

Все хорошо, что хорошо кончается (All is well that ends well) – about a favourable outcome of something unpleasant;

Лучшее – враг хорошего (The best is the enemy of the good) – striving to improve something can damage the good that has already been achieved;

Хорошенького понемножку (Pretty little by little) – what you have is enough.

Analysis of the semantic features of phraseological units of the Russian and Karakalpak languages shows that the basis of differentiation is always moral norms. The collective consciousness of the Russian and Karakalpak people expressed in phraseological units is associated with the ideas of good and bad.

Bad is what gives physical trouble, brings grief, pain, suffering, good is what gives physical pleasure, good deeds, happiness, health, comfort in the house, peace. And these assessments are based on the mental characteristics of the people's worldview.

### *References*

1. Askoldov S. A. Concept and word // Russian literature. From the theory of literature to the structure of the text. Anthology / ed. V. P. Unsigned. M.: Academia, 1997.
2. Babushkin A. P. Types of concepts in the lexico-phraseological semantics of the language, their personal and national specificity. Voronezh, 2006.
3. Berdnikova A. G. Concept "Gratitude" in the Russian language picture of the world // Problems of interpretive linguistics: Interuniversity: sat. scient. tr. Novosibirsk, 2000.
4. Maslova V. A. Cognitive linguistics. Minsk, 2005.
5. Popova Z. D., Sternin I. A. Cognitive linguistics. M.: AST East-West, 2007.
6. Telia V. N. Russian phraseology. Semantic, pragmatic and linguocultural aspects. M., 1996.

УДК 811.111

*Г. В. Миронова, Т. В. Торопова (Белгород, Россия)  
Белгородский национальный исследовательский университет*

### **Особенности адаптации имен собственных под русскоязычного зрителя**

Статья посвящена путям адаптации иноязычных имен персонажей, взятых из американского мультфильма «Самолеты» (англ. *Planes*). Авторы статьи привлекли те приемы и способы, к которым прибегают переводчики, чтобы передать смысл, скрытый авторами в именах, и в то же время сделать их доступными для понимания детской аудитории.

**Ключевые слова:** адаптация, «говорящие» имена, транскрипция, трансформация, смысловое развитие, аллитерация, ассонанс

Список иноязычных фильмов, предназначенных для юного зрителя, пополняется из года в год. А с появлением новых фильмов увеличивается список персонажей с непонятными именами. В ономастике существует традиция заимствовать иноязычное имя в виде транскрипции, но многие лингвисты-переводчики придерживаются мнения, что за переводчиком остается право выбора – переводить или транскрибировать [1]. Однако здесь следует принимать во внимание целевую аудиторию – детей, которым должно быть понятно содержание фильма. Это касается и перевода имен собственных, особенно если в именах авторами заложен определенный смысл [3]. Ввиду этого переводчики проводят очень тщательную работу, изучая материал и адаптируя имена. В этом случае речь идет о так называемых «говорящих» или значимых именах, к теме которых мы уже обращались [2], [3].

Данная статья посвящена анализу приемов перевода, которые использованы в анимационном фильме «Самолёты» (англ. *Planes*), выпущенном кинокомпанией Walt Disney Pictures в 2013 году. По аналогии с мульткомедией «Тачки» (англ. *Cars*), где главными персонажами являются автомобили, здесь действующие лица – самолеты разных времен и стран, принимающие участие в авиагонке. Каждый персонаж носит собственное имя, и во многих случаях имя становится частью образа, поскольку авторами заложен определенный смысл именно в имени, характеризующем своего героя.

Следует отметить, что в большинстве случаев переводчики остаются верны традиции и передают имя в языке перевода в виде его транскрипции: например, автопогрузчик Дотти (англ. *Dottie*), истребители Bravo и Эхо (англ. *Bravo*, *Echo*), один из старейших участников ралли англичанин Бульдог (англ. *Bulldog*), самолет – главный претендент на победу – Рипслингер (англ. *Ripslinger*) и многие другие. Но, как мы видим, во многих случаях авторы не вкладывали дополнительного смысла, кроме указания на национальность: например, Эль Чупакабра из Мексики, Робин ван дер Берд из Нидерландов, Цубаса из Японии, Ишани из Индии, Ян Ковальски из Польши. Желтый самолет Фонзарелли, дисквалифицированный из-за применения допинга, явно родом из Италии, хотя напрямую об этом не сказано.

В то же время в русской версии присутствует целый ряд персонажей, чьи имена отличаются от оригинала, следовательно, они трансформируются при переводе. Именно эти имена представляют для нас большой интерес, на их анализе и остановимся.

Главным героем мультфильма является небольшой самолет Дасти Полейполе (англ. *Dusty Crophopper*), чья работа заключается в опылении полей. Именно его профессия и предназначение заложены в самом имени: самолетик-кукурузник, в английской версии «crop duster plane». Первая часть имени передана при помощи транскрипции, вторая часть имени подверглась значительной

трансформации – смысловому развитию, суть которого заключается в том, что в переводе используется слово или словосочетание, значение которого является логическим или смысловым развитием значения переводимой единицы. Особенностью приема смыслового развития является также замена части речи, что мы и наблюдаем в данном случае. Вместо явного существительного с аффиксом деятеля -er появился глагол в повелительном наклонении – «полей». Любопытной деталью является наличие аллитерации (повторение одинаковых или однородных согласных) и ассонанса (повторение одинаковых гласных) в английской версии имени, и сохранение ее при переводе: **Stophopper** – **Полейполе**. Переводчики постарались передать сущность имени с помощью понятного для русскоязычного зрителя сочетания – Дасти Полейполе.

В одной из частей франшизы самолетик называл себя Джет Реактивище (англ. Strut Jetstream). Рассмотрим значение этого имени и вариант перевода, который нам представляется вполне удачным. Первый компонент имени Strut в русском языке имеет значения «стойка, опора», вторая часть прозвища Jetstream переводится как «реактивная струя». Переводчики остановились на звучном имени Джет Реактивище, тем самым опустив первый компонент имени, а используют только составные части второго имени, где часть Jet становится именем и заимствуется в виде транскрибированного «Джет», а «реактивная струя» преобразуется в «Реактивище».

Одним из друзей Дасти является бензовоз Чух (англ. Chug). Как мы видим, его имя заимствуется из междометия звукоподражания: «Chug» означает «пыхтение; звук, издаваемый машиной или паровозом». Переводчики выбрали вариант Чух, который созвучен с оригинальным именем персонажа.

Большой интерес представляют два персонажа, имена которых частично заимствованы у их прототипов, которые кроме всего прочего были приглашены для озвучивания своих персонажей. Ранее в наших публикациях мы уже упоминали о подобной традиции [2], существующей в американской киноиндустрии.

В первую очередь речь идет о приветливом дирижабле Колине Регби (англ. Colin Cowling), который когда-то начинал свою карьеру в качестве комментатора на радио, а позже у него появилось свое еженедельное шоу на спортивном канале. В американской версии мультфильма данный персонаж озвучен американским спортивным медийным деятелем Колином Мюррей Кауэрдом (англ. Colin Cowherd). Как мы видим, в оригинальной версии персонаж-дирижабль заимствовал и имя своего прототипа. В переводе имя трансформировалось; поскольку русскому зрителю неизвестны американские медийные персонажи, переводчики оставили за собой право изменить имя. Чтобы подчеркнуть связь персонажа с миром спорта, Колин получил фамилию Регби. Любопытной деталью является то, что данный персонаж поменял свое имя в британской версии: Lofty Crofty, и озвучивает его известный британский спор-

тивный комментатор David Croft, чье имя созвучно с именем персонажа. В русской версии мультфильма традиция приглашать на озвучивание известных комментаторов не сохраняется, как не сохраняется и традиция менять имя в зависимости от аудитории.

Еще один персонаж, имя которого было заимствовано у человека, озвучивающего его, это автомобиль из мультфильма «Тачки 2» Brent Мустангбургер (англ. Brent Mustangburger). Данный герой также выступает в роли ведущего новостей и комментатора гонок. В оригинальной версии персонаж озвучен известным американским спортивным комментатором Brentом Вуди Мусбургером (англ. Brent Musburger). Как мы видим, его имя полностью заимствовано персонажем, хотя не остается незамеченной некая трансформация, которая подчеркивает модель, к которой относится данный персонаж-автомобиль: Форд Мустанг. Поскольку имя американского комментатора незнакомо русской аудитории, вариант перевода с добавлением названия марки автомобиля кажется нам очень удачным и понятным.

Интересно, что в других странах персонаж тоже менял имена. Например, в датской версии он был назван Серен Коблинг (Søren Kobling), в честь журналиста Серена Клаудинга (Søren Clauding), который озвучил его в этой версии, а в финской версии его называют Оскари Касари (Oskari Kaasari) (букв. карбюраторы), это имя было дано в честь актера дубляжа и финского гонщика Формулы-1 Оскари Саари (Oskari Saari).

В мультфильме присутствует еще один персонаж, меняющий имя в зависимости от страны проката. В оригинальной версии это самолет-канадка по имени Rochelle, но по задумке авторов она является объектом «интернационального перекрашивания», то есть в каждой стране, где мультфильм выходит в прокат, этот персонаж становится выходцем из данной страны, получает другое имя и даже сам самолет раскрашивается в национальные цвета. Например, в Бразилии ее зовут Каролина, в Италии – Аззурра, в Японии – Сакура. В российском прокате самолет получил имя Таня и, конечно, раскраску в триколор.

Как показал анализ имен, переводчикам приходится проделывать непростую работу по адаптации имен персонажей для русскоязычного зрителя. Такая адаптация проводится целенаправленно, во-первых, для полного раскрытия образа персонажей; во-вторых, переводчики прибегают к трансформациям при переводе имен для создания более благозвучного имени, понятного русскоязычному зрителю.

### *Литература*

1. Влахов С. И., Флорин С. П. Непереваемое в переводе. Изд. 4-е. М.: Изд-во «Р. Валент», 2009. 360 с.

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., 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).

УДК 811.111

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

### **Об использовании приема калькирования в переводе имен собственных (на примере имен персонажей мультфильмов)**

Статья посвящена теме использования приема калькирования при переводе имен собственных. Авторы анализируют применение данного приема на примерах перевода имен персонажей англоязычных мультфильмов. Сделан вывод о том, что калькирование применяется практически во всех мультфильмах, где фигурируют персонажи, носящие «говорящие» имена, смысл которых необходимо раскрыть в контексте.

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

Прием калькирования получил достаточно широкое использование в переводоведении. Под данным приемом понимают передачу слова или словосочетания, построенного по образцу соответствующих слов и словосочетаний чужого языка путем точного воспроизведения (копирования) их смысла средствами языка перевода.

Калькирование применяется в переводе сложных слов и словосочетаний. В первом случае речь идет о переводе на уровне морфем, а во втором случае – о переводе на уровне слов. Калькирование на уровне морфем встречается намного реже, чем калькирование на уровне слов. Прием калькирования нашел широкое применение в переводоведении. Его используют для перевода названий произведений и терминов. Используется этот прием и при переводе безэквивалентной лексики, особенно если речь идет о так называемых «говорящих» именах, которыми изобилует современная мультипликация и фильмы для детей. Специалистами-переводчиками в лингвистической литературе неоднократно