

3. Кушина Н.І. Відтворення етномовного компонента українських народних казок в англійських перекладах: автореф. дис. ... канд. філол. наук: спец. 10.02.16 «Теорія і практика перекладу». Київ, 1998. 13 с.

4. Масло О.В. Національно-культурний компонент у лексиці українських народних казок: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук: спец. 10.02.01 «Українська мова». Харків, 2008. 21 с.

5. Мельничук С.В. Особливості українсько-англійського перекладу зменшувально-пестливих лексичних одиниць у художньому тексті. *Мовні і концептуальні картини світу*. Київ, 2010. Вип. 31. С. 114–118.

6. Українські народні казки. URL: <http://proridne> (дата звернення: 8.01.2018).

7. World's largest collection of fairy tales. URL: <http://fairytales.com/> (accessed on 8 January, 2018).

*Калужская Лилия Олеговна, канд. филол. наук, доцент,
Мелитопольский государственный педагогический
университет имени Богдана Хмельницкого;
Боршовский Григорий Николаевич,
ученик 9 класса Мелитопольской ООШ № 20*

КОМПЕНСАЦИЯ КАК СПОСОБ ПЕРЕВОДА ИМЕН СОБСТВЕННЫХ В МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМАХ

Имена собственные в мультипликационных фильмах могут принимать участие в создании образа персонажа. Исследование имен литературных героев, осуществленное Л. Щетининым, позволило ему классифицировать такие единицы согласно их стилистической функции и выделить следующие группы:

- нейтральные имена;
- описательные имена, дающие прямую или опосредованную характеристику персонажа (Oxhead);
- пародийные имена (Duffy);
- ассоциативные имена, вызывающие ассоциации своей графической или звуковой формой (Murdstone)[3].

Последние три группы имен могут составлять проблему перевода. В переводоведении принято делить имена на характеристические и нехарактеристические. Нехарактеристические, нейтральные имена обычно не вызывают переводческих трудностей. Характеристические имена, дающие характеристику персонажа, приносящие дополнительные оттенки значения в образ, вызывающие определенные ассоциации могут потребовать от переводчика дополнительных усилий. Рассмотрим проблемы, возникающие при переводе имен персонажей. *Fat Cat* – имя отрицательного персонажа из мультфильма «Chip'n Dale Rescue Rangers» содержит референцию к англоязычной культуре, в которой *fat cat* – устойчивое словосочетание со значением «богатый человек, который ведет свои дела нечистыми методами».

Персонаж полностью соответствует значению англоязычного фразеологизма. В украинском и русском языках нет такого устойчивого словосочетания. Имена двух бурундучков из мультфильма «Chip'n Dale Rescue Rangers» *Chip and Dale* являются носителями ассоциации. Отдельно имена не вызывают никаких ассоциаций, но если два имени написать вместе с союзом *and*, то они будут содержать звуковую референцию к имени известного мебельщика 18 века *Thomas Chippendale*. Но эта игра слов понятна только образованному взрослому человеку. Отметим также, что имя *Chip* является первой частью названия вида животных-героев *Chipmunk*.

Перевод мультипликационных фильмов рассматривается как особый вид, как перевод аудиомедиальных текстов. К. Райс отмечает особенности аудиомедиальных текстов следующим образом: «зафиксированные в письменной форме, но поступающие к получателю через неязыковую среду в устной форме (речевой или песенной), воспринимаемой им на слух; причем экстралингвистические вспомогательные средства в различной степени способствуют реализации смешанной литературной формы» [2]. При переводе такого типа текста переводчик учитывает связь изображения и текста [3, с. 60]. Изображение может давать дополнительные сигналы для восприятия информации, либо, напротив, содержать культуроспецифичную информацию, недоступную реципиенту принимающей культуры. При переводе имен собственных стоит задача сохранить как можно больше информации, заложенной в оригинале, не исказить образ персонажа.

Мультипликационные фильмы – необычный продукт современного искусства. Рассматриваемые нами мультипликационные фильмы ориентированы в первую очередь на детскую аудиторию. Такие фильмы не только развлекают, но и выполняют важные функции: учат различать добро и зло, развивают речь детей, создают условия для развития фантазии. С учетом данных факторов перевод обычно ориентируют на реципиента вторичного текста. Мультипликационный фильм должен быть легко понятным, его язык должен быть доступен ребенку и максимально приближен к литературному. Соответственно, основная стратегия перевода таких фильмов – доместикация.

Стратегия доместикации используется и при переводе имен собственных. Переводческие трудности генерируют характеристические имена, которые дают характеристику персонажу, и, соответственно, выполняют характеристическую функцию. Необходимо верное восприятие значения имени в тексте перевода. Мультипликационный фильм как аудиомедиальный текст является соединением быстро меняющегося изображения и текстового материала. При переводе имен собственных важно не исказить образ, созданный в оригинале. Изображение помогает воссоздать образ. В некоторых случаях изображение нивелирует потери информации, возникающие при переводе имени персонажа.

Компенсация, как способ перевода, позволяющий воссоздать особенности единицы другими языковыми средствами, широко используется при переводе имен собственных в мультипликационных фильмах. Рассмотрим примеры перевода имен собственных из фильма «Zootopia». Имя черного буйвола и капитана полиции *Chief Bogo* состоит из 2 частей: названия должности *Chief* и

слова *Vogo* из африканского языка суахили, что означает «буйвол». В переводе первая часть воспроизведена при помощи аналога *Капитан*. Перевод другой части осуществлен посредством компенсации – *Буйволсон*. К словарному эквиваленту *Буйвол* добавлена морфема *сон* (*son*), известная реципиенту принимающей культуры как широкораспространенная часть англоязычной фамилии.

Воссозданию с помощью компенсации присуще использование средств аналогичных примененным создателями оригинала или иных. Для номинации большой, очень любящей сыр мыши, создатели мультфильма «*Chip'n Dale Rescue Rangers*» выбрали название популярного в США сыра *Monterey Jack*. Но в принимающей культуре этот сыр малоизвестен. Переводчики русскоязычного варианта выбрали название другого, более известного для реципиента сыра *Рокфор*.

Имя маленького бесстрашного хомячка из мультфильма «*Bolt*», который очень любит сериалы, происходит от названия большого, достаточно агрессивного животного *Rhino*. Такая номинация сочетает позиционирование самого себя персонажем и иронию, что удалось сохранить в украиноязычном переводе благодаря использованию аналогичных средств. Маленькое животное названо *Бугай*. *Бугай* – большой, потенциально агрессивный бык, кроме того слово имеет переносную семантику «большой, крупный человек» и принадлежность к разговорной лексике.

Использование аналогичных средств не всегда возможно. При создании имени персонажа *Gadget Hackwrench* (мультфильм «*Chip'n Dale Rescue Rangers*») актуализировано значение «технические устройства», «разрушать, ломать», «инструменты, механика». При переводе сложной номинации были использованы простые технические названия: *Пружинка* (украинский вариант) и *Гайка* (русский). Основой для такого выбора стала принадлежность референтов к технической сфере, ознакомленность целевой аудитории с референтами, краткость слов. Переводчики учли важность грамматической категории рода в принимающей культуре. Слова *Пружинка* и *Гайка* женского рода как и персонаж мультфильма. Имя ироничной, очень худой, живущей на улице кошки *Mittens* ироничное, образует семантический контраст. Отдельно отметим, имя создает игру слов с помощью паронимии *mittens/ kittens*. В переводе использовано достаточно широко распространенное в принимающей культуре имя для кошки *Маркиза*. Персонаж и использованное в переводе имя также генерируют семантический контраст.

ЛИТЕРАТУРА

1. Снеткова М.С. К проблеме перевода художественных фильмов (на материале двух русских переводов фильма П. Альмодовара «Женщины на грани нервного срыва»). *Вестник Московского университета. Серия 9. Филология*. 2008. № 1. С. 56–62.
2. Райс К. Классификация текстов и методы перевода. *Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике*. Москва, 1978. С. 202–228.
3. Щетинин Л.М. Слова, имена, вещи. Ростов на Дону, 1966. 222 с.