

Скоробогатова Ю.А.

Волгоградский государственный соц.-пед. университет, Россия

## **ИМЕНА СОБСТВЕННЫЕ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ПРОИЗВЕДЕНИИ И ОСОБЕННОСТИ ИХ ПЕРЕВОДА В СКРИПТАХ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ**

**Abstract.** The article covers the area of onomastics and translation, deals with the problem of proper names translation in scripts of animated cartoons. It appears that connotations of charactonyms and proper names are hard to be conveyed. The necessity is proved to take one of the word's meanings while doing the translation of such word units.

В наши дни ономастическая проблематика стала объектом многих исследователей. Активно разрабатывается множество направлений лингвистики такими учеными как: И.В. Крюкова, В.В. Бардакова, А.В. Мельников, Е.Л. Березович, О.А. Леонович, Г.Б. Мадиева, И.Е. Пенская, И.А. Петрова и др. Как отмечает В.Д. Бондалетов, ономастика (от греч. *onomastike* – «искусство давать имена») является лингвистической наукой, занимающейся всесторонним изучением имён собственных [Бондалетов, 1983]. Также, ономастика является комплексной научной лингвистической дисциплиной с определенным кругом проблем и методов

[[http://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye\\_nauki/lingvistika/ONOMASTIKA.html](http://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye_nauki/lingvistika/ONOMASTIKA.html)], что объясняет многообразие аспектов ономастических исследований, таких как: описательная, теоретическая, историческая, этническая ономастика, а также ономастика художественных произведений. В основе ономастики, как лингвистической дисциплины, лежат несколько компонентов: исторический, географический, этнографический, культурологический, социологический и литературоведческий компоненты

[[http://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye\\_nauki/lingvistika/ONOMASTIKA.html](http://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye_nauki/lingvistika/ONOMASTIKA.html)], что расширяет сферу исследований, и выводит данную науку за рамки собственно лингвистики, делая ономастику автономной наукой, в которой широко используются все лингвистические методы.

Особый интерес, на наш взгляд, представляет ономастика художественных произведений, а именно – имен собственных в художественных произведениях.

Проследим ход исследований, проведенных с целью объяснения природы собственного имени как лингвистической категории. Как пишет в своей работе В.Д. Бондалетов, многие исследователи отмечают специфику значения имени собственного и расходятся в её толковании [Бондалетов, 1983], что является очень интересным фактом. Одни исследователи отмечают редуцированность значения имён собственных, или даже его полное отсутствие, сравнивая имена собственные с мячами: при различной внешней окраске все мячи одинаково полые внутри; другие, напротив, утверждают о «гипертрофированной номинативно-

сти» [Бондалетов, 1983] имен собственных, что обуславливает их особую конкретность. Мы согласны с В.Д. Бондалетовым, что данное расхождение во мнениях свидетельствует о сложности и многогранности имен собственных, что вызывает особый интерес к изучению их семантики, но, с другой стороны, значение имени собственного понимается всеми учеными по-разному, и рассматривается с разных точек зрения [Бондалетов, 1983]. Однако, как мы видим, что в обеих описанных концепциях присутствует объединяющее «отрицание обобщающей роли собственных имён» [Бондалетов, 1983], поэтому, согласно В.Д. Бондалетову, языково-речевая специфика имён собственных будет объясняться следующим: при наличии трёх типов отношений (денотативное – отношение значения с лова к предмету; сигнификативное – отношение к понятию; структурное – отношение значения слова, а также всего слова к другим словам данного языка), имя собственное как единица языка имеет несколько своеобразное качество.

В нашей работе мы хотели бы проанализировать имена собственные, их значения, а так же особенности их перевода в скрипте мультипликационного фильма на примере мультфильма «Рататуй» режиссёров Брэда Бёрда и Яна Пинкава.

Главный герой мультфильма, Реми, необычный крыс, который наделен особым обонянием и вкусом. Его тяга к кулинарному искусству и уникальный дар приводят Реми на кухню одного из самых дорогих ресторанов Парижа, где он, по стечению сложившихся обстоятельств, заводит дружбу с поварёнком Лингвини. В секрете от всех, крыс обучает его готовке, находясь у него под поварским колпаком, и делает из Лингвини настоящего шеф-повара. Но о том, кто настоящий шеф-повар, не знает никто, кроме них двоих. Когда Лингвини раскрывает свою тайну, его кухню покидают практически все. Однако, несмотря на это, мультфильм заканчивается удачно: Лингвини открывает новый ресторан, в котором крысёнок Реми работает шеф-поваром.

По классификации методов ономастических исследований В.Д. Бондалетова [Бондалетов, 1983], мы придерживаемся стилистического метода, который включает в себя множество различных лингвостилистических, литературоведческих, а также филологических методик и приемов.

Мультипликационный скрипт — это письменно оформленный текст к мультфильму, озвученный актёрами соответственно следованию видеоряда.

В нашей работе мультипликационный скрипт будет рассматриваться как художественное произведение с определенной жанровой спецификой.

Необходимо отметить, что в наши дни, к сожалению, скрипт не является предметом пристального внимания лингвистов. Косвенно рассмотрением данной проблемы занималась кандидат филологических наук, лингвист Е.Б. Иванова. В своей диссертации «Интертекстуальные связи в художественных фильмах» Е.Б. Иванова рассматривает фильм как текстовую категорию. Е.Б. Иванова отмечает, что такие исследователи, как Р. Барт, М.М. Бахтин, Ю.М. Лотман, В.В. Налимов определяют

текст как знаковую систему. Французский философ- постструктуралист и семиотик Ролан Барт выделяет такие знаковые системы как литература, кино или мода, которые в свою очередь основаны на других системах [Барт, 1989]. В данном случае текст понимается как особое культурное явление, отражающее в себе культурные традиции и свойства менталитета определенной культуры. Как отмечает Е.Б. Иванова [Иванова 2001:11], установление интертекстуальных связей со многими источниками (такими, как литературные, музыкальные, архитектурные, кинематографические и т.п.) крайне необходимо для понимания культурного текста.

В связи с таким подходом мы рассматриваем фильм как текстовую категорию, а мультипликационный скрипт — как художественное произведение с определенной жанровой спецификой.

Анализируя мультфильм “Рататуй”, мы обратили внимание на специфические имена героев: *Linguini, Ratatouille, Gusteau, Skinner* и т.п. В своей работе В.Д. Бондалетов [Бондалетов, 1983] отмечает, что у собственных имён в художественном произведении могут быть такие функции, как: номинативная, идеологическая, характеризующая, эстетическая, символическая.

Также, согласно В.Д. Бондалетову, существуют следующие виды литературных антропонимов: условные поэтические имена, именамаски, имена-символы, говорящие имена и т.д. Последние используются авторами произведений для создания обобщенного образа какого-либо типа героя (например, сатирического). В различных художественных произведениях говорящие имена выполняют не только номинативно-опознавательную функцию. Они связаны с тематикой и жанром произведения, несут определенную стилистическую нагрузку и имеют стилистическую окраску.

По нашему мнению, авторы мультфильма использовали говорящие имена с целью более глубокого и наглядного описания характеров героев, а также для формирования аллюзии атмосферы французской и итальянской кухни. Рассмотрим и проанализируем вышеприведенные имена из выбранного нами мультфильма более подробно.

Например, имя *Linguini*, по нашему мнению, было образовано от итальянского слова *linguine*, которое переводится на русский язык как «тонкая лапша». Исходная функция данного имени собственного — характеризующая, по виду литературного антропонима — это «говорящее» имя. Посмотрев фильм, мы можем сказать, что такое имя действительно подходит герою: он очень худой и высокий, работает поваром, а в последствии, и шеф-поваром в ресторане. На русский язык это имя переводится с помощью транскрипции: *Лингвини*. Т.е. в данном случае, в русском переводе передача говорящего имени отсутствует. Переводчик, таким образом, оставляет аллюзию на итальянское происхождение героя.

Имя *Ratatouille* было образовано от французского слова *ratatouille* – рататуй (рагу из овощей, обжаренных в оливковом масле). Исходная функция данного имени собственного — символическая, по виду литературного антропонима — это имя-символ. Имя было дано

крысу, который приготовил одноименное блюдо, покоровшее известного кулинарного критика. На русский язык это имя переводится также транскрипцией, но при этом концепт имени-символа в русском переводе присущает, т.к. такое название блюда широко известно.

Проанализируем имя бывшего владельца ресторана – *Gusteau*. Мы считаем, что его имя было образовано от итальянского слова *gusto*, которое на русский язык переводится как «вкус, вкусовое ощущение, чувство прекрасного». Функция данного имени – эстетическая, по виду литературных антропонимов – это имя-символ. В этом примере мы усматриваем четкую коннотацию, связывающую имя с тематикой кухни. На русском языке данное имя звучит как Гюсто. При его передаче на русский язык переводчик использовал транскрипцию, в результате чего русский эквивалент имени *Gusteau* теряет статус имени-символа, и уже не несет в себе той смысловой нагрузки, которую вложили в это имя зарубежные режиссеры мультфильма.

Во всех трех вышеприведенных примерах иностранных имён собственных прослеживается аллюзия на атмосферу кухни, которая удачно вписывается в тематику мультфильма.

Рассмотрим еще один интересный пример: это имя бывшего шеф-повара – *Skinner*.

В русском варианте фильма оно переведено с английского как Живодер. Функция данного имени – характеризующая, по виду литературных антропонимов – это говорящее имя.

В отличие от всех ранее рассматриваемых примеров, в данном случае переводчик воспользовался одним из значений английского слова *skinner*, а именно – живодёр. По нашему мнению, переводчик использовал такой приём с целью сохранения говорящего имени. По сюжету, на протяжении всего фильма, г-н Живодер постоянно ищет крысу, который ему все время мерещится, т.к. Живодер верит, что крыс встал на его пути и разрушил его карьеру. Далее, переводчик немного смягчает это имя, заменив букву ё на е. В результате, имя приобретает две коннотации: на французское происхождение и на особенность характера героя. На наш взгляд, это очень удачный вариант перевода.

Проанализировав все вышеприведенные примеры, мы можем отметить, что анализ имён собственных и их значений в художественном произведении не только интересен с лингвистической точки зрения и помогает лучше понять содержание произведения, но и способствует повышению качества перевода исходного текста. Перевод имен в мультипликационном фильме требует детального анализа сюжета мультфильма, а также характеристик всех главных героев.

Как показывают результаты нашего исследования, наиболее частотным приёмом при переводе имен собственных в мультипликационном скрипте является использование такой переводческой трансформации, как транскрипция. Но, зачастую, при использовании такой трансформации изначальная смысловая нагрузка имени не передается при переводе. Выбор переводческой трансформации должен быть основан на возможности учета как можно большего количества коннотаций и аллюзий на сюжет и тематику мультфильма. При выборе эквива-

лента имени героя переводчику необходимо проследить и выявить возможную этимологию слова: можно воспользоваться словарями других языков, а также проследить значения слов в рабочих языках. Опираясь на результаты нашего исследования, мы можем отметить, что перевод имени путем подбора одного из его словарных значений поможет сохранить концепт говорящего имени в переводе, что является максимальным выполнением коммуникативной задачи при переводе говорящих имен.

### Библиография

1. Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика: Пер. с. Фр. – М.: Прогресс, 1989. – 416 с.
2. Бельчиков Ю.А. Лингвистический энциклопедический словарь. – М.: Сов. энцикл., 1990. – с. 492.
3. Березович Е.Л. Русская ономастика на современном этапе: критические заметки // Изв. Ан. Сер. Лит. и яз., 2001. – т.60. - №6. – с.34 – 46.
4. Болотов В.И. К вопросу о значении имен собственных // Восточнославянская ономастика. – М.: Наука, 1972. – с. 333 – 345.
5. Бондалетов В.Д. Русская ономастика. М.: Просвещение, 1983. – 224 с.
6. Гиряевский Р.С., Старостин Б.А. Иностранные имена и названия в русском тексте. – М.: Междунар. Отношения, 1978. – 240 с.
7. Иванова Е.Б. Интертекстуальные связи в художественных фильмах: Автореф. дис. канд. филол. наук. – Волгоград, 2001.
8. Крюкова И.В. Рекламное имя: от изобретения до прецедентности: монография / И.В. Крюкова. – Волгоград: Перемена, 2004. – 288 с.
9. Крюкова И.В. Рекламное имя: рождение, узуализация, восприятие: Учеб. пособие по спецкурсу. – Волгоград: Перемена, 2003. – 100 с.
10. Леонович О.А. Очерки английской ономастики: Учеб. пособие. – Пятигорск: Пятигорск. гос. пед. ин-т иностр. яз., 1990. – 130 с.
11. Магазаник Э.Б. Ономастика, или «Говорящие имена» в литературе. – Ташкент: Фан, 1978. – 146 с.
12. Мадиева Г.Б. Теоретические основы ономастики: учеб. пособие / Г.Б. Мадиева, В.И. Супрун – Алматы: Арыс, 2011-280 с.
13. Мадиева Г.Б. Теория и практика ономастики: учеб. пособие. – Алматы: Казак университеті, 2003- 152 с.
14. Пенская И.Е. Имена собственные в русских народных сказках и способы их передачи на английский язык: автореферат дис. ... кандидата филологических наук: 10.02.10 / Пенская Ирина Евгеньевна; [место защиты: Моск. Гос. Лингвист. ун-т]. Москва, 2008 – 24 с.
15. Петрова И.А. Парадигматические отношения имен собственных и способы ономастической номинации героев в фольклорном тексте: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Волгоград, 2001. – 16 с.
16. Электронная энциклопедия «Кругосвет». [Электронный ресурс]. – URL: [http://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye\\_nauki/lingvistika/ONOMASTIK\\_A.html](http://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye_nauki/lingvistika/ONOMASTIK_A.html) (дата обращения: 15.08.2011).

*Сорокина Н.И., Плотникова М.В.*