

О приемах перевода имен персонажей мультфильмов (на примере анализа имен франшизы «История игрушек»)

Статья посвящена проблеме перевода имен персонажей англоязычного мультфильма «История игрушек». Авторы рассматривают различные приемы перевода, анализируют удачность примененных приемов. Анализ имен персонажей и их перевода на русский язык показал, что в переводоведении нет устойчивой тенденции в выборе приемов передачи имен собственных.

Ключевые слова: ономастика, безэквивалентность, ассоциация, «говорящие» имена, транскрипция, калькирование, опущение, смысловое развитие

В современном переводоведении остается нерешенным вопрос о переводе имен собственных. Хотя традиционно имена собственные, относящиеся к безэквивалентной лексике, в переводе с английского языка на русский подвергаются транскрипции (транслитерации) [1, с. 212], однако это традиционное правило не всегда остается неизменным. Очевидно, что каждый переводчик оставляет за собой право принятия собственного решения, особенно если речь идет о так называемых «говорящих» именах, которые используются авторами намеренно, с целью дать определенную характеристику персонажу. Для англоязычного читателя или зрителя эти скрытые намеки понятны, однако для русскоязычного читателя / зрителя тайный смысл таким и остается, поскольку зачастую имена передаются в виде транскрипции, и при таком переводе авторский замысел теряется [5, с. 39].

Особенно эта проблема актуальна в творчестве, ориентированном на детскую аудиторию, для которой не должно оставаться тайн и вся информация должна быть открыта сразу, с первой страницы или первого кадра. Мы уже обращались к этой проблеме в предыдущих публикациях [2], [3], [4], [5] и констатировали тот факт, что современный кинематограф остается обширным источником примеров перевода удачных и не совсем. Ранее мы анализировали имена персонажей таких детских фильмов и мультфильмов, как «Зверополис», «Фантастические твари и где они обитают», «Гарри Поттер», «Странные дети мисс Перегрин» [2], [3], [4], [5]. В этот раз наше внимание привлекли имена персонажей франшизы «История игрушек» – американско-

го мультфильма, созданного студией Pixar совместно с компанией Уолта Диснея.

Основными действующими персонажами являются игрушки, которые живут своей жизнью, попадают в неприятности и решают проблемы. В русскоязычной версии их зовут: шериф Вуди, Базз Лайтер, мистер Картофельная Голова, динозавр Рекс, свинья Хэм, собака Пружинка и другие. Перечисление даже незначительного числа персонажей показывает, что в русской версии присутствуют как чистые транскрипции (Вуди, Базз Лайтер, Хэм), так и результаты использования прочих приемов перевода – трансформации и подстановки. В данной публикации мы попытаемся разобраться, в каком случае какой прием использован, и проанализируем удачность такого варианта перевода с точки зрения детского восприятия.

В мультфильме присутствует ряд игрушек, имена которых в переводе сохраняются в виде транскрипции. Среди них можно выделить известных всем персонажей, имена которых не имеют скрытых смыслов, таких как Барби (англ. Barbie) и Кен (англ. Ken). Кроме того, присутствуют персонажи-игрушки, неизвестные русскому зрителю, но их имена переданы также транскрипцией, однако анализ показывает, что этот прием не всегда приемлем и требует комментариев и пояснений. Например, имена следующих персонажей переданы в русскоязычной версии при помощи транскрипции: шериф Вуди (англ. Woody), Базз Лайтер (англ. Buzz Lightyear), медведь Лотсо (англ. Lotso), конь Булзай (англ. Bullseye), динозавры Рекс (англ. Rex) и Трикси (англ. Trixie), свинья Хэм (англ. Hamm). Дадим характеристику данным персонажам.

Центральным героем всех мультфильмов является шериф-ковбой Вуди, любимая антикварная игрушка. Вуди получил свое имя от известного американского характерного актера Вуди Строуда, исполнявшего роли ковбоев в вестернах. Очевидно, у американского зрителя возникает четкая ассоциация с данным актером и образом, который он воплотил в кино, в то время как у русскоязычного зрителя, который незнаком с американскими вестернами, она отсутствует.

Как показал анализ имен, американскому кинематографу присуще использование имен реальных людей для называния выдуманных мультипликационных персонажей [3, с. 140]. Подобное происходит с именем второго центрального персонажа – астрорейнджера Базза Лайтера. Именно «предназначение» персонажа подсказало создателям его имя: его назвали в честь одного из самых известных американских астронавтов, на борту «Аполлона-11» побывавшего на Луне, – Базза Олдрина. Собственно, под влиянием образов первых

астронавтов создавался и дизайн персонажа: костюм, шлем, переговорные устройства. К «крутому» имени нужно было подобрать и соответствующую фамилию, и создатели остановили свой выбор на «космическом» слове Lightyear (в переводе «световой год», а в русской транскрипции Лайтер). Однако имя, переданное при переводе транскрипцией, не дает полной характеристики персонажа и не воспринимается зрителем как значащее, имеющее определенную семантику. Не совсем понятно, почему при переводе данная особенность персонажа утеряна, если для создателей это было важно. В одной из русских версий переводчики попытались передать смысловое содержание английского слова Lightyear и предложили вариант «Светик», но этот вариант не прижился, поскольку был признан неудачным из-за того, что не смог в полной мере передать значение имени. Более того, имя «Светик» не сочеталось с мужественным образом персонажа, и в последующих версиях мультфильма оно было заменено на незначущую транскрипцию.

Имя коня Булзай (англ. Bullseye) также не получило достойного перевода, поскольку английский вариант Bullseye имеет конкретное значение «большеглазый». По сюжету мультфильма, конь является бессловесным персонажем, и за него «говорят» его большие выразительные глаза. При передаче имени персонажа также применен прием транскрипции, которая упрощает процесс перевода, но не дает почвы для размышления и никак не характеризует персонаж.

Подобное можно наблюдать и с именем другого персонажа – медведя Лотсо (англ. Lotso). В мультфильме имя представлено в сокращенной форме, а полное его имя Lots-O'-Huggin' Bear, что в переводе может обозначать «Медведь-обнимашка». Однако в русской версии переводчики предпочли применить прием транскрипции, очевидно, ориентируясь на потерю первоначального смыслового содержания имени: медведь изначально был добрым и дружелюбным, но по сюжету хозяйка случайно оставила игрушки в поле, и Лотсо пришлось возвращаться пешком до её дома. По возвращении выяснилось, что родители купили девочке новую игрушку, которая была точной копией медведя Лотсо. Узнав о замене, Лотсо расценил это как предательство и изменился в характере – стал озлобленным и жестоким. Таким образом, со сменой характера персонажа положительная коннотация имени утеряна.

Имя Хэм (англ. Ham) в русскоязычной версии сохраняется в виде транскрипции. Данное имя принадлежит свинье-копилке (англ. piggy-bank), и хотя англоязычный зритель ассоциирует имя персонажа с ветчиной (англ. ham), при переводе эта особенность теряется. Игрушка часто используется хозяином в ролевых играх, в которых данный персонаж приобретает имя

Мистер Эскалоп (англ. Evil Dr. Porkchop, что переводится как «злой доктор Свинная отбивная»).

Имена персонажей-динозавров – Рекса и Трикси – происходят от сокращенных вариантов названия их вида: Рекс (англ. Rex) представляет собой тираннозавра (англ. Tyrannosaurus rex), а Трикси (англ. Trixie) является представителем вида трицератопса (англ. Triceratops). В данном случае переводчики использовали традиционный прием передачи имен собственных – транскрипцию. В данном случае мы наблюдаем совпадение английского и русского вариантов наименования видов животных, и применение приема транскрипции никак не умаляет значения имени.

При переводе имен целого ряда персонажей применен прием калькирования, который заключается в том, что составные части словосочетания при переводе заменяются их прямыми соответствиями. Такими персонажами являются: Мистер Картофельная голова (англ. Mr. Potato Head), пингвин Хрипун (англ. Wheezy), Старатель Пит Вонючка (англ. Stinky Pete the Prospector). Имена данных персонажей относятся к так называемым «говорящим», то есть в имени заложена определенная семантика, смысл. Мистер Картофельная голова представляет собой реальную американскую игрушку, появившуюся в середине XX века, в образе картофелины со множеством аксессуаров, которые можно в произвольном порядке прикреплять к ее «телу».

Пингвин Хрипун получил свое имя от английского прилагательного wheezy, что в переводе означает «хриплый». По сюжету мультфильма становится понятно, что популярная игрушка-пищалка со временем выходит из строя, и вместо веселого писка она издает только хрипы. Отсюда персонаж и получает свое название.

Старатель Пит Вонючка является одним из самых коварных персонажей второй части франшизы «История игрушек». Он входит в набор игрушек, созданных по кукольному мультсериалу о приключениях ковбоя Вуди и его друзей. Изначально другие герои мультфильма называют его просто Старатель, поскольку эта игрушка представляет собой именно добытчика золота: он работает на прииске, ходит с киркой, одет в традиционную одежду старателя. Имя «Вонючка» появляется позже и характеризует персонаж определенным образом, придавая ему отрицательную коннотацию. Именно таким показывает себя герой, и ковбой-девочка Джесси говорит: «А ты и вправду Вонючка!»

В мультфильме встречается еще одна популярная детская игрушка – Slinky Dog (в буквальном переводе «пружинка-собачка», от англ. slinky – «шагающая пружина»). Она представляет собой длинную пружину вместо

тела, соединяющую голову и хвост с задними лапами. В переводе имя персонажа звучит как «Спиралька», что, по сути дела, отражает специфический признак пружины. Таким образом, при переводе имени данного персонажа мы наблюдаем два приема – опущение и смысловое развитие.

Полной трансформации при переводе подвергается имя персонажа Big Baby (в буквальном переводе «огромный малыш»), который в русскоязычной версии носит имя Мегапупс. Этот персонаж представляет собой куклу-ребенка или просто пупса, но огромных размеров. Применение приема калькирования при переводе имени оказалось бы неприемлемо, поскольку имя «Огромный Малыш» звучало бы как оксюморон. Именно поэтому переводчикам пришлось прибегнуть к приему смыслового развития, в результате которого смысловое содержание имени сохранено, но передано другими компонентами. Так, вместо слова «огромный» переводчики выбрали компонент «мега», который также выражает значение «очень большой». Слово «малыш» в переводе заменено на «пупс» или «пупсик», и этот компонент понятен всем русскоязычным зрителям.

Еще один персонаж, заслуживающий внимания, это еж Колючка (англ. Pricklepants). Имя в оригинале имеет значение «колючие штаны» (“prickle” в переводе «шип, колючка», а слово “pants” переводится как «штаны»). Переводчики приняли решение не применять прием калькирования, а сократить имя до емкого «Колючка», применив прием опущения, при котором опускаются лишние или избыточные слова. В таком варианте имя передает задумку создателей и отлично подходит персонажу-ежу.

Как показал анализ имен персонажей детских фильмов и мультфильмов и их перевода на русский язык, в переводоведении нет устойчивой тенденции по применению приемов перевода имен собственных. При переводе используется несколько приемов: транскрипция, калькирование, опущение, смысловое развитие. Мы можем констатировать, что по частотности использования на первом месте стоит прием транскрипции, что вызвано простотой его применения и общепринятой практикой. Однако такой прием не является самым подходящим для передачи скрытых семантических нюансов, заключенных подчас в имени. Вторую позицию по степени употребимости занимает прием калькирования. Данный прием, на наш взгляд, в большей мере подходит для передачи сущности персонажей, носящих «говорящие» имена. Приемы смыслового развития и опущения при переводе имен собственных встречаются крайне редко.

Таким образом, мы можем сделать вывод, что прием калькирования наилучшим образом подходит для перевода значащих имен. Благодаря этому

приему значения имен персонажей становятся более доступными для понимания юного зрителя, а сами имена, переведенные при помощи данного приема, не фиксируются в памяти русскоязычного зрителя как ничего не значащие слова, засоряющие лексический запас.

Литература

1. Влахов С. И., Флорин С. П. Непереваемое в переводе. М.: Международные отношения, 1980. 343 с.

2. Миронова Г. В., Островская О. В., Торопова Т. В. Особенности передачи женских имен при переводе (на примере произведений Дж. Роулинг) // Современные проблемы языкознания, литературоведения, межкультурной коммуникации и лингводидактики: материалы II междунар. науч. конф., Белгород, 20-21 апр. 2016 г. / отв. ред. В. А. Виноградов. Белгород, 2016. С. 147-150.

3. Миронова Г. В., Пархоменко Е. В. Особенности передачи имен собственных при переводе (на примере перевода персонажей мультфильма «Зверополис») // Лучшая научная статья 2017: сб. ст. XIV Междунар. науч.-практ. конкурса. Пенза: МЦНС «Наука и Просвещение», 2017. С. 139-142.

4. Миронова Г. В., Торопова Т. В. О проблеме непереводимости «говорящих» имен (на примере анализа имен персонажей кинофильма «Дом странных детей мисс Перегрин») // Межкультурная коммуникация и мировая политика: современные проблемы: сб. материалов III междунар. науч. конф. (15-16 мая 2019 г., Белгород, Россия) / отв. ред. О. Н. Прохорова. Белгород: ИД «Белгород» НИУ «БелГУ», 2019. С. 148-151.

5. Миронова Г. В., Шейфель Н. А. Принципы образности «говорящих» имен // На пересечении языков и культур: Актуальные вопросы гуманитарного знания: науч.-метод. журнал. Киров, 2019. № 1(13). С. 35-39.

УДК 811

*J. E. Seytjanov (Nukus, Uzbekistan)
Karakalpak State University*

Types of compound words in the speech

В статье представлен анализ типов сложных слов в английском языке. Проводится сравнение их со словами сходной структуры из других языков: каракалпакского, немецкого.

Ключевые слова: сложные слова, компоненты, лексическое значение