

Научная статья

УДК 811.111'25

DOI 10.25205/1818-7935-2025-23-1-139-154

Особенности передачи имен собственных в процессе аудиовизуального перевода (на материале мультсериала «Смешарики»)

Александра Меркулова¹
Анна Леонидовна Соломоновская²

Новосибирский государственный университет
Новосибирск, Россия

¹ a.merkulova1@g.nsu.ru, <https://orcid.org/0009-0007-9112-3928>

² a.solomonovskaia@g.nsu.ru

Аннотация

Статья посвящена проблеме перевода с русского на английский язык имен собственных (ИС) в русскоязычном анимационном сериале «Смешарики» (2003–2012). Во введении подробно обозначена проблема перевода ИС как класса реалий и ее актуальность в современном переводоведении. Там же описана цель данного исследования, его новизна в научной парадигме и дан краткий обзор литературных публикаций по заданной проблематике. В основной части статьи представляются результаты лингвокультурного анализа специфики и способов передачи ИС в процессе дублированного аудиовизуального перевода в рамках стратегий сохранения, адаптации и опущения ономастических единиц различного порядка. Дается краткая характеристика переводческих трансформаций (транспозиция, транслитерация, транскрипция, калькирование, полукалькирование, модуляция, контекстуальная или онимическая замена, компенсирующий перевод, подбор функционального аналога, генерализация, конкретизация, лексическое добавление и лексическое опущение, создание неологизма, описательный перевод), которые относятся к каждой из названных выше стратегий. Отдельно комментируются нестандартные комбинированные приемы перевода и примеры их реализации в дубляже анализируемого мультсериала. Наиболее продуктивной показала себя стратегия сохранения ИС, о чем свидетельствует больше половины представленных в статье примеров. Такая статистика объясняется важностью ИС в сюжетной структуре мультипликационного сериала, стремлением переводчика сохранить оригинальный смысл и замысел авторов исходного произведения, его национально-культурные особенности, которые в перспективе могли бы пополнить арсенал фоновых знаний аудитории из принимающей лингвокультуры. В заключительной части статьи авторы пришли к выводу, что для достижения адекватного и эквивалентного перевода ИС в дубляже требуется учитывать различные факторы, которые влияют на конечный выбор переводческого приема. Среди них наиболее важными являются ограничения аудиовизуального перевода, наличие традиционного словарного эквивалента ИС, степень визуализации и важности ИС в сюжете, уровень образцованности и возрастные характеристики целевой аудитории, профессионализм и творческий потенциал переводчика.

Ключевые слова

аудиовизуальный перевод, переводческий прием, имя собственное, оним, ономастическая единица, адаптация, опущение, сохранение

Для цитирования

Меркулова А., Соломоновская А. Л. Особенности передачи имен собственных в процессе аудиовизуального перевода (на материале мультсериала «Смешарики») // Вестник НГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2025. Т. 23, № 1. С. 139–154. DOI 10.25205/1818-7935-2025-23-1-139-154

© Меркулова А., Соломоновская А. Л., 2025

Peculiarities of Transferring Proper Names in the Process of Audiovisual Translation (based on the material of the cartoon series “Smeshariki”/“Kikoriki”)

Alexandra Merkulova¹, Anna L. Solomonovskaya²

^{1,2} Novosibirsk State University,
Novosibirsk, Russian Federation

¹a.merkulova1@g.nsu.ru, <https://orcid.org/0009-0007-9112-3928>

²a.solomonovskaia@g.nsu.ru

Abstract

The article discusses the issue of translating proper names from Russian into English in the animated series “Smeshariki / Kikoriki”, which came out in Russia between 2003 and 2012. The introduction provides a detailed description of proper name translation as a realia category and its significance in contemporary translation studies. The purpose of this research is also outlined as well as its novelty within the scientific paradigm. A brief overview of relevant literature sources on the issue is provided. The main part of the article presents the findings of a linguistic and cultural analysis that examines the specific features and methods used in translating proper names during the process of dubbing audiovisual content. Strategies for preserving, adapting, and omitting different types of onomastic units are discussed. Also, considered are translation techniques. Non-standard translation ways are looked at along with examples of their use in the dubbed versions of the animated series. The preservation strategy of proper names is found to be the most effective, as demonstrated by more than half of the examples cited in the article. Such statistics are explained by the significance of proper names in the plot structure of the animated series. The translator’s goal is to preserve the authors’ original meaning and intention as well as the national and cultural aspects of the work. This could enrich the background knowledge of viewers from the target language culture. In the final section of the article, the authors conclude that in order to achieve a successful and accurate translation of proper names, it is essential to consider various factors that affect the choice of a particular translation method. These are all possible limitations in audiovisual translation, lack of a unified strategy, existence of a dictionary equivalent for a translated proper name, level of visualization and significance of a proper name within the plot, educational level and age group of the audience as well as professionalism and creativity of the translator.

Keywords

audiovisual translation, translation technique, proper name, onym, onomastic unit, adaptation, omission, preserving

For citation

Merkulova A., Solomonovskaya A. L. Peculiarities of Transferring Proper names in the Process of Audiovisual Translation (based on the material of the cartoon series “Smeshariki”/“Kikoriki”) // *Vestnik NSU. Series: Linguistics and intercultural communication*, 2025, vol. 23, no. 1, pp. 139–154. DOI 10.25205/1818-7935-2025-23-1-139-154

Введение

В настоящее время одной из актуальных проблем современного переводоведения является анализ способов передачи онимов русского языка на английский язык в процессе аудиовизуального перевода мультипликационного дискурса. Особо интересным представляется исследование на материале дублированного перевода, который считается наиболее популярным и продуктивным в большинстве стран мира, когда речь идет о работе с анимационными видеовербальными текстами.

Актуальность исследования обусловлена тем фактом, что перевод имен собственных (ИС) представляет собой комплексную задачу, которая связана с лингвистическими и экстралингвистическими факторами и находится на пересечении нескольких областей знаний: лингвистики, переводоведения и лингвокультурологии.

Цель исследования заключается в том, чтобы проанализировать характерные для русской и американской культуры способы перевода ИС. Исходя из заданной цели, в статье будет представлен комплексный лингвокультурный анализ указанных выше способов и их специфики в процессе аудиовизуального перевода (дубляжа) мультсериала с русского на английский язык.

В заключении анализа будут сделаны выводы о факторах, влияющих на выбор переводчиком тех или иных стратегий и переводческих приемов.

В связи с возросшей потребностью в анализе аудиовизуальных видеовербальных текстов количество научных работ этой тематики значительно увеличилось. Такой проблематичный аспект, как перевод ИС, был бы невозможен без монографий А. В. Суперанской [Суперанская, 1973], И. С. Алексеевой [Алексеева, 2004], Д. И. Ермоловича [Ермолович, 2001] и др. Опираясь на опыт ученых-предшественников, А. В. Суперанская и Д. И. Ермолович представили отдельно друг от друга свои типологии ИС, в которых они разделены на категории по тематическому принципу: антропонимы и прозвища, зоонимы, мифонимы, топонимы, космонимы и астрономимы, фитонимы, хрематонимы, хрононимы, документонимы, фалеронимы; названия средств передвижения (в том числе судов, космических кораблей и аппаратов), предприятий, учреждений, обществ, объединений, органов периодической печати, праздников, юбилеев, торжеств, мероприятий, кампаний, войн, произведений литературы и искусства, стихийных бедствий, а также сортовые и фирменные названия.

Место ИС в общей структуре безэквивалентной лексики до сих пор не уточнено. Этот факт служит причиной споров ученых о включении онимов в поле реалий (В.С. Виноградов) или исключения их из указанной категории (С. Влахов и С. Флорин). Нам видится более разумным подход, при котором ИС все же входят в состав реалий, что упрощает их изучение и классификацию. Поэтому за основу в этой статье мы возьмем типологию В. С. Виноградова [Виноградов, 2001. С. 54], который относит к ономастическим реалиям антропонимы, топонимы, имена литературных героев, названия компаний, музеев, театров и др. Этот список может быть расширен за счет названий заводов, планет, сторон света, книг и газет, документов, премий и турниров, стилей восточных единоборств, учений и школ, войн и конфликтов, программ и т. п. Некоторые категории ИС, описанные в классификациях А. В. Суперанской и Д. И. Ермоловича, входят в противоречие со взглядами В. С. Виноградова (например, мифонимы в его типологии относятся к этнографическим реалиям), поэтому они не будут рассматриваться в рамках данной статьи.

Первые попытки в рассмотрении вопроса перевода культурно значимых ИС были сделаны нами в статьях, посвященных лингвокультурному анализу ИС в обеих частях мультипликационной франшизы «Мадагаскар» [Меркулова, 2022; Меркулова, Соломоновская, 2023]. Эти публикации позволили авторам сделать вывод, что доминирующей при передаче онимов с английского на русский язык является стратегия сохранения ИС, которая реализуется в таких приемах, как транскрипция, транслитерация и их сочетании с другими вспомогательными приемами. Следует учесть, что такой подход будет эффективным только при условии, что ИС входит в структуру фоновых знаний аудитории анимационного произведения.

Материалом для данного исследования послужили серии русскоязычного мультсериала «Смешарики» (2003–2012 гг.) производства студии компьютерной анимации «Петербург» в количестве 215 эпизодов. Методом сплошной выборки по полному тексту (транскрипту) на исходном (русском) и переводящем (английском) языке (общий хронометраж всех 215 серий – 1404 минуты 9 секунд, средний хронометраж одной серии – 6 минут 30 секунд) нами было выявлено 280 ИС.

В ходе работы нами были отобраны 142 серии формата 2D (хронометраж – 929 минут 39 секунд), содержащие ИС, согласно обозначенной ранее классификации В. С. Виноградова. Анализ проводился на основе оригинального сценария (мультипликационного скрипта) и его дублированного перевода, выполненного американской компанией «FUN Union Dub». В США сериал вышел под названием *Kikoriki*.

Новизна исследовательской работы заключается в обращении к анимационному видеовербальному тексту «Смешарики» как к объекту лингвокультурного анализа для описания способов и специфики передачи ИС с русского на английский язык. Из-за своей оригинальности, популярности, многоплановости и «феномена двойного адресата» [Максимова, Слау-

тина, 2019] данный мультипликационный сериал не единожды становился объектом анализа отечественных исследователей [см. Азнабаева, 2018; Венедиктова, 2021; Герасименко, 2017; Ершова, 2022; Корнилов, 2021; Максименко, Подлегаева, 2020; Максимова, 2019; Нешкова, 2020; Нильсен, Оганджян, 2022; Подлегаева, 2020; Саввина, 2016; Стольников, 2021; Топорова, 2020; Халлыева, 2022; Чистова, Экзархова, 2022; Шаммедова, 2023; Экзархова, 2020]. Тем не менее во всех перечисленных литературных источниках авторы обращались к анализируемому мультсериалу как к материалу для изучения других культурных и лингвистических аспектов. Отметим, что большинство существующих статей, описывающих способы перевода и этимологические особенности ИС, носят фрагментарный характер, так как упоминают имена исключительно главных персонажей анимационной вселенной «Смешариков», а не все группы ономастических единиц. Кроме того, в указанных публикациях доступны более ранние версии дублированного перевода, которые не являются актуальными на сегодняшний момент.

Учитывая все вышесказанное, приходим к выводу, что корпус практических исследований, посвященных переводу ИС именно в мультипликационном дискурсе в аспекте аудиовизуального перевода в целом, и рассматриваемого мультипликационного сериала в частности, все еще требует пополнения и детализации.

Результаты исследования

Одной из проблем современного переводоведения является отсутствие единой фундаментальной классификации переводческих трансформаций. Отечественные языковеды (Л. С. Бархударов, В. Н. Комиссаров, В. В. Кабакчи, Л. К. Латышев, Р. К. Миньяр-Белоручев, Я. И. Рецкер, А. Д. Швейцер и др.) разработали ряд типологий, на которые можно опираться при выполнении лингвистических исследований, но в любом случае надо понимать, что любое описание переводческих приемов условно, а многие из этих типологий пересекаются друг с другом. Наряду с этим специалисты по аудиовизуальному переводу часто практикуют различные сочетания переводческих техник для достижения максимально адекватной и эквивалентной передачи заложенного автором смысла исходного видеовербального текста.

В копилке переводчика глобально есть три основные стратегии работы с наименованиями: прямой (дословный) перевод, трансформация (замена) и нейтрализация. Следовательно, ИС может быть сохранено, адаптировано или опущено при переводе. Каждой из обозначенных стратегий присущи свои переводческие приемы.

В ходе данного исследования были отобраны ономастические примеры в количестве 280 единиц. Для отбора использовался метод сплошной выборки. Изучение и классификация собранного материала дали авторам статьи возможность установить, что наибольшее число ИС (122 из 280) сохранены, меньше половины ИС (101 из 280) адаптированы и лишь около 1/5 всех ИС (57 из 280) опущены. В общем смысле, такая градация стратегий объясняется важностью ономастической лексики в аудиовизуальных текстах.

Если называемое явление присутствует в поле фоновых знаний реципиентов, то стратегия «**сохранения имени**» [Кокунова, 2013. С. 36] оказывается эффективным методом перевода ИС. Она реализуется в таких переводческих приемах, как транспозиция (словарное соответствие), транслитерация и транскрипция (заимствование), калькирование и полукалькирование (гибридные образования) [Кабакчи, Белоглазова, 2012. С. 34].

Доминирующим приемом при переводе ИС в анализируемом мультсериале является **транспозиция**, т. е. подбор утвержденного словарного соответствия. Этот способ передачи ИС представляет для переводчика наименьшее количество сложностей и используется в основном при переводе топонимов и различных географических названий: *Африка* – *Africa*, *Парагвай* – *Paraguay*, *Перу* – *Peru*, *Антарктида* – *Antarctica*, *Яринакоча* – *Yarinacocha*, *Новая Зеландия* – *New Zealand*, *Арктика* – *Arctic*, *Бермудский треугольник* – *the Bermuda Triangle*,

Индокитай – *Indochina*, Бурунди – *Burundi*, Бужумбура – *Bujumbura*, Индия – *India*, Гренландия – *Greenland*, Монголия – *Mongolia*, Ангола – *Angola*, Константинополь – *Constantinople*, Мурманск – *Murmansk*, Магадан – *Magadan*, Рим – *Rome*, Стамбул – *Istanbul*, Бермудские острова – *Bermuda*, Калькутта – *Calcutta*, за Полярным кругом – *above the Arctic Circle*, Австралия – *Australia*. Кроме того, транспозиция применяется для перевода антропонимов, например, имен монархов, религиозных деятелей, знаменитостей и др.: Джоконда – *Gioconda*, Элеонора – *Eleanor*, Гертруда – *Gertrude*, Изольда – *Isolde*, Эмилия – *Emily*, Августа – *Augusta*, Джульетта – *Juliette*, Валерия – *Valerie*, Аврора – *Aurora*, Ядвига – *Hedwiga*, Тереза – *Theresa*, Мигель – *Miguel*, Хоце – *Jose*, Рапира – *Rapier* (псевдоним, выбранный персонажем Пино), Росинант – *Rocinante*, Гудини – *Houdini*, Моцарт – *Mozart*, Дон Кихот – *Don Quixote*. Названия космических объектов и планет (Солнце – *the Sun*, Земля – *the Earth*, Плутон – *Pluto*, Луна – *the Moon*, Марс – *Mars*), сторон света (Восток – *the East*), премий (Нобелевская премия – *the Nobel Prize*, Нобелевка – *the Nobel Prize*), способов кодирования (Морзянка – *Morse code*) также часто имеют традиционные, зафиксированные в словарях соответствия, от которых лучше не отходить в переводе.

Следует отметить, что иногда транспозиция используется в связке с другими приемами, например, с лексическим добавлением: по имени Гудини – *by the name of Harry Houdini*, На Север – *To the North Pole*. Такая комбинация позволяет переводчику уточнить какие-то детали или сделать перевод более поэтичным, органичным и адекватным для восприятия публики. Подобный принцип соблюдается при сочетании транспозиции с калькой: *старой и новой Зеландии* – *New Zealand, Old Zealand*; До тебя, город Омск – *To the city of Omsk*; или с модуляцией: это где-то в Экваториальной (Гвинеи) – *near the equator*.

Следующим переводческим приемом по количеству примеров является **транслитерация**, т. е. побуквенная передача ИС, например, космонимов (*Ансимар* – *Apsimar*) и антропонимов: Корнелия – *Cornelia*, Инга – *Inga*, Амина – *Amina*, Фелиция – *Felicia*, Аделия – *Adelia*, Оделия – *Odelia*, Инара – *Inara*, Анжелика – *Angelica*, Нора – *Nora*, Эльвира – *Elvira*, Земфира – *Zemfira*, Вероника – *Veronica*, Ульяна – *Ulyana*, Ариадна – *Ariadna*, Эсмеральда – *Esmeralda*, Изабелла – *Isabella*, Кузя – *Kuzya*, Тузя – *Tuzya*, Биби – *Bibi*, Менделеев – *Mendeleev*, Попов – *Popov*, А.С. Попов – *A.S. Popov*.

Отдельно дадим комментарий об имени одного из главных героев, которое также переведено с помощью транслитерации *Пин* – *Pin* или транскрипции [Топорова, 2020. С. 29]. В русскоязычном варианте Пин является сокращением от слова «пингвин». Интересно, что в ранних версиях перевода персонажа называли *Otto* или *Ottoriki* [Халлыева, 2022. С. 265], что в сочетании с его визуальным образом и «вербальными характеристиками немецкой речи» [Подлегаева, 2020. С. 106] прямо указывало на его немецкое происхождение. Таким образом, поменяв имя персонажа с Отто на Пин, переводчики перенесли акцент с немецкой культуры на визуальную зоологическую характеристику героя.

Принцип транслитерации долгое время был классическим в переводческой практике, но современный подход строится на принципах практической транскрипции, т. е. «нацелен на передачу звучания ИС, но в то же время включает в себя некоторые элементы транслитерации» [Ермолович, 2001. С. 20]. При использовании в письменной речи транслитерация помогает максимально облегчить понимание значения ИС.

Передача звуковой оболочки исходного слова выполняется с помощью **транскрипции** и чаще всего характерна для антропонимов: Лили – *Lily*, Сусанна – *Susannah*, Глория – *Gloria*, Элизабет – *Elizabeth*, Виктория – *Victoria*, Мария – *Maria*, Мулентий – *Moolenty*, Мулечка – *Moolechka*, Муля – *Moolya*. Особый интерес представляет последняя тройка имен, в которую входит имя быка-феодала, барина из Н-ской губернии, который с помощью машины времени переместился из 1808 г. в будущее в страну Смешариков. Имя Мулентий имеет латинское происхождение и означает «мул, осел» или «принадлежащий мулам». В Древнем Риме мул был ценным скотом, поэтому, вероятно, данное имя стало популярным среди римских аристокра-

тических семей. На Руси ценность представляли коровы, вокруг которых строилось домашнее хозяйство, а имя Мулентий было редким и сейчас звучит несколько старомодно. Предполагаем, что оно было выбрано для персонажа из-за ономатопоической составляющей (первый слог созвучен мычанию коровы или быка), причем в переводе этот смысл сохранен, так как английские коровы тоже делают «тоо». В мультсериале у быка Мулентия есть жена Муня, поэтому диминутив Муля в сознании русского зрителя может вызвать ассоциацию с советским фильмом «Подкидыш» (1939), в котором Фаина Раневская в роли Ляли произнесла в адрес своего мужа культовую фразу «Муля, не нервируй меня!». Разумеется, для американской аудитории эта отсылка останется незамеченной.

Одним из ключевых персонажей мультвселенной «Смешарики» является кролик Крош. Его имя перевели созвучно русскому – *Krash* путем транскрибирования и контекстуальной замены, так как. англ. «crash» означает «авария» или «громкий звук», что соответствует непоседливому характеру героя. В первых сериях Кроша звали *Jumper/Jumpy*, что происходит от англ. «to jump – прыгать» [Топорова, 2020. С. 29; Халлыева, 2022. С. 265] и подчеркивает характерное свойство кроликов – прыгучесть [Подлегаева, 2020. С. 105].

Авторский замысел может быть передан за счет сохранения смысла ИС [Ермолович, 2001] при переводе методом **калькирования**, т. е. замены составных частей (слов или морфем) исходной ономастической единицы на их лексические и семантические соответствия. Репертуар ИС для такого переводческого приема крайне разнообразный, что свидетельствует о богатом потенциале калькирования: антропонимы (*рыцарь Красное Сердце* – *the Knight of the Red Heart*, *великий Гудини* – *the Great Houdini*, восточные единоборства (*стиль бешеного кролика* – *Mad Rabbit style*), программы (*автоуборщик* – *auto cleaner*), учения (*учение трех лепестков* – *the Three-leaf School of Thought*), войны (*холодная война* – *The Cold War*).

Нередко калькирование выступает одним из элементов смешанного способа перевода, например, в сопровождении лексического расширения: *в Книгу нелепых рекордов* – *to the Guinea Fowl Book of Ridiculous Records*. В данном случае речь идет о серии «Нездоровый рекорд», в которой по сюжету торт Совуны был официально признан самым большим в мире. Лексическое расширение служит основой для игры слов, которую можно рассматривать на нескольких уровнях: *guinea fowl* (цесарка) – *owl* (сова), *fowl* (домашняя птица) – *foul* (отвратительный, дурной, глупый). Если некая часть ИС кажется переводчику избыточной или не соответствует требованиям АВП, то она опускается в дубляже: *Омский радиозавод имени Попова* – *the Omsk Radio Factory*.

Еще одним возможным переводческим симбиозом является калька в сочетании с функциональным аналогом: *Лунный заяц* – *Moon Bunny*, *Капитан Отчаяние* – *Lieutenant Despair*. В первом примере прагматическая цель переводчиков выглядит логично: заменить нейтральное слово «заяц» (англ. «hare») на детский вариант слова «кролик» (англ. «bunny»), что соотносится с жанровой и возрастной спецификой переводимого аудиовизуального произведения. Во втором случае необъяснимой и даже ошибочной выглядит замена капитана на лейтенанта, при условии, что офицерские звания практически полностью совпадают в языковой картине мира российских и американских военнослужащих [Дидык, Фахретдинова, Лешин, 2020. С. 39].

В первой части серии «Проверка» Крош объясняет Ежику, что за квантограббером (специальный прибор) охотятся пираты с *созвездия Стрекозы* – *the Dragonfly Nebula*. Перевод в данном случае выполнен с помощью калькирования и функционального аналога, так как англ. «nebula» дословно означает «туманность». Тем не менее во второй части упомянутой серии используется просто калька: *созвездие Стрекозы* – *the Dragonfly Constellation*. При аудиовизуальном переводе важно соблюдать принцип преемственности, т. е. переводить ИС одинаково на протяжении всего мультсериала, чтобы не провоцировать непонимание зрителей.

Менее распространенным, но употребляемым, способом передачи ономастической лексики является **полукалькирование**, т. е. частичное заимствование, при котором корень слова

передается калькированием, а остальные части могут быть заменены. Оно встречается, к примеру, при переводе антропонимов: *Мулечка – Moolenty, Тигриция – Tigress*.

Представитель старшего поколения «Смешариков» ворон *Карыч* в американской версии носит имя *Carlin*, что учитывает звукоподражание при изменении только конечного суффикса. Некоторые авторы указывают здесь в качестве способа перевода функциональную замену [Топорова, 2020. С. 28]. В любом случае этот вариант ИС кажется более адекватным, чем его ранняя версия *Bigoriki*, которая звучит громоздко и непонятно для детского восприятия в плане смысловой нагрузки [Халлыева, 2022. С. 265], хоть и указывает на возраст и жизненный опыт персонажа [Подлегаева, 2020. С. 106].

Как и другие приемы, полукалька может применяться совместно, допустим, с лексическим добавлением: *Мулечка – my Mooly, darling*.

Стратегия «адаптация» предполагает замену ИС эквивалентом из принимающей лингвокультуры. Такого рода замена может находить отражение в таких приемах, как прономинализация, контекстуальная замена, компенсация, функциональный аналог, генерализация и конкретизация, создание неологизма, описательный перевод, лексическое добавление и опущение.

Пронимиализация или замена существительного местоимением является простейшим видом грамматической трансформации [Лисицына, Арутюнов, 2014] и применяется при переводе ИС в том случае, когда исходное ИС заменяется на логически связанное с ним слово или словосочетание. Большинство примеров в мультсериале «Смешарики» следовали схеме замены ИС на личное местоимение: *мадемуазель Лили – she, Биби – he, Ньюша – she, Ежик – he, Лосяш – he, Пин – he, Что это там Лосяш застрял? – What's taking him so long?, Ежик верит во всякую ерунду – I fell for your story, Ежик верит во всякие глупости – I'm gullible, Или не Ба-раш.. – I mean... aren't I? Maybe I'm not, Теперь понятно, почему твой Хрум заболел. – Well, then I think I figured out what's wrong with him*. В некоторых случаях применялся обратный механизм, который позволял сделать реплику более понятной для аудитории: *он – the Moon Bunny, мы решили – Wally and I have decided, Вот дождемся, пока солнце сядет, и спать. – Chiko and I really want to see the sun go down*. Третий вариант предполагал замену одного местоимения другим: *аллея имени меня – Our Alley, Он мне сообщил – They told me*.

При создании имен главных героев мультсериала «Смешарики» использовался способ онимизации апеллиатива [Азнабаева, 2018. С. 303] и «почти все имена персонажей образованы по существующим словообразовательным моделям» [Венедиктова, 2021. С. 65], однако при их локализации на американском рынке применялись разнообразные переводческие приемы и их комбинации. Большинство из них подверглись **контекстуальной замене**, т. е. замене исходного ИС на межъязыковое окказиональное соответствие, которое продиктовано условиями контекста, в том числе характерного для аудиовизуального текста.

К младшему поколению «Смешариков» принадлежит лучший друг Кроша – *Ежик*, который в англоязычной версии носит имя *Chiko*. Существует несколько версий такого неочевидного выбора. Начнем с того, что в США это имя довольно распространено и в переводе с испанского означает «славный парень», что вполне соотносится с характером персонажа. С другой стороны, такое имя может быть связано с увлечением Ежика – коллекционированием кактусов. Упоминание этих растений может вызывать у англоязычной аудитории ассоциации со странами Латинской Америки. По другой версии, происхождение этого имени не испанское, а японское, и означает «обет, обещание». Здесь уместно вспомнить серию «Обещание», в которой именно Ежик пообещал Ньюше найти ее потерянную игрушку по имени Тузя. В ранних переводах сериала героя зовут *Joshi*, что является отсылкой «к имени популярного персонажа серии видеоигр японской компании Nintendo – дружелюбного динозаврика *Yoshi*, что можно расценивать как ассоциацию по фоносемантическому признаку и сходным чертам характера» [Подлегаева, 2020. С. 106]. В работах других авторов этот пример относят не к контекстуальной, а к функциональной замене [Топорова, 2020. С. 28].

Аналогично запутанная история с переводом имени *Бараша*, который в процессе дуближа получил имя *Wally*. Если придерживаться словарной справки, то англ. «wally» означает «простофиля, болван». Поэтическая душа Бараша действительно бывает наивной в некоторых эпизодах, но все-таки это имя не вполне отражает характер персонажа. В ранних версиях перевода встречаются разные вариации имени героя: *Wolliriki*, *Wallie*. Исследователи пишут, что *Wallie* – это сокращенная форма имени *Wallace*, которая произошла от англ. «peaceful ruler», т. е. «мирный правитель» и перевод выполнен методом функциональной замены [Топорова, 2020. С. 29], в то же время очевидной и более логичной выглядит отсылка к англ. «wool», что означает «шерсть» и напрямую ассоциируется с баранами [Подлегаева, 2020. С. 105].

Морфологические признаки русского отчества (суффикс мужского рода *-ыч*) в имени медведя *Копатыча*, разумеется, отсутствуют в его американской версии. Это объясняется отсутствием в США категории отчества как таковой. Обращение по отчеству без имени в русскоязычной культуре характерно для разговорной речи, особенно для сельской местности, что имплицитно указывает на его сферу интересов (сельское хозяйство) [Подлегаева, 2020. С. 106]. Переводчики подобрали для персонажа имя *Barry* (в ранних версиях – *Boboriki*), фонетически близкое англ. «bear», означающему «медведь» [Подлегаева, 2020. С. 106; Халлыева, 2022. С. 265]. Взаимосвязь прослеживается и на других уровнях, если учесть, что по данным некоторых источников сети Интернет имя Барри является вариантом имени Барретт, имеет кельтское происхождение и означает «медведь» или ирландское происхождение и означает «маленький медведь». Существует также предположение, что это имя связано с сельским хозяйством и землей, поскольку его гэльский корень означает «урожай, плодородная земля». Позволим себе не согласиться с А. И. Топоровой, которая утверждает, что здесь применялся описательный перевод, а семантика имени связана с англ. «bury» – рус. «закапывать» [Топорова, 2020. С. 28–29]. Противоречие заключается в том, что англ. «bury», скорее, означает «хоронить».

Что касается *Лосяша*, то его имя в адаптированном для США мультсериале звучит как *Dokko* или *Doctoriki* (в ранних версиях). Как замечает А. И. Топорова в своей работе, ИС передано с помощью описательного перевода [Топорова, 2020. С. 28]. Дело в том, что по сюжету Лосяш занимается наукой, мечтает о Нобелевской премии и даже имеет ученую степень, о чем упоминается в серии «Торжество разума» [Подлегаева, 2020. С. 105].

Один из женских персонажей в мультсериале представлен розовой свинкой *Нюшей*, которая в переводе именуется *Rosa*, а в ранних версиях – *Rosariki*. По мнению А. И. Топоровой, ИС передано с помощью описательного перевода [Топорова, 2020. С. 28]. В данном случае все авторы сходятся во мнении, что определяющим фактором для выбора имени стала отличительная черта внешности героини, т. е. ее цветовая характеристика [Подлегаева, 2020. С. 106; Халлыева, 2022. С. 264].

Второй женский персонаж зовут *Совунья*, которую в английском переводе все зовут *Olga*, а в ранних версиях был вариант *Olgariki*. Перевод выполнен методом функциональной замены [Топорова, 2020. С. 28]. Данное ИС распространено во многих странах (чаще всего в заимствованном из скандинавских языков варианте Хельга) и подбиралось по фонетическому созвучию с англ. «owl», что означает «сова» [Халлыева, 2022. С. 265]. Интересно, что выбрали именно древнеславянскую форму Ольга, хотя «никаких визуальных маркеров «русскости» у этого персонажа нет» [Подлегаева, 2020. С. 106]. Совунья олицетворяет образ пожилой умудренной опытом дамы, что соотносится с тем, что во многих культурах сова – универсальный символ мудрости и знаний. Стоит отметить, одно из значений имени Ольга – «мудрая» в переводе со скандинавского языка. В одной из реплик Карыча используется контекстуальная замена с лексическим добавлением: *Совунья – our dear friend Olga*.

Кроме имен главных героев, контекстуальную замену можно наблюдать в таких примерах: *Хрум – Crunch*, *коварный Крольчище и Ежище – the menacing Krash and Chiko*, *Плутон – Mars*, *Ловелас – the masked minstrel*. Этот способ передачи ИС также имеет право на существование

в сочетании с лексическим добавлением: *Ловелас – The masked minstrel* и лексическим опущением: *Красная книга – Endangered Species I*.

При невозможности точного воспроизведения смысла возникают переводческие потери, которые могут быть восполнены путем применения **компенсации**, т. е. переводом исходного ИС другими средствами и иногда в другом порядке. Часто этот перевод совершенно никак не связан с исходным ИС. Пример такого компенсирующего перевода есть в реплике Совуны из первой части серии «Спасение улетающих»: *Нюша, ну где скажи на милость, мы возьмем веревку длиной 300 км? У **Конатыча** что ли? – Rosa, where in the world are we supposed to get 186 miles of balloon string? **That's 982 080 feet!** Культурные различия подвергаются адаптации, если в принимающей культуре отсутствуют такие ИС (личные имена, приметы, фразеологизмы и др.): *Гюльчатай – Jennifer*, ***Солнце** в облака садится – это к дождю. – What do we do now, you guys? Don't do anything. Упертый как **Барааш**. – Luckily, I'm as creative as... something.* Культурные ассоциации не сохраняются, как и комический эффект исходного произведения. Английский перевод оригинального видеовербального текста становится нейтральным, теряя образность, смысл, эмотивность и экспрессивность. Такой выбор метода может быть связан с нежеланием АВ-специалистов перегружать мультсериал, ориентированный, в первую очередь, на детскую аудиторию. В некоторых ситуациях переводчику не удастся сохранить аллитерацию: *Понятия не имею. И спасение **Сириуса**, и стыковку на орбите **Сатурна**. – Beats me, I don't know, but it's just as fun here as it would be anywhere else, right?* Сочетание компенсации и транспозиции обеспечивает исходный юмористический подтекст и сохранение аллитерации: *У него сейчас в созвездии **этого Козинака, Козерога, срочные дела**. – He had to back to uh... What do you call it? **Corner capra... Capricorn. Something like that.** Компенсация помогает сделать перевод более метафоричным и поэтичным или лексически апеллировать к актуальной повестке: ***Солнце** цистерну нагревает. – That steel's hot enough to fry a caterpillar. Ежик, может, махнем на Луну? – Let's go see if it's really made of cheese. Эх, Ежидзе, с тобой хоть на край света! – Hey, good idea! Now I don't have to take a selfie.* Так или иначе, компенсация позволяет избежать переводческих лакун и сделать адаптированные реплики понятными для принимающей аудитории.**

Перевод по аналогии или **функциональный аналог** предполагает замену ИС в языке оригинала на приблизительно соответствующее ей ИС в языке перевода. Эквивалент должен быть семантически близким исходному ИС и вызывать сходную реакцию у реципиента: *Поликарп – Efrain*, *Теодора – Diana*, *Александр Степанович – Mr. Роров*, *по шкале **Цельсия** – degrees Fahrenheit*, *Мусечка – Crunchkins*, *Третий том «**Занимательной физики**» – The third volume in "Physics for Dummies"*. Иногда подбора аналога бывает недостаточно для соблюдения количества слов и сохранения ритмического паттерна в дублированной реплике. Тогда переводчик добавляет необходимые для хронометража и липсинка языковые единицы с помощью лексического расширения: *Баю-баю-баю-бай, **Мусечка** мой, засыпай. – Rocka, rocka, rockabye, precious little tootsie pie.*

Интересной иллюстрацией этого приема является серия «Завтрак из 6 букв», в которой Карыч пытается вспомнить имя коня Дон Кихота, чтобы разгадать кроссворд: ***Конек-Горбунук**. О, подходит, горбу... – Is it **Trigger**? Тьфу ты, ну при чем здесь **Горбунук**? – Oh, that's good! **T-R-I-G...** that doesn't fit. Буцефал? – Fury?* Очевидно, что американская аудитория не знакома с литературным наследием П. Ершова, поэтому переводчик ссылается на жеребца Триггера, который прославился многочисленными съёмками в американских вестернах в 1938–1965 гг. Примерно в это же время (с 1955 по 1960 г.) на канале NBC транслировался американский телесериал-вестерн «Fury», названный так по кличке коня, который являлся там одним из главных действующих лиц. В переводе не удалось пойти по пути транспозиции и сохранить кличку лю-

¹ Полный вариант перевода должен звучать как *Endangered Species List* или *Endangered Species Book*, но в данном случае последнее слово подверглось лексическому опущению.

бимого коня Александра Македонского *Bucephalus*, которая являясь универсальной исторической реалией, скорее всего, известна взрослой аудитории. В обоих примерах подбор функциональных эквивалентов аргументирован хронометражем и липсинком, и подбирались с учетом того, чтобы количество слогов в дубляже не превосходило исходное ИС.

В подавляющем большинстве случаев ИС обладает «национально-языковой принадлежностью» [Ермолович, 2001. С. 21], которую следует учитывать при переводе. Отсутствие в англосаксонской лингвокультуре референциальной отсылки постфикса *-дзе* в фамилии к грузинскому этносу [Подлегаева, 2020. С. 110] привело к необходимости подбора функционального аналога, при котором Ежик из грузина превратился в итальянца: *Я родственник Ежика – Ежидзе. – I mean buon giorno! I am Chikorini. But you're not Chiko. No, I am cousin.*

Принцип приблизительного перевода по родовидовому соответствию дает переводчику возможность использовать одну из разновидностей контекстуальной замены – **генерализацию**. Спектр ее применения в контексте ИС довольно широкий, но чаще всего этот прием характерен для антропонимов (в том числе клички животных и имена литературных персонажей): *Джордано Бруно – Ancient philosophers, Гагарин – spaceman, Тузя – Dog, Дедушка Гидромет – Weatherman on TV, Чипо – Dweeb², Конатыч, ты куда? – We're gonna get you, pal!* и топонимов: *У нас в Фатерляндии – Where I come from, кусочек Африки – a greenhouse, на берегу Невы – upon the riverbank.* Возможен также вариант обобщения в соединении с лексическим добавлением: *Коль ума куда, кому, надо ехать в Кострому! – If it's smart you need right now, head on down to brainy town.*

Обратный генерализации переводческий процесс называется **конкретизацией** – заменой общего слова на конкретное ИС с целью подбора более точных соответствий и оттенков значений, подходящих по контексту произведения: *Никому ни звука, это секрет! – But you can't tell anyone. Crunch is a secret. По четным дням с драконом Ньюша, по нечетным – Крош. – Here's your custody schedule. Rosa gets Crunch on even days and Krash on odd days. Хм, хорошенькая у нас с тобой получается история... – Hm, that would be great for the history of Barry... Ты не помнишь, как давно у нас поселился Бараш? – That was right around the time that one of our friends moved to Kikoriki, Wally.*

Лексическое добавление может использоваться не только как вспомогательный метод перевода, но и как самостоятельный. Большинство примеров из анализируемого мультсериала действуют в русле добавления антропонима (обращения) к исходной реплике: *Дружище! – Crunch, my friend! Я про вечную славу. – You see, Carlin, ... А откуда тебе это известно? – Can you believe it, Chiko? Кстати с годом зайца тебя! – By the way, merry Bunnymas, Krash. Слушай, ты это хорошо, конечно, придумал с оранжевей у Конатыча, но... – Hey, uh, Pin. It's great that you made that plant paradise for Barry. But... Слушай, Пин говорит, что он ничего не может ... разобрать в твоих чертежах. – Listen, Pin said he doesn't understand your... anything that you've written, Dokko. Эх, Конатычу-то хорошо: ему в спячке есть не надо – он лапу будет сосать, а мы? – Barry's really lucky. He doesn't need to eat anything. He'll just suck on his paw. So what about us, Dokko?* Иногда добавление может быть в виде целого предложения: *А нас, твоих лучших друзей, даже не вспомнят. Да? – And won't even remember us, your best friends. Is that what you want, Barry?* или его части (придаточного предложения): *Так вот, на самом деле, всем давно известно, что Земля плоская и лежит на трех слонах, а те, в свою очередь, стоят на большой черепахе. – Take a look, everyone knows that the Earth is flat like a giant cookie, that's on top of three elephants and they stand on a polka-dotted turtle, whose name is Henry.*

В отличие от лексического расширения **лексическое опущение** менее распространенный прием, но в рамках дубляжа он имеет некоторый потенциал в ситуациях, когда требуется

² Выбранный нами новейший вариант перевода предполагает передачу ИС *Чипо* (сокращ. от Чиполлино) через сленговое слово *dweeb*, которое означает физически и социально неуклюжего и неуверенного в себе человека, аналог рус. «слабак», «ботаник». В более ранних версиях перевода серии «Клон» придуманное одним из персонажей ИС *Чипа*, имеющее высшую степень эмотивности, было опущено без замены [Подлегаева, 2020. С. 88].

уложиться в заданный хронометраж реплики: *лишит Плутона статуса планеты Солнечной системы*. – *The decision's to withdraw Pluto's status as a planet*.

Системы диминутивов русского и английского языков в части образования ИС имеют свои особенности. Многие отечественные лингвисты [см. Буряковская, 2008; Исакова, 2006; Лескина, Слабко, 2015; Либерт, 2012; Хилтунен, 2009] говорят о том, что морфологический способ создания уменьшительно-ласкательных форм ИС является общим для обозначенных языков, но в английском языке категория диминутивности носит более узкий характер. По этой причине при переводе диминутивных ИС одним из продуктивных способов их передачи будет создание **неологизма**: *Хрум* – *Crunchy*, *Муреночек* – *Mooly-Dooly*, *Мусечка* – *Crunchy Pooh*, *Мусечка* – *Crunchy Cakes*.

Если ИС совершенно незнакомо реципиентам или не обладает для них эмоциональной нагрузкой, то переводчик может прибегнуть к **описательному переводу**: *Да уж ты дал жару, меня чуть Кондратий не хватил*. – *Yeah, gee whiz, too much. You nearly gave this bear heart failure*. *Потренировать, что ли, удар Громобоя?* – *Maybe I should practice my famous cue ball thunder strike*. В серии «Последняя радуга» специалистам по переводу пришлось воспользоваться описательной стратегией в совокупности с лексическим добавлением: *«Правда» – это другая газета, а наша – чтобы скучно не было*. – *True? Pure truth's for a different newspaper. Our newspaper is for interesting truth!* Недостатком этого способа является многословность, что может не совпадать с условиями аудиовизуального перевода, в котором доминирует принцип синхронности.

Наименее частотны случаи использования стратегии «**опущения**» (нейтрализации), т. е. полного отсутствия ИС в репликах героев адаптированной серии. Структурно реализация этой стратегии возможна в нескольких ракурсах.

Во-первых, ИС звучит в оригинале, но опущено в переводе: *Ежик, ты чего?* – *Hey, what's up?* Таким образом передано абсолютное большинство реплик (54 из 57), причем лидируют антропонимы (45 из 57): *А теперь прослушайте Лунную сонату Бетховена*. – *It's best to stay inside by the fire if you can*. Далее идут топонимы (7 из 57): *У обитающих в Азии и Африке пустынных ежей уши немного длиннее, а иголки – короче*. – *Hedgehogs have poor eyesight, so they rely on their senses of smell and hearing*. Пара примеров встречается среди названий планет (2 из 57): *Это что ж значит, мы не можем лететь на Марс?* – *What does that mean? Земля круглая, (ветер) когда-нибудь вернется*. – *You knows the wind. Here one day, gone the next. But don't worry, someday the wind will return*.

Такая статистика преобладания антропонимов объясняется тем, что зрителю чаще всего из контекста понятно, к кому именно обращается говорящий персонаж, поэтому нет надобности в повторе имени или фамилии в дублируемой реплике. Получается, что значение ИС можно определить из контекста или видеоряда: *Веришь, Совунья, от поклонников прохожу нет*. – *I can't with all these boys bothering me*. В данном примере из серии «Рецепт счастья» визуально понятно, с кем общается Ньюша, потому что разговор происходит в доме Совуньи и других персонажей в комнате нет.

Если ИС уже упоминалось в сюжете ранее, то его значение определяется тема-рематическим принципом и тоже может быть опущено в конечной версии перевода: *Да, Лосияш, и захвати, пожалуйста, шиферные гвозди там, в ящике!* – *Hey, while you're at it, give me some more nails. They're over in that box for the brushes. Thanks, pal*.

Переводчик может «пожертвовать» ИС для сохранения ритма и рифмы, творчески осмыслив реплику: *Если избегать еды, то не миновать беды, слушай Ньюша, слушай, кушай, Ньюша, кушай*. – *If you choose to avoid the food, it will lead you to nothing good. Eat, Rosa, eat, for I will cook you something sweet. Говорят, что в Костроме всякий при своём уме!* – *They say and you're sure to find everyone's got a brilliant mind*.

В некоторых высказываниях передача прагматического смысла ИС является невозможной, и тогда ИС опускается, а адекватность перевода достигается другими способами: *Если не дал*

Бог ума, не поможет **Кострома!** – *If you've got no brains to start. Теперь мы можем называть тебя **Маланья**, что означает черная. – I guess everyone should call you by your new name now. One that means «covered in mud.»*

Во-вторых, ИС не слышно в исходной версии реплики, но оно присутствует в переводе:

Должна признаться, что, несмотря на обилие жирной пиццы, Масленица – мой любимый весенний праздник. – *I must admit **Rosa**, I do love the Pancake Week celebration, though truth be told I sometimes go overboard with the goodies. Это же был важнейший символ Масленицы! – **Rosa's right. The harvest gods are going to be so angry! It's not even funny!*** Здесь переводчик, возможно, хотел сделать перевод более точным и синхронным, поэтому добавил ИС, подходящие по контексту.

В-третьих, перевод всей реплики, включая ИС, полностью отсутствует: **Генриетта** ... – *перевод отсутствует.*³ Такой переводческий вектор объясняется тем, что ИС критическим образом не влияет на содержание и смысловую нагрузку аудиовизуального произведения и не играет в нем важной роли.

На основании вышеизложенного, рассматривая ИС как структурный компонент языковых реалий, можно сделать вывод о том, что при переводе их с русского на английский язык в дубляже аудиовизуального анимационного продукта применяются разнообразные переводческие приемы в рамках трех основных стратегий: сохранение, адаптация или опущение ИС. Комплексный анализ материала показал, что в подавляющем большинстве ситуаций переводчики стремятся к сохранению исходного ИС. Если невозможно задействовать эту стратегию, то привлекаются адаптационные практики. В самых редких случаях используют опущение. Метод параллельного подключения, т. е. эксплуатация нескольких переводческих трансформаций одновременно, также показал себя довольно эффективным при передаче ИС на иностранный язык.

Заключение

Анализ особенностей и способов передачи ИС в процессе аудиовизуального перевода мультсериала «Смешарики» с русского на английский язык показал, что доминирующей стратегией в дубляже является сохранение ИС. Это объясняется намерением переводчиков передать глубокий авторский замысел произведения, не нарушая систему образов, стилевые черты и национально-культурные особенности оригинала. Адаптивный вариант имени мультипликационного героя должен учитывать смысловое значение образа и строиться на подчеркивании ключевой характеристики этого персонажа [Халлыева, 2022. С. 265]. Вместе с тем важным параметром ИС в аниматографе «является благозвучие, а при передаче оригинальных онимов на других языках – сохранение максимально возможного фонетического тождества» [Азнабаева, 2018. С. 304].

Среди доступных и наиболее продуктивных методов перевода ИС на иностранный язык в дубляже отечественного мультсериала первенство сохраняют традиционные способы, такие как транспозиция, транслитерация и транскрипция, которые чаще всего применяются в сочетании с лексическим добавлением и другими вспомогательными приемами. Наличие значительного количества топонимов обусловило широкое использование транспозиции, а многие известные универсальные антропонимы переводились побуквенным или звуковым переносом.

Если следование словарной традиции в переводе ИС невозможно или зрители не обладают высокой степенью осведомленности о таком ИС, то переводчик вправе адаптировать смысл этой ономастической единицы и предложить свой вариант, реализуемый через различные переводческие трансформации, или вовсе опустить ИС в конечной реплике. Между тем, следует

³ В серии «Ее звали Нюша» уставший Крош произносит это имя в конце долгой цепочки других имен Нюши и на порядок тише, чем остальные, поэтому оно опущено в переводе. Дальше уже перечисление имен идет от лица Ежика.

помнить, что перевод ИС в мультипликации имеет свою специфику, так как накладывает ряд серьезных ограничений на выбор переводческого приема. В противоположность литературным произведениям в дубляже нет возможности пользоваться комментариями, сносками и другими способами объяснения незнакомого для публики онима. Более того, в аудиовизуальном переводе значительная роль отводится аудиовизуальным признакам (хронометраж, артикуляция и липсинк (синхронизация движения губ и звукового ряда), согласование текста с картинкой на экране и аудиорядом), а также учитывается контекст мультфильма или сериала, специфика принимающей культуры и целевой аудитории, их возрастные рамки и прочее.

В широком смысле выбор общей стратегии и конкретного способа передачи ИС в дубляже анимационного фильма определяется многими факторами: наличием закрепленного в словаре эквивалента перевода; необходимостью принимать во внимание национальные особенности языка-оригинала ИС, специфику языка происхождения ИС на всех уровнях (от фонетического до стилистического), исторически сложившиеся традиции перевода ИС, категорию и семантическую оболочку ИС, степень образованности и знакомства зрителей с культурой страны-первоисточника, степень визуализации ИС непосредственно на экране, важность ИС в структуре мультипликационного произведения.

Перспективой дальнейшей исследовательской работы может стать лингвокультурный анализ особенностей и способов передачи ИС на материале других мультфильмов и сериалов франшизы «Смешарики», других анимационных видеовербальных текстов массовой культуры, а также сопоставительный анализ перевода ИС в языковых парах, значительно отличающихся друг от друга в плане лингвокультурологических деталей, что позволит сделать более достоверными выводы о выборе переводческих стратегий и приемов для передачи онимов в дублированном аудиовизуальном переводе.

Список литературы

- Азнабаева А. Ф.** Личные имена персонажей мультипликационных фильмов в ономастическом пространстве языковой личности ребенка // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2018. № 4 (82). Ч. 2. С. 301–305.
- Алексеева И. С.** Введение в переводоведение: учеб. пособие для студ. филол. и лингв. фак. высш. учеб. заведений. СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: Академия, 2004. 352 с.
- Венедиктова С. И.** Языковые особенности мультсериала «Смешарики» // Сб. тр. XV Всерос. студ. конф. «Кино. Речь. Культура», СПб., 19–20 ноября 2020 г. СПб.: СПбГИКИТ, 2021. С. 63–69.
- Виноградов В. С.** Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). М.: Изд-во Ин-та общего среднего образования РАО, 2001. 224 с.
- Дидык Б. В., Фахретдинова Э. А., Лешин А. Г.** Особенности перевода званий военнослужащих ВС РФ и США как основы для установления статусно-ролевых отношений между ними // Вестник МГЛУ. Гуманитарные науки. 2020. Вып. 9. С. 35–43.
- Ермолович Д. И.** Имена собственные на стыке языков и культур. М.: Р. Валент, 2001. 200 с.
- Кабакчи В. В., Белоглазова Е. В.** Введение в интерлингвокультурологию: учеб. пособие. СПб.: Изд-во СПбГУЭФ, 2012. 252 с.
- Кокунова Ю. В.** Перевод культурнозначимых имен собственных в кино // Эрратология: теория ошибок и переводческих несоответствий. Методика преподавания. Перевод и сопоставительная лингвистика. 2013. Вып. 9. С. 35–39.
- Лисицына В. О., Арутюнов Э. К.** Виды грамматических трансформаций при письменном переводе // Международ. журнал экспериментального образования. 2014. № 10. С. 165–167. URL: <https://expeducation.ru/ru/article/view?id=6060> (дата обращения: 25.12.2024).

- Максимова Л. А., Слаутина М. В.** Языковая игра как средство создания характера персонажа в мультсериале «Смешарики» // Молодежный научный форум. Электронный сб. ст. по материалам XLII Студ. международ. науч.-практ. конф. М.: МЦНО., 2019. № 12 (42) / [Электронный ресурс] – URL: [http://www.nauchforum.ru/archive/MNF_interdisciplinarity/12\(42\).pdf](http://www.nauchforum.ru/archive/MNF_interdisciplinarity/12(42).pdf) С. 30–34.
- Меркулова А.** Особенности перевода культурно значимых имен собственных в мультипликационных фильмах // Сб. тез. в 2 ч.: 1 ч. XLVII Науч.-практ. конф. студентов «Мир культуры глазами молодых исследователей» 18–23 апреля 2022 г. / под ред. А. Ю. Мельниковой. Пермь, 2022. С. 422–426.
- Меркулова А., Соломоновская А. Л.** Особенности передачи имен собственных в процессе аудиовизуального перевода (на материале англоязычного мультфильма «Мадагаскар») // Вестник НГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2023. Т. 21, № 4. С. 156–167.
- Подлегаева Е. П.** Анимационный видеовербальный текст: проблемы перевода и интерпретации: дис. ... канд. филол. наук. Мытищи, 2020. 175 с.
- Супранская А. В.** Общая теория имени собственного. М.: Наука, 1973. 367 с.
- Топорова А. И.** Особенности перевода имен собственных в детских мультсериалах // Актуальные проблемы лингвистики и литературоведения: сб. материалов VII (XXI) Международ. науч.-практич. конф. молодых ученых (16–18 апреля 2020 г.). Вып. 21. Томск, 2020. С. 26–30.
- Халлыева А. К.** Перевод имен собственных в мультипликационных произведениях на английский язык // Молодость. Интеллект. Инициатива: материалы X Международ. науч.-практич. конф. студентов и магистрантов, Витебск, 22 апреля 2022 года. Витебск: ВГУ им. П. М. Машерова, 2022. С. 263–265.

References

- Alekseeva I. S.** Vvedenie v perevodovedenie: Ucheb. posobie dlya stud. filol. i lingv. fak. vyssh. ucheb. zavedenii [Introduction to the Translation studies: A textbook for students of philol. and lingv. fac. of the higher studies establishments]. Saint Petersburg: Philological faculty of SPbGU; Moscow, Izdatel'skii tsentr «Akademiya», 2004, 352 p.
- Aznabaeva A. F.** Lichnye imena personazhei mul'tiplikatsionnykh fil'mov v onoma-sticheskom prostranstve yazykovoi lichnosti rebenka [Personal names of cartoon characters in the onomastic space of the child's linguistic personality]. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*. Tambov, Gramota, 2018, no. 4 (82), ch. 2, pp. 301–305.
- Didyk B. V.** Osobennosti perevoda zvanii voennoslužhashchikh VS RF i SShA kak osnovy dlya ustanovleniya statusno-rolevykh otnoshenii mezhdu nimi [Peculiarities of the translation of ranks of military personnel of the Armed Forces of the Russian Federation and the USA as the basis for establishing status-role relations between them] / B. V. Didyk, E. A. Fakhretdinova, A. G. Leshin. *Vestnik MGLU, Gumanitarnye nauki*, 2020, no. 9, pp. 35–43.
- Ermolovich D. I.** Imena sobstvennye na styke yazykov i kul'tur [Proper names at the intersection of languages and cultures]. Moscow, R. Valent, 2001, 200 p.
- Kabakchi V. V.** Vvedenie v interlingvokul'turologiyu: ucheb. posobie [Introduction to interlinguoculturology: study guide] / V. V. Kabakchi, E. V. Beloglazova. Saint Petersburg, izd. SPbGUEF, 2012, 252 p.
- Khallyeva A. K.** Perevod imen sobstvennykh v mul'tiplikatsionnykh proizvedeniyakh na angliiskii yazyk [Translation of proper names in animated works into English]. *Molodost'. Intellect. Initsiativa: materialy X Mezhdunar. nauch.-praktich. konferentsii studentov i magistrantov*, Vitebsk, 22 April 2022. Vitebsk: VGU im. P. M. Masherova. 2022, pp. 263–265.

- Kokunova Yu. V.** Perevod kul'turnoznachimyykh imen sobstvennykh v kino [Translation of culturally significant proper names in the cinema]. *Erratologiya: teoriya oshibok i perevodcheskikh nesootvetstviy. Metodika prepodavaniya. Perevod i sopostavitel'naya lingvistika*, 2013, no. 9, pp. 35–39.
- Lisicya V. O., Arutyunov E. K.** Vidy grammaticheskikh transformacij pri pis'mennom perevode [Types of grammatical transformations in written translation]. *Mezhdunarodnyj zhurnal eksperimental'nogo obrazovaniya*, 2014, no. 10, pp. 165–167. URL: <https://expeducation.ru/ru/article/view?id=6060> (date of reference: 25.12.2024).
- Maksimova L. A., Slautina M. V.** Yazykovaya igra kak sredstvo sozdaniya kharaktera per-sonazha v mul'tserie «Smeshariki» [Language game as a means of creating a personality of a character in the animated series “Smeshariki”]. *Molodezhnyi nauchnyi forum. Elektronnyi sbornik statei po materialam XLII stud. mezhdunarodn. nauch.-prakt. konferentsii*. Moscow, MTsNO publ., 2019, no. 12 (42), pp. 30–34. URL: [http://www.nauchforum.ru/archive/MNF_interdisciplinarity/12\(42\).pdf](http://www.nauchforum.ru/archive/MNF_interdisciplinarity/12(42).pdf) (date of reference: 29.06.2024).
- Merkulova A.** Osobennosti perevoda kul'turno znachimyykh imen sobstvennykh v mul'-tiplikatsionnykh fil'makh [Features of the translation of culturally significant proper names in animated films]. *Collection of theses in 2 parts: 1 h. XLVII Scientific and Practical conference of students “The World of culture through the eyes of young researchers” April 18–23, 2022 (ed.) A. Yu. Melnikova*. Perm, 2022, pp. 422–426.
- Merkulova A., Solomonovskaya A. L.** Osobennosti peredachi imen sobstvennykh v pro-tsesse audiovizual'nogo perevoda (na materiale angloyazychnogo mul'tfil'ma «Madagaskar») [Features of the transfer of proper names in the process of audiovisual translation (based on the material of the English-language cartoon “Madagascar”)]. *Vestnik NGU Seriya: Lingvistika i mezhkul'turnaya kommunikatsiya*, 2023, vol. 21, no. 4, pp. 156–167.
- Podlegaeva E. P.** Animatsionnyi videoverbal'nyi tekst: problemy perevoda i interpretatsii [Animated video verbal text: problems of translation and interpretation]. Mytishchi, 2020, 175 p.
- Superanskaya A. V.** Obshchaya teoriya imeni sobstvennogo [The general theory of the proper name]. Moscow, Nauka publ., 1973, 367 p.
- Toporova A. I.** Osobennosti perevoda imen sobstvennykh v detskikh mul'tserialakh [Features of the translation of proper names in children's animated series]. *Actual problems of linguistics and literary studies: collection of materials of the VII (XXI) International Scientific and Practical Conference of Young Scientists (April 16–18, 2020)*. Tomsk, 2020, iss. 21, pp. 26–30.
- Venediktova S. I.** Yazykovye osobennosti mul'tseriala «Smeshariki» [Language features of the animated series “Smeshariki”]. *Sb. trudov XV Vseross. stud. konferentsii «Kino. Rech'. Kul'tura»*, St. Petersburg, 19–20 November 2020. SPb. izd. SPBGIT, 2021, pp. 63–69.
- Vinogradov V. S.** Vvedenie v perevodovedenie (obshchie i leksicheskie voprosy) [Introduction to Translation Studies (general and lexical issues)]. Moscow, izd. RAO, 2001, 224 p.

Информация об авторах

Меркулова Александра, аспирант Новосибирского государственного университета

Соломоновская Анна Леонидовна, кандидат филологических наук, доцент кафедры межкультурной коммуникации, кафедры английского языка Гуманитарного института Новосибирского государственного университета

Information about the Authors

Alexandra Merkulova, post-graduate student at Novosibirsk State University, Novosibirsk, Russian Federation

Anna L. Solomonovskaya, Candidate of Sciences (Philology), Associate Professor, Department of Intercultural Communication and Department of English at Novosibirsk State University

Вклад авторов

Александра Меркулова – отбор и анализ материала, разработка концепции исследования, написание исходного текста.

Анна Леонидовна Соломоновская – анализ и обобщение материала, формулирование выводов, редактирование и подготовка окончательной версии текста.

Contribution of the Authors

Alexandra Merkulova selected and analyzed the material, developed the methodology and approach, prepared the first draft of the article.

Anna L. Solomonovskaya analyzed and generalized the material of the study, helped the student draw final conclusions, edited the text and prepared the final draft of the article.

*Статья поступила в редакцию 10.09.2024;
одобрена после рецензирования 26.12.2024; принята к публикации 27.12.2024*

*The article was submitted 10.09.2024;
approved after reviewing 26.12.2024; accepted for publication 27.12.2024*