения, так и в плане содержания. Перевод второго имени героя как «Обширный» имеет ассоциативный оттенок всеобъемлемости, в то время как «большой» чаще ассоциируется с размерами. В связи со статусом героя в племени и его внешним видом первый вариант перевода представляется более удачным.

В связи с тем, что следующие герои являются близнецами, то сообразно будет рассмотрение их имён в паре. Имена **Ruffnut** и **Tuffnut** [9] в одной из версий дубляжа были переведены с помощью приема переводческой модуляции как «Забияка» и «Задирака» [10], а в другой – с помощью подбора окказиональных соответствий как «Резкая» и «Крутой» [11]. Данные персонажи

– это брат с сестрой, чьи характеры очень похожи. Близнецы упрямые, задиристы и грубые. Их имена образованы из двух элементов, второй из которых общий – «nut», в разговорной речи обозначающий сумасбродного, глуповатого человека. Первые элементы имён – омофоны, синонимичные в данном контексте лексическим единицам «tough», «rough», которые можно перевести как «грубый», «несдержанный», «непокорный». Таким образом, мотивированность обоих ИС можно охарактеризовать как абсолютную, семантическую, полную.

В паре имён Забияка и Задирака разговорная лексическая единица «забияка» подверглась онимизации, одновременно характеризуя темперамент референта. Во втором случае помимо онимизации к существительному «задира» был добавлен суффикс «-ка», таким образом приблизив данное ИС по форме к имени сестры героя. Оба варианта можно считать удачными, так как они отражают схожий характер референтов. Однако в данном случае содержательная сторона общего элемента оригинальных имён не реализована.

Во второй паре имен, Крутой и Резкая, онимизации подверглись прилагательные, являющиеся вариантными разговорными соответствиями первых элементов оригинальных имен референтов. В данном случае, как и в первом, теряется значение элемента «nut», помимо этого утеряно сходство плана выражения имён, но присутствует указание на гендер. Таким образом, у данной пары ИС есть свои недостатки и преимущества, но по общей стилистике мультфильма они кажутся менее удачными, чем первая рассмотренная пара ИС.

Таким образом, анализ приведенных ИС показал, что во взятых мультфильмах обнаруживаются герои, чьи имена позволяют авторам сообщить зрителям немного больше о характере референтов, их роде деятельности, в некоторых случаях вызвать комический эффект несоответствия имени и внешности персонажа или его характера. «Говорящие имена» являются широко используемым приёмом в художественных текстах, как один из путей общения авторов со зрителем.

В ходе исследования было обнаружено, что большинство рассмотренных антропонимов обладали абсолютным, семантическим и полным типом мотивированности. Это означает, что их план содержания соотносился с компонентами неязыковой действительности, которые в той или иной мере характеризовали референта. Помимо этого их форма также представляла собой единую лексическую единицу, элементы которой были мотивированы семантически.

Анализируя способы и приемы передачи приведенных ИС, к которым прибегали переводчики, становится очевидно, что это работа, требующая учета прагматического потенциала кинотекста и творческого подхода. Единого рекомендательного подхода универсального для перевода художественных онимов нет, каждый художественный текст индивидуален и уникален.

Библиографический список

1. Блинова О.И. Мотивология и ее аспекты. – М.: Красанд, 2010. – 304 с.
2. Ожегов С.И. Толковый словарь русского языка [Электронный ресурс]. – Электрон. словарь. – 2008 – 2017. – Режим доступа: <https://slovarozhegova.ru/>
3. Подольская Н.В. Собственное имя // Лингвистический энциклопедический словарь. гл. ред. В.Н. Ярцева. Электронная версия (1990): URL: <http://tapemark.narod.ru/les/index.html> (дата обращения: 08.06.2021)
4. Слышкин Г.Г., Ефремов М.А. Кинотекст (опыт лингвокультурного анализа). – М.: Водолей Publishers, 2004. – 153 с.
5. Суперанская А.В. Общая теория имени собственного. – Изд. 2-е, испр. – Москва: URSS, 2007. – 366 с.
6. Cambridge Dictionary // Cambridge University Press [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – Режим доступа: <https://dictionary.cambridge.org/>

Список источников примеров:

7. Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit English Subtitles [Электронный ресурс]. – URL: <https://yifysubtitles.org/movie-imdb/tt0312004> (дата обращения: 15.03.2021)
8. Уоллес и Громит: Проклятие кролика-оборотня Русские субтитры [Электронный ресурс]. – URL: <https://subitry.ru/subtitles/180006884/?c=a19&wallace-gromit-in-the-curse-of-the-were-rabbit> (дата обращения: 15.03.2021)
9. How to Train Your Dragon English Subtitles [Электронный ресурс]. – URL: <https://yifysubtitles.org/movie-imdb/tt0892769> (дата обращения: 17.03.2021)
10. Как приручить дракона Русские субтитры [Электронный ресурс]. – URL: <https://subitry.ru/subtitles/811362612/?c=fbc&how-to-train-your-dragon> (дата обращения: 17.03.2021)
11. Как приручить дракона Русские субтитры [Электронный ресурс]. – URL: <http://subs.com.ru/page.php?id=19502&highlight=HOW%2BTO%2BTRAIN%2BYOUR%2BDRAGON> (дата обращения: 17.03.2021)

Оригинальность 97%