

О специфике перевода имен собственных (на примере имен персонажей мультфильма «Белоснежка и семь гномов»)

В статье рассматривается специфика перевода имен собственных на примере адаптации имен персонажей мультипликационного фильма «Белоснежка и семь гномов». Авторы анализируют англоязычную и русскоязычную версии имен и делают вывод о том, что имена претерпели некоторые трансформации. В частности, авторы отмечают преобладание субстантивированных прилагательных в английской версии и их замену существительными в переводе.

Ключевые слова: безэквивалентность, «говорящие» имена, субстантивированные прилагательные

Особенностью современных мультипликационных фильмов является тот факт, что в них не бывает случайных вещей, и это в первую очередь касается имен собственных. Проблема перевода имен персонажей в последнее время является спорным вопросом в переводоведении [1]; [2]; [4]. Повышенное внимание привлекают имена, встречающиеся в тех работах (литературных произведениях, художественных и мультипликационных фильмах), чьей целевой аудиторией являются дети. Авторы проводят обычно большую работу, подбирая имена своим персонажам. При этом обращается внимание на фонетику, морфемную, семантику [1]; [3]; [5], что создает выразительные нюансы. Конечно же, выбирая имена, автор ориентируется на фактический перечень имен, с помощью которого можно передать информацию о социальном, этническом или возрастном положении именуемого лица. Но в то же время, поскольку имя становится неотъемлемой частью произведения, оно должно сочетаться с создаваемой автором художественной атмосферой, соответствовать духу и стилю. В таком случае можно сказать, что подбор имен для персонажей является своего рода искусством. Поскольку имя создает определенный характерный колорит, а иногда несет какой-то особый смысл [2]; [4]; [6], особое значение, автор чаще всего свободен в выборе имен, и порой в такой работе включается вся фантазия создателя. Таким образом, имя персонажа отображает авторскую точку зрения о событиях и действиях, а также помогает раскрыть скрытое значение происходящего.

Особый интерес вызывают имена, полностью придуманные автором. Такие имена являются неотъемлемой частью создаваемого образа. Целью данной публикации стал анализ имен персонажей, придуманных создателями студии Уолта Диснея (производство США), мультипликационного фильма «Белоснеж-

ка и семь гномов» (англ. Snow White and the Seven Dwarfs). Этот фильм, выпущенный 21 декабря 1937 года, стал первым полнометражным анимационным фильмом в истории мультипликации.

В классической версии сказки братьев Гримм, опубликованной в 1812 году, гномы-рудодокопы являются безымянными, однако, поскольку данные персонажи стали центральными фигурами в мультфильме, создатели решили дать им имена, ориентируясь на характеры героев. Работа была проведена большая, поскольку создателями был составлен список из более чем пятидесяти имен, из которых предстояло выбрать всего семь, самых ярких. По задумке сценариста, все гномы были положительными персонажами, поэтому многие варианты имен были отмечены. Список включал, например, следующие имена: Ужасный (англ. Awful), Большой (англ. Biggy), Болтун (англ. Blabby), Грязнуля (англ. Dirty), Словоохотливый (англ. Gabby), Задыхающийся, может быть, Астматик (англ. Gaspy), Мрачный (англ. Gloomy), Прыгун (англ. Hoppy), Горячий (англ. Hotsy), Весельчак (англ. Jaunty), Боязливый (англ. Jumpy), Ловкач (англ. Nifty), Хитрый (англ. Shifty).

Все персонажи должны были разительно отличаться друг от друга, и именно этот факт должен был найти отражение как в их внешности, так и в поведении. В результате большой работы было отобрано семь имен: Умник (англ. Doc), Ворчун (англ. Grumpy), Весельчак (англ. Happy), Скромник (англ. Bashful), Чихун (англ. Sneezzy), Соня (англ. Sleepy) и Простачок (англ. Dopey).

Настоящее исследование направлено на выявление соответствий между именами в оригинале и их переводами. Мы приходим к выводу, что все имена персонажей являются «говорящими» [2]; [3]; [6], то есть имя выступает неотъемлемой частью образа, с его помощью авторы раскрывают индивидуальность персонажа в полной мере.

Проанализируем все имена и их классические переводы в русской версии мультфильма, выполненные кинокомпанией «Нева-1» в 2001 году. Переводчицом русскоязычной версии стала Ольга Воейкова.

Лидером всех гномов является Умник (англ. Doc). В переводе слово «doc» означает «доктор, врач», но персонаж мультфильма таковым не является. Очевидно, создатели исходили из другого значения слова – «человек, сведущий в какой-либо области, искусный в каком-либо деле». В русском языке в этом значении используют слово «дока», то есть «мастер своего дела». Именно таким и является данный персонаж. Чтобы подчеркнуть эти качества, аниматоры наделяют гнома очками согласно известному стереотипу: ведь только самые умные носят очки! Кроме того, что этот гном – мастер своего дела, он пользуется авторитетом: его слушаются все гномы, кроме Ворчуна, с которым Умник постоянно спорит.

Ворчун (англ. Grumpy) носит «говорящее» имя, которое ярко иллюстрирует его характер. В переводе на русский язык имя «Grumpy» переводится как

«ворчливый». Именно таким его и создали аниматоры: ворчливым, вспыльчивым, недоверчивым и властным. Для него типичны хмурый вид и скрещенные руки, его часто раздражают другие гномы. Но в глубине души Ворчун обладает теплым сердцем, хотя редко демонстрирует это.

Следующий персонаж носит имя Весельчак (англ. Harry). На самом деле слово «Нарру» имеет первым другое значение – «счастливый». У гнома на лице всегда сияет счастливая улыбка, он равнодушен к вечеринкам, еде и танцам – всем этим он охотно делится с другими гномами. Он получил такое имя за свой веселый и оптимистичный нрав, именно этот факт зафиксирован в русскоязычной версии его имени.

Скромник (англ. Bashful) является самым романтичным гномом. Имя в переводе имеет целый ряд значений: «застенчивый, робкий, скромный, стыдливый». Будучи застенчивым, персонаж склонен краснеть, и в такие моменты он прячется за бородой, когда чувствует себя смущенным.

Простачок (англ. Dopey) выглядит самым молодым из гномов, поскольку у него отсутствует борода, он обладает детским личиком с ясными, голубыми глазами, и поведение у него временами глупое. Прямой перевод его имени на русский язык – «глупый, странный». Он неуклюжий и милый, а также простоватый. Именно это свойство легло в основу его русскоязычного имени. Кроме того, это единственный гном, который не говорит: по словам Весельчака, он просто никогда не пробовал.

Соня (англ. Sleepy) получил имя от своей вечной сонливости. Английское слово Sleepy имеет прямое значение «сонный, заспанный», что напрямую характеризует данного персонажа. Его мало беспокоит происходящее вокруг, он думает только о том, чтобы поспать.

Чихун (англ. Sneezu) является единственным из семи гномов, чье имя является не отражением его характера или личности, а скорее обусловлено недугом. Английское прилагательное Sneezu происходит от глагола «чихать». В результате тяжелой сенной лихорадки Чихун склонен к внезапным, непредсказуемым и неконтролируемым приступам чихания, отсюда и его имя. Он также разговаривает так, как будто у него постоянно заложен нос.

Как мы видим, при адаптации имен под русскоязычного зрителя имена претерпели некоторые трансформации. Любопытной деталью является то, что в английском варианте имен преобладают субстантивированные прилагательные: «ворчливый», «счастливый», «скромный», «сонный». Но поскольку субстантивация не свойственна русским именам собственным, при переводе они были адаптированы и заменены на подходящие существительные: «ворчун», «чихун», «скромник»... Единственный гном, чье имя в оригинале представлено существительным, – Умник (англ. Doc).

Таким образом, анализ показывает, что при переводе имен собственных переводчиком выполняется большая работа, в ходе которой должна учитываться

ся специфика русского языка, переводчик не должен слепо подпадать под гипноз оригинального текста.

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. Т. 12. Вып. 2. С. 135–139.

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.). Белгород, 2016. С. 147–150.

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

4. Миронова Г. В., Торопова Т. В. Особенности адаптации имен собственных под русскоязычного зрителя // На пересечении языков и культур. Актуальные вопросы гуманитарного знания: науч.-метод. журнал. Киров, 2021. № 1(19). С. 62–66.

5. Миронова Г. В., Торопова Т. В. Особенности адаптации имен собственных при переводе с русского на английский (на примере перевода имен персонажей мультсериала «Фиксики») // Филологический аспект: междунар. науч.-практ. журнал. 2019. № 11(55).

6. 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.

УДК 811.13

Н. В. Новоселова (Омск, Россия)

Омский государственный педагогический университет

Предметная метафора как средство экспрессивного выражения оценки человека: лингвокультурологический аспект (на материале современного французского языка)

В статье выявляются основные подтипы формулы метафорического переноса предмет→человек и определяются особенности метафорического смыслообразования на основе обозначений предметной сферы, характерные для мировидения представителей французской лингвокультурологической общности. Единицами анализа выступают выражающие оценку