

9. Laupa M., Turiel E., Cowan P. Obedience to authority in children and adults // Killen M., Hart D. (eds.). *Morality in everyday life: Developmental perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press, 1995. P. 131-165.
10. Shier H. Pathways to Participation: Openings, Opportunities and Obligations // *Children and Society*. 2001. N 15(2). P. 107–117.
11. Sibley A., Fitzpatrick R., Davis E., Sheehan M., Pollard A. The Family Context of Assent: Comparison of Child and Parent Perspectives on Familial Decision-Making // *Children & Society*. 2017. Vol. 32. P. 266-278.
12. Thomas N. A child's right to participate: Implications for international child protection // *International Journal of Children's Rights*. 2007. N 15. P. 199–218.

УДК 811.111

*Г. В. Миронова, Н. А. Шейфель (Белгород, Россия)
Белгородский национальный исследовательский университет*

**Особенности имен персонажей мультфильмов
и стратегия их перевода
(на примере анализа имен мультсериала «Утиные истории»)**

Статья посвящена проблеме перевода имен персонажей, взятых из англоязычного мультсериала «Утиные истории». Анализу подверглись как имена положительных, так и отрицательных персонажей, приемы их перевода. В результате рассмотрения имен персонажей авторы приходят к мнению, что, несмотря на сложившуюся традицию в ономастике применять прием транскрипции/транслитерации, в переводоведении отсутствует устойчивая тенденция по использованию приемов перевода имен собственных.

Ключевые слова: безэквивалентность, «говорящие» имена, транскрипция, трансформация, калькирование, аллитерация, компенсация

Имена персонажей зарубежных фильмов для детей стали интересным объектом изучения для лингвистов в последние десятилетия. В первую очередь это вызвано увеличением потока иноязычных фильмов, покоряющих отечественные экраны. Первые такие «прорывы» появились в постперестроечный период, в конце 80-х – начале 90-х годов XX века. Именно тогда на экранах появились диснеевские мультсериалы «Спасатели: Чип и Дейл спешат на помощь», «Чудеса на виражах», «Утиные истории» и многие другие. Персонажи этих сериалов стали для российского юного зрителя открытием, хотя в американской культуре они существовали не одно десятилетие, и многие были известны с 20-30-х годов по журналам комиксов, столь популярным в США.

В данной публикации мы остановимся на анализе имен персонажей мультсериала «Утиные истории» (англ. Duck Tales) и их вариантов перевода. Как уже отмечалось в наших предыдущих публикациях [1], [2], [3], в переводоведении существует непреложное правило – не переводить имена собственные (относящиеся к безэквивалентной лексике), однако, персонажи детских фильмов изначально получают по задумке авторов так называемые «говорящие имена», которые потеряют свою актуальность, если последовать этому правилу. Поскольку такие произведения ориентированы на детскую аудиторию, то и значения имен должны быть понятны, и переводчику необходимо прибегать к применению приемов перевода для достижения соответствующей адекватности и эквивалентности имен.

Действие мультфильмов происходит в выдуманном городе Даксбурге (англ. Duckburg – в переводе буквально «утиный город»), в котором обитают различные антропоморфные жители, и, как вытекает из названия, здесь живут в первую очередь представители семейства утиных – Даки (англ. Duck в переводе «утка»), Макдаки (англ. McDuck), Дрейки (англ. Drake в переводе буквально «селезень»), Гусаки (англ. Gander в переводе «гусак»). В центре сюжета лежат приключения миллиардера Скруджа Макдака и троих его племянников: Билли, Вилли и Дилли.

Имя Скруджа Макдака (англ. Scrooge McDuck) в переводе буквально означает «скряга», что определенным образом характеризует главного персонажа: он скуп и испытывает жажду наживы. Существует мнение, что имя Скрудж было заимствовано у персонажа повести Чарльза Диккенса «Рождественская песнь» скупца Эбенезера Скруджа. А фамилия указывает на шотландское происхождение героя. Как мы видим из анализа имени данного персонажа, переводчики предпочли сохранить имя неизменным и применили прием транскрипции при передаче его в русской версии.

Кроме денег, Скрудж обожает свою семью, на первом месте у него его дорогие племянники – Билли, Вилли и Дилли Дак (англ. Huey, Dewey & Louie Duck – в русской транскрипции: Хьюи, Дьюи и Луи Дак). Удивительным является тот факт, что в переводе этих имен на разные языки каждый раз переводчики останавливают свой выбор на новых вариантах, в которых наблюдается повторение звуков (например, Jorgito, Juanito and Jaimito в испанском варианте; Tick, Trick and Track – в немецком; и в обоих вариантах наблюдается аллитерация, которая основана на повторении начальных согласных звуков). В русском переводе подобраны также созвучные имена, однако, в этих именах мы наблюдаем прием ассонанс, представляющий собой повторение гласных звуков. Как показывает анализ, в оригинале при выборе имен авторы основывались также на применении приема ассонанса (Хьюи, Дьюи и Луи), следовательно, при переводе на русский язык был сохранен этот же прием, что соответствует задумке авторов.

Ранее мы уже наблюдали интересную тенденцию подбирать для имен персонажей мультфильмов имена реально существующих личностей [2, с. 140]. Данный сериал не стал исключением: утята получили имена Хьюи, Дьюи и Луи от известных политиков и деятелей культуры первой половины XX века – Хьюи Лонга, Томаса Дьюи и Луи Шмитта. Первые два были политиками, что нашло отражение в характере персонажей: Билли (в оригинале Хьюи) является самым инициативным и часто выполняет роль лидера трио, Вилли (или Дьюи) наиболее сообразителен и умён, а Дилли (или Луи в оригинале) обладает творческим потенциалом и получил свое имя от аниматора киностудии Дисней.

За близнецами утятами присматривает Миссис Клювдия (англ. Mrs. Bentina Beakley). Как нами уже отмечалось, основные персонажи мультфильма птицы, большей частью семейства утиных, что активно обыгрывается в именах персонажей. Таким примером является и Миссис Клювдия. Английское слово «beak» в переводе буквально имеет значение «клюв», что и нашло свое отражение в переводе.

Внучка Миссис Клювдии, Поночка Вандеркряк, является активным участником приключений Скруджа Макдака и близнецов. В оригинале имя Поночки звучит как Webbigail «Webby» Vanderquack. Английское «web» одним из своих значений имеет «перепонка» (у утки, летучей мыши и т. п.). В переводе используются разные варианты ее имени: Понка, Перепонка, и уменьшительно-ласкательные Поночка, Перепоночка. При передаче ее фамилии на русский язык применено частичное калькирование: английское «quack» соответствует русскому «крякать». Первая морфема при переводе сохранена в виде транскрипции. В результате получился оригинальный вариант перевода Вандеркряк.

Еще одним положительным персонажем сериала является авиапилот Скруджа, Зигзаг МакКряк (англ. Launchpad McQuack). Принадлежность к утиному семейству нашла свое отражение в его фамилии МакКряк (англ. McQuack), где в качестве элемента фамилии сохранено междометие «кряк». Имя при переводе было подвергнуто изрядной трансформации. Английское слово «launchpad» в переводе означает «панель запуска, стартовый комплекс — место, где стартует ракета-носитель». Как мы видим, переводчики применили прием компенсации при переводе имени, и отразили в нем особенности пилотирования персонажа – он все время попадает в аварии, и практически не способен посадить самолет без приключений. Анализ показал, что все родственники этого персонажа носят имена, имеющие отношения к технике и полетам: отца зовут Ripcord (в переводе «вытяжной трос», а в русской версии – Рывок), мать – Birdie (русс. Пташка) и младшая сестра Looney (русс. Петелька).

Кроме главных героев в сериале встречаются прочие положительные персонажи, имена которых представляют большой интерес. Например, дво-

рецкий Скруджа, Дакворт (англ. Duckworth). При переводе имя подверглось транскрипции, но примечателен не столько прием перевода, используемый в данном случае, сколько значение имени, поскольку мы уже отмечали, что имена персонажей большей частью относятся к разряду «говорящих имен». Имя можно было бы перевести как «достойный утки». Любопытно, что, несмотря на тот факт, что первым элементом имени является слово «Duck», что в переводе означает «утка», но данный персонаж представляет собой преданную дому и хозяину собаку.

Еще одним любопытным персонажем, при переводе имени которого применена трансформация, является рассеянный изобретатель Винт Разболтайло (англ. Gyro Gearloose). Все морфемы его имени в оригинале имеют свое значение: Gyro – гироскоп, Gear – устройство, шестерня, loose – не затянутый. Однако, как становится очевидным при анализе, в переводе был применен прием компенсации, и все выделенные элементы подверглись трансформации. Несомненно, выбор переводчиков был в пользу понятности имен, поскольку некоторые морфемы могут представлять сложность в восприятии для юного зрителя. Таким образом, переводчики компенсировали потерю некоторых элементов, заменив их понятными для русского зрителя словами: «винт», «разболтанный», добавив определенную флексию для придания фамилии иностранного звучания. Данный пример применения приема компенсации, на наш взгляд, является удачным. Единственным минусом в данной трансформации считается потеря аллитерации в переводе.

В сериале присутствуют и отрицательные персонажи, перевод имен которых представляет интерес. При переводе некоторых имен применена традиционная транскрипция, например: Флинтхарт Гломгольд (англ. Flintheart Glomgold), Эль Капитано (англ. El Capitan). Имя Magica De Spell при переводе подверглось частичной транскрипции и частичной компенсации: первый элемент (Magica) транскрибирован, последний (Spell) – трансформирован с применением приема компенсации. Английское слово «Spell» имеет следующие значения в русском: «заклинание, заговор, чары». Переводчики конкретизировали «применение чар» в слово «гипноз», в результате получилось яркое имя Магика де Гипноз.

Основными отрицательными персонажами сериала являются братья Гавс (англ. The Beagle Boys) во главе с их мамашей (англ. Ma Beagle). Братья Гавс принадлежат к собакам, что обыграно как в оригинале (Beagle), так и в русском варианте перевода (Гавс). Английское слово «Beagle» в переводе обозначает несколько пород собак: «гончая, бигль». Переводчики решили отойти от точного указания породы, и выбор сделали в пользу междометия «гав». Однако при переводе утеряна аллитерация, применение которой делает определенный акцент.

Банда братьев Гавс достаточно большая, и каждый из братьев имеет свое имя, которое при переводе подвергается чаще всего трансформации. В отсутствии мамы Гавс, банду возглавляет Bigtime Beagle. В переводе слово «Bigtime» буквально имеет значение «знаменитый, известный», однако переводчики решили остановиться на понятном слове «Шеф». Самый прожорливый член банды, Burger Beagle, получил свое имя очевидно по любимому блюду. В переводе он обрел имя Обжора. Одним из самых крупных братьев является Bouncer Beagle. Слово «Bouncer» переводится как «громалина, вышибала», в переводе мультфильма он получил имя Громила, что соответствует перечисленным значениям. Самый неопрятный из братьев – Baggy Beagle – в переводе приобрел имя Неряха, хотя слово «Baggy» имеет значение «мешковатый». Имя брата Bankjob Beagle подверглось калькированию при переводе, таким образом персонажа зовут Банкир. Самым юным из братьев считается Babyface Beagle. Слово «Babyface» дословно означает «детское лицо», а в сериале его называют Малявка или Малыш.

Как мы видим, все имена братьев носят имена, начинающиеся на одну согласную букву, совпадающую с фамилией. Таким образом, в оригинале применяется стилистический прием аллитерации, который, к сожалению, не удалось переводчикам сохранить при передаче имен на русский язык.

В результате анализа имен собственных на материале данного мультсериала, мы приходим к выводу, что авторы делают выбор в пользу «говорящих» имен, которые придают персонажам дополнительную характеристику, более полно раскрывают их сущность. При переводе на русский язык переводчики чаще всего прибегают к использованию приема компенсации. При этом стилистический прием аллитерации не удается сохранить, что умаляет в некой степени качество перевода. Вторым по частотности употребления становится прием транскрипции, и третьим приемом, применяемым при передаче имен собственных, становится прием калькирования.

Литература

1. Миронова Г. В., Зуева Е. А., Остапова Л. Е. Особенности использования приема компенсации в переводе аллитерации // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2019. Том 12. Вып. 2. С. 135-139.
2. 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.
3. Миронова Г. В., Шейфель Н. А. О приемах перевода имен персонажей мультфильмов (на примере анализа имен франшизы «История игрушек») // На пересечении языков и культур. Актуальные вопросы гуманитарного знания: науч.-метод. журнал. Киров, 2020. № 1(16). С. 77-82.