

Заклучэнне. Такім чынам, Ф. Князьнін шматразова ўключаў у сваю паэзію вобразы малой радзімы (Віцебска і Віцебшчыны) і роднага краю ў цэлым (Беларусі). Гэта дазваляла паэту-сентыменталісту глыбока раскрываць уласныя перажыванні, патрыятычныя настроі, выказваць сваю ўдзячнасць Бацькаўшчыне (напрыклад, у вершы “Ігнацію Быкоўскаму Францішак Князьнін”), падкрэсліць тэрытарыяльную еднасць паходжання з героем-адрастам (верш “Элегія да Францішка Багамольца”). У паэзіі Францішка Дыянізы Віцебск прадстае спакойным, лірычным, настальгічным, міфалагізаваным і нават казачным месцам.

1. Князьнін, Ф. Элегія да Францішка Багамольца [Электронны рэсурс]. – Прыватны сайт Міколы Хаўстовіча. – URL: <https://khblit.narod.ru/arhiu/lib/kniaznin.htm> (дата звароту: 03.09.2024)

2. Мальдзіс, А.І. На скрыжаванні славянскіх традыцый: літаратура Беларусі пераходнага перыяду (другая палова XVII–XVIII стст.) / А.І. Мальдзіс. – Мінск: Навука і тэхніка, 1980. – 352 с.

3. Падстаўленка, В.Ф. Самабытнасць беларускай аўтарскай казкі пачатку XX стагоддзя / В. Ф. Падстаўленка // Учыёныя запіскі УО «ВГУ імя П.М. Машэрава». – 2013. – Т. 15. – С. 176–183. URL: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/994> (дата абращения: 13.09.2024).

4. Жлутко, А. Францішак Князьнін. Элегія да Бацькаўшчыны / А. Жлутко // Шляхам гадоў: гіст.-літ. зб. / Уклад. У. Мархель. – Мінск: Маст. літ., 1990. – С. 285–289.

ПЕРЕДАЧА ИМЕН ПЕРСОНАЖЕЙ В АНИМАЦИОННОМ ЖАНРЕ С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ

Павлюкова Т.В.,

студентка 4 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Береснева А.Н., ст. преподаватель

Ключевые слова. Имена собственные, перевод, мультфильмы, транскрипция, транслитерация, транспозиция.

Keywords. Proper names, translation, cartoons, transcription, transliteration, transposition.

В современном переводе особенно популярным направлением является выявление особенностей трансляции текста сопроводителя мультипликационного фильма на иностранные языки [1, с. 264].

Перевод мультфильмов – это многогранный процесс, который включает в себя решение различных задач. Особенно сложно переводить имена собственные, которые играют важную роль в создании образа персонажей. В мультфильмах часто используются имена, несущие определенный символический или характерологический смысл, что делает их «говорящими». При этом простая транскрипция или транслитерация данных имен может не передать всего их смысла, что в свою очередь может привести к искажению образа персонажа. Особенно это важно в контексте мультфильмов, ориентированных на детскую аудиторию, где имена персонажей могут служить дополнительным средством формирования восприятия их характера и качеств.

Актуальность данного исследования обусловлена потребностью в дальнейшем исследовании способов передачи имен персонажей с английского на русский язык в анимационном жанре, объединяя лингвистические, культурные и практические аспекты. Понимание этого процесса важно для глубокого анализа адаптации анимационных произведений для других культур и языков, а также для понимания его влияния на восприятие аудиторией. Исследование помогает выявить различия в лингвистических и культурных особенностях двух языков, а также разработать эффективные способы передачи смысла и звучания имен на русский язык.

Цель работы: установить наиболее эффективные методы и стратегии передачи имен персонажей анимационного жанра с английского языка на русский, используемые для сохранения смысла, стиля и характеристик персонажей.

Материал и методы. Материалом для данного исследования выступил мультипликационный фильм “*Inside Out*” («Головоломка»). В работе использовались следующие

методы: анализ и синтез теоретического и эмпирического материала, дескриптивный, сравнительно-сопоставительный методы, элементы статистического анализа, метод контекстного анализа.

Результаты и их обсуждение. Мультфильм «Головоломка» (англ. *"Inside Out"*) – это анимационный фильм студии Pixar, выпущенный в 2015 году. Он рассказывает о приключениях внутреннего мира девятилетней девочки по имени Райли. В этом мире ее эмоции (Радость, Грусть, Страх, Злость и Брезгливость) представлены как живые персонажи, управляющие ее поведением и реакциями на окружающий мир.

Мультфильм «Головоломка» является ярким примером для изучения методов перевода, так как его персонажи олицетворяют базовые эмоции, что требует точного, культурно адаптированного перевода для сохранения смысловой нагрузки.

В этом мультфильме используются три основных метода передачи имен персонажей при переводе: *транскрипция, калькирование и транспозиция*.

Транскрипция была использована в большинстве случаев перевода. Имя главной героини (*"Riley"* – «Райли»), родителей (*"Jill"* – «Джилл», *"Bill"* – «Билл»), воображаемого друга, который существует в памяти девочки (*"Bingo-Bongo"* – «Бинго-Бонго»).

Имена персонажей, которые отражают чувства и эмоции, были переданы с помощью *калькирования* (например, *"Joy"* – «Радость», *"Disgust"* – «Брезгливость», *"Sadness"* – «Печаль», *"Fear"* – «Страх», *"Anger"* – «Злость»), чтобы дети могли легче понимать смысл, заключенный в имени каждого из этих героев.

Особенно интересны случаи, когда используется *транспозиция*. Имя персонажа *"Rainbow Unicorn"*, кажется, было слишком громоздким для переводчиков, поэтому они решили опустить его первую часть. Чтобы подчеркнуть женский пол персонажа, они добавили суффикс «-ка» к слову «единорог». В результате получилось имя, которое очень точно отражает героиню и подчеркивает ее немного легкомысленное поведение – «Единорожка».

В этом мультфильме наиболее интересным с точки зрения передачи на русский язык является имя персонажа, который был ночным кошмаром Райли: *"Jangles the Clown"* – «Клоун Лысик» (*"jangle"* – резкий звук, гул, гам). В оригинале это имя отражает связь с невероятно громким поведением персонажа, в то время как в переводе на русский язык оно связано с его внешностью, конкретно с его прической. Таким образом, в оригинале это имя ассоциативно, а в переводе оно становится описательным.

Еще один пример перевода с использованием транспозиции – *"Forgetter"* – «Чистильщик памяти». Переводчики решили не переводить это имя в буквальном смысле, так как оно звучало бы «Забыватель». При таком переводе смысл персонажа не совсем понятен, так как этот герой отвечает за воспоминания в памяти Райли, и он решает, какие будут помниться долго, а какие будут забыты. Следовательно, стоит отметить, что перевод «Чистильщик памяти» является наиболее уместным.

Заключение. Из анализа имен персонажей в мультфильме, а также их перевода на русский язык мы сделали вывод, что в переводоведении нет единой стратегии по применению способов перевода имен собственных. При переводе используются такие методы, как *транскрипция, калькирование и транспозиция*. Самым распространенным приемом является *транскрипция* из-за ее простоты и широкого использования. Однако этот метод не всегда подходит для передачи скрытых смысловых оттенков, содержащихся в именах. Вторым по частотности приемом является *калькирование*, который, по нашему мнению, более подходит для передачи сути персонажей, у которых имена имеют «говорящие» значения. Приемы *транспозиции* используются так же часто, как и способы *калькирования*. Этот метод помогает передать смысл имени персонажа исходя из ценностей и понятий определенной культуры и языка.

1. Халлыева, А.К. Перевод имен собственных в мультипликационных произведениях на английский язык / Халлыева А.К.; науч. рук. Гладкова А.А. // Молодость. Интеллект. Инициатива: материалы X Международной научно-практической конференции студентов и магистрантов, Витебск, 22 апреля 2022 года. – Витебск: ВГУ имени П.М. Машерова, 2022. – С. 263–265. – URL: <https://rep.vsu.by/bitstream/123456789/32936/1/263-265.pdf> (дата обращения: 12.09.2024).