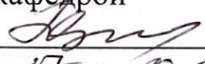


Министерство науки и высшего образования Российской  
Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)


Факультет международных отношений  
Кафедра перевода и межкультурной коммуникации  
Направление подготовки 45.03.02 – Лингвистика  
Направленность (профиль) образовательной программы Перевод и  
переводоведение

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ  
Зав. кафедрой  
 Т.Ю. Ма  
« 17 » 06 2022 г.


на тему: «Способы перевода имён собственных с английского языка на  
русский (на материале мультфильма “Zootopia”)»

Исполнитель  
студент группы 835-об

 16.06.22

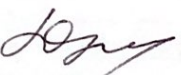
Д.О. Максимова

Руководитель  
доцент, к. филол. наук

 16.06.22

Н.М. Залесова

Нормоконтроль  
зав. кафедрой

 16.06.2022 Т.Ю. Ма

Благовещенск 2022

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
Высшего образования  
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет международных отношений  
Кафедра перевода и межкультурной коммуникации

УТВЕРЖДАЮ  
Зав. кафедрой

*А.М. Д.В. С.М.*

подпись И.О. Фамилия

«17» 06 2022 г.

ЗАДАНИЕ

К выпускной квалификационной работе студента

Максимовой Дарьи Олеговны

1. Тема выпускной квалификационной работы:  
Способы перевода имён собственных с английского языка на русский (на материале мультфильма «Звоторга»)

(утверждено приказом от \_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_)

2. Срок сдачи студентом законченной работы  
(проекта) 17 июня 2022 г.

3. Исходные данные к выпускной квалификационной работе:  
Любительности перевода имён собственных с английского языка на русский (на материале мультфильма «Звоторга»)

4. Содержание выпускной квалификационной работы (перечень подлежащих разработке вопросов):

Имена собственные как предмет изучения лингвистики и перевода

5. Перечень материалов приложения: (наличие чертежей, таблиц, графиков, схем, программных продуктов, иллюстративного материала и т.п.)

2 рисунка

6. Дата выдачи задания 1 сентября 2021 года

Руководитель выпускной квалификационной работы:

Н.М. Залесова, доцент, канд. филол. наук.

(фамилия, имя, отчество, должность, ученая степень, ученое звание)

Задание принял к исполнению (дата): 1 сентября 2021 года. Маша

(подпись студента)

## РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа содержит 54 с., 2 рисунка, 59 использованных источников.

ПЕРЕВОД, ИМЯ СОБСТВЕННОЕ, ТРАНСЛИТЕРАЦИЯ,  
ТРАНСКРИПЦИЯ, ТРАНСПОЗИЦИЯ, КАЛЬКИРОВАНИЕ,  
АНТРОПНИМЫ, ТОПНИМЫ

Целью данной работы является изучение основных способов передачи имен собственных с английского языка на русский в переводе мультипликационного фильма «Zootopia».

В мультипликационном фильме «Zootopia» были выделены, классифицированы и проанализированы имена собственные. Проведен анализ их способов перевода с английского языка на русский.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение .....	3
1 Имена собственные как предмет изучения лингвистики и переводоведения .....	6
1.1 Понятие и особенности имен собственных в современном английском языке .....	6
1.2 Трудности и способы перевода имен собственных .....	11
1.3 Функции и особенности перевода имен собственных в мультфильмах .....	16
2 Специфика передачи имен собственных при переводе мультфильма «Zootopia» на русский язык .....	20
2.1 Способы перевода имен персонажей в мультфильме «Zootopia» .....	20
2.2 Особенности передачи топонимов и названий комплексных объектов при переводе мультфильма «Zootopia» .....	33
2.3 Сопоставительный анализ переводческих трансформаций, используемых для перевода имен собственных в мультфильме «Zootopia» ..	41
Заключение .....	44
Список использованной литературы .....	46
Приложение 1 .....	53

## ВВЕДЕНИЕ

Имена собственные играют важную роль в языке. Даже краткий обмен информацией между людьми не может обойтись без указания собственных имен. Согласно проведенным исследованиям, процесс перевода имен собственных с русского на английский кажется довольно простым, но на самом деле все не так просто. Из-за отсутствия специальных знаний, могут возникнуть проблемы не только при изучении языка, но и непосредственно в процессе перевода.

Перевод является процессом межъязыковой и межкультурной коммуникации, при котором на основе переводческого анализа исходного текста создается вторичный, переведенный, который заменяет оригинальный вариант в новой языковой и культурной среде со своими соответствиями имён и ключевых слов.

**Новизна** данной работы определяется тем, что анализ имен собственных на материале мультипликационного фильма проводится впервые с целью выявления часто используемых способов перевода.

**Актуальность** работы обусловлена возрастающим интересом к кинематографу и ростом потребности в адекватном переводе мультипликационных фильмов, а также интересом к проблемам перевода в общем и к проблеме перевода имен собственных, в частности.

**Объектом исследования** являются англоязычные имена собственные в мультипликационном фильме «Zootopia» и их перевод на русский язык.

**Предмет исследования** – способы перевода имён собственных с английского языка на русский в переводе мультипликационного фильма «Zootopia».

**Цель работы:** анализ способов перевода имен собственных с английского языка на русский (на материале мультипликационного фильма «Zootopia»).

Поставленная цель предполагает решение следующих **задач:**

- рассмотреть особенности имен собственных в современном английском языке и их функции;

- выявить трудности при переводе имен собственных и основные способы перевода, используемые при переводе с английского языка на русский;

- проанализировать способы перевода антропонимов и топонимов в мультфильме «Zootopia»;

- обобщить и систематизировать полученную информацию.

**Рабочей гипотезой** является то, что при переводе имен собственных необходимо делать осмысленный перевод, учитывая языковые особенности имен, помогающие передать идеи и замысел.

Для реализации поставленных задач были использованы следующие **методы исследования**: метод сплошной выборки, описательный метод, интерпретационный метод, метод статистических подсчетов, анализ словарных дефиниций, контекстуальный анализ.

**Материалом** исследования стали имена собственные мультипликационного фильма «Zootopia» в количестве 92 единиц и их перевод на русский язык.

**Теоретической базой** исследования послужили труды в области лингвистики и перевода: В. Д. Бондалетова, С.В. Влахова и С.П. Флорина, В.В. Виноградова, И. Корунца.

**Теоретическая значимость** исследования обусловлена тем, что в данной выпускной квалификационной работе изучаются особенности перевода имен собственных с английского языка на русский, а также сопоставляются текст оригинала и текст перевода с учетом экстралингвистических факторов.

**Практическая ценность** работы заключается в том, что ее материалы могут быть использованы в курсе теории перевода, в практическом курсе перевода. Также данная работа может представлять интерес для широкого

круга лиц, интересующихся не только проблемами перевода имен собственных, но и перевода в целом.

Работа состоит из реферата, введения, двух глав, заключения и списка использованной литературы. Во введении содержится обоснование выбора и актуальности темы, формулируются цель и задачи исследования, методологическая база, теоретическая и практическая значимость работы.

Глава 1 посвящена определению понятия «имя собственное» и рассмотрению способов и трудностей его перевода. Также в этой главе изучаются функции имен собственных в мультфильмах.

Во 2 главе проводится сопоставительный анализ способов перевода антропонимов и топонимов в мультипликационном фильме «Zootopia».

# **1 ИМЕНА СОБСТВЕННЫЕ КАК ПРЕДМЕТ ИЗУЧЕНИЯ ЛИНГВИСТИКИ И ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЯ**

## **1.1 Понятие и особенности имен собственных в современном английском языке**

Имена собственные (антропонимы, т.е. имена людей и топонимы, т.е. наименования географических пунктов) занимают особое место в английском, как в любом другом языке. Без знания определённого набора имён собственных их функционирования в речи невозможно полноценное общение на изучаемом языке, а, следовательно, невозможно эффективное обучение данному языку. Разумеется, даже очень хорошее владение иностранным языком не предполагает знакомства со всеми его словами, в том числе и со всеми именами собственными. Но умение правильно написать, произнести, понять личные имена, фамилии, псевдонимы, имена животных необходимо каждому человеку, изучающему английский язык. Немаловажна проблема и способа передачи своих собственных имён, фамилий, отчеств, при общении или написании письма на английском языке своим зарубежным сверстникам.

Имена собственные занимают особое место в английском языке. На долю антропонимов, т.е. имён людей приходится 2,5 – 3,0% от общего числа словоупотреблений в текстах художественной литературы. В то время как топонимы, т.е. географические наименования, занимают 0,5 – 1,0%. Номенклатура современных английских личных имён представляется своеобразной, весьма причудливой мозаикой, составленной из именованных древних и новых, исконно английских и заимствованных, традиционных и придуманных, отличающихся друг от друга по структурным и семантическим признакам.

Изучая английский язык, учащиеся сталкиваются с некоторыми проблемами, связанными с именами собственными. Как показывает статистика, ИС встречаются в текстах не так часто. Но это не означает, что



количество самих ИС ограничено. Наоборот, они отличаются поразительной многочисленностью, о чём свидетельствуют данные специальных словарей. Словарь английских личных имён содержит 3 тысячи единиц, словарь английских фамилий – около 23 тысяч единиц; словарь топонимов, изданный в США, свидетельствует о том, что только на территории этой страны употребляется около 3 мл. различных географических наименований. Естественно, даже очень хорошее владение иностранным языком не предполагает знакомство со всеми ИС.<sup>1</sup>

В работе В. Д. Бондалетова "Русская ономастика" дается после краткого анализа обзор основных теорий и исследований, касающихся статуса имен собственных в лингвистике. Основные тезисы можно сформулировать следующим образом.

1. Имена собственные являются единицами языка чаще всего словами, и потому должны рассматриваться как вполне законченный объект языкознания.

2. Имена собственные относятся к номинативным, а не коммуникативным единицам языка и входят в большинство языков мира в класс конкретных имен существительных (имен субстантивов).

3. Специфика имени собственного заметна как на уровне языка – при их рассмотрении "вообще", вне конкретного употребления, так и на уровне речи – в конкретных контекстах и ситуациях.

4. Специфика имени собственного касается и его структурно-языковой стороны, и функциональной.

5. В функциональном плане специфика имени собственного позволила выделить следующие основные функции: номинативную, идентифицирующую, дифференцирующую. В качестве второстепенных называют функции: социальную, эмоциональную, аккумулятивную,

---

<sup>1</sup> Батагова Е.В. Имена собственные в английском языке (справочные материалы для изучающих английский язык). Губкинский, ЯНАО, 2019.

дейктическую (указательную), функцию "введения в ряд", адресную, эстетическую, стилистическую.

В изучении различных сторон имени собственного исследователи единодушны в следующих утверждениях:

1. Имена собственные являются единицами языка, чаще всего – словами и потому должны рассматриваться как вполне законный объект языкознания; анализ имени собственных с философских, логических, психологических и иных позиций не заменяет их лингвистической характеристики, которая лучше других способна выразить их языковую сущность.

2. Имена собственные относятся к номинативным, а не коммуникативным единицам языка и входят в большинстве языков мира в класс конкретных имен существительных (или субстантивов).

3. Специфика имени собственного заметна как на уровне языка – при их рассмотрении «вообще», вне конкретного употребления, так и на уровне речи – в конкретных контекстах и ситуациях (конституциях).

4. Специфика имени собственного касается и его структурно-языковой стороны, и функциональной.

5. В структурно-языковом плане специфика имени собственного дает себя знать обычно в области семантики (поэтому многие ученые имя собственное считают лексической, а не лексико-грамматической и тем более не грамматической категорией) и в меньшей степени в области морфологии (включая словообразование) и синтаксиса.

6. Внимание к функциональной стороне имен собственных позволило выделить свойственные им (только им или одновременно и им, и именам нарицательным) следующие основные функции: номинативную, идентифицирующую, дифференцирующую. В качестве второстепенных (квалифицируемых как «дополнительные», «факультативные», «производные» от основных или как «пассивные» и т. д.) называются функции: социальная, эмоциональная, аккумулятивная, дейктическая

(указательная), функция «введения в ряд», адресная, экспрессивная, эстетическая, стилистическая.

7. Исследователи пытались найти одну ведущую черту, по которой, как им казалось, идет размежевание имен нарицательных и собственных. Есть ли такая черта? Ответ на этот вопрос может дать лишь всестороннее изучение имен собственных, в частности анализ признаков, объединяющих их с нарицательными существительными, а также с другими частями речи, т. е. со всеми нарицательными (особенно местоименными, междометными и др. словами), и – особенно тех признаков, которые отличают, дифференцируют их от нарицательных.<sup>2</sup>

Итак, ИС – это важный источник информации, от умелого пользования которым зависит глубина нашего проникновения в сокровищницу изучаемого языка.

Имена собственные в составе фразеологических единиц. Связь с историей, культурой, традициями и литературой народа, говорящего на изучаемом нами английском языке, наиболее чётко прослеживается во фразеологических единицах, в состав которых входит имя собственное.

Существуют фразеологические единицы, отражающие место того или иного района, города, села в общественном производстве или связанные с ремеслами, имеющими широкое распространение в определённых областях страны.

Очень много фразеологических единиц с именем собственным, возникшим на американской почве. Они принципиально ничем не отличаются от британских. В их состав входят имена собственные, связанные с американской действительностью, историей, литературой.

Псевдонимы английских и американских деятелей культуры. Большой интерес вызывают псевдонимы. Псевдоним – это вымышленное имя, существующее в общественной жизни человека наряду с настоящим именем

---

<sup>2</sup> Бондалетов В. Л. Русская ономастика. М., 1983.

или вместо него. Особенно часто псевдонимы встречаются в среде писателей и артистов. Причины, по которым эти люди выступали под вымышленными именами, весьма разнообразны.

Одна из причин появления псевдонимов восходит к распространенному в старину мнению о том, что «добропорядочный» член общества не станет ни «сочинителем», ни «комедиантом». К данной причине часто прибавлялись еще и неуверенность в успехе, страх перед критикой, нежелание видеть свою фамилию в печати.

Говоря об ИС, нельзя не оставить без внимания имена животных в Англии. Клички животных, закономерности их возникновения, развития и функционирования изучает особый раздел ономастики, называемый зоонимикой. Животные, о которых думают как о неопределённом множестве, обычно не получают собственных имён. Но как только животное попадает в центр внимания человека, как только между ним и человеком устанавливаются индивидуальные отношения, оно не может оставаться без имени.

Домашние животные разных пород часто имеют традиционные наименования. Так, среди четвероногих всё ещё достаточно широко распространены родовые имена: Puss, Kitty, Tib – для кошек, Tom – для котов. Кличкой Jack называют животных – самцов (ослов, кроликов), ослиц нередко зовут Jenny, Billy – обычная кличка козлов, Nanny – коз. Популярной кличкой попугая является Polly, малиновки – Robin, любой другой домашней птицы – Dicky.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод о том, что номенклатура английских имён собственных представляет собой причудливую мозаику, включающую в себя личные имена и фамилии людей, псевдонимы, клички животных, названия улиц, площадей, кинотеатров, кораблей, гостиниц, различные географические названия и многое другое.

Без имён собственных невозможно представить себе жизнь. Ведь ИС являются важным источником информации, от умелого пользования

которым зависит глубина нашего проникновения в сокровищницу изучаемого языка.

Совершенно очевидно, что без знания определённого набора ИС и особенностей их функционирования в речи, невозможно полноценное общение на изучаемом языке, а, следовательно, невозможно эффективное обучение языку.

Необходимо отметить, что отработка произношения ИС тренирует и закрепляет произносительные навыки и чтение транскрипции, а это так же немаловажная деталь в изучении иностранного языка.<sup>3</sup>

Имена собственные (антропонимы, т.е. имена людей и топонимы, т.е. наименования географических пунктов) занимают особое место в английском, как в любом другом языке. Без знания определённого набора имён собственных их функционирования в речи невозможно полноценное общение на изучаемом языке, а, следовательно, невозможно эффективное обучение данному языку.

## **1.2 Трудности и способы перевода имен собственных**

Работа над переводом имен собственных является важным аспектом работы переводчиков, о чем можно судить хотя бы по активному обсуждению данной проблемы среди исследователей.

Перевод знает два основных способа передачи английских имен собственных. Первый – это транслитерация, т.е. передача имени по буквам, в нашем случае буквами русского алфавита, например: Вашингтон Пост, Интернэшнл Геральд Трибьюн, Санди Таймс и ЮСА Тодей. Справедливо и обратное утверждение, а именно, при передаче русских имен собственных мы также прибегаем к транслитерации и передаем это имя буквами английского алфавита, например: Komsomolka, Izvestia, Trud, AiF.

Второй способ – транскрипция, т.е. передача имени по звукам, придерживаясь норм языка оригинала. Первый способ передачи имен

---

<sup>3</sup> Батагова Е.В. Имена собственные в английском языке (справочные материалы для изучающих английский язык).

собственных, как показывает анализируемый материал, имеет ограниченное применение. Это особенно заметно при переводе с русского на английский язык, например, некоторые советизмы/русизмы именно таким путем вошли в английский язык. Для них транслитерация является единственно возможным способом перевода, например, *Bolshevik*, *babushka*, *Bolshoi (Theater)* и др. По-видимому, этим объясняется тот факт, что сегодня предпочтение при переводе имен собственных отдается транскрипции.

В настоящее время при передаче имен собственных с английского языка на русский предпочтение отдается второму способу перевода, транскрипции, передаче слова по звукам, с учетом особенностей русского произношения, например: *Isaac Asimov* – Айзик Азимов; *Madeleine Albright* – Мадлен Олбрайт.

В некоторых случаях это ведет к появлению двух разных написаний одного и того же имени при переводе их с английского языка, например, в старом издании БСЭ: *Averell Harriman* – Аверелл Гарриман.

Использование транскрипции предпочтительно в тех случаях, когда при транслитерации может возникнуть нежелательная русификация иностранного имени. Так, например, следующего перевода фамилии желательно избегать: *Monica Lewinsky* – Моника Левински и даже Левинская. Правильно было бы перевести эту фамилию как Моника Льюински, сравните: *Peter Lewis* – Питер Льюис; *Lewis Carroll* – Льюис Кэрролл.

Следует также помнить, что некоторые сочетания букв в английском языке произносятся по-разному, что должно быть отражено в переводе, например *eh-*: *Lehman Brothers* – Лиман Бразерз; *Carl Fehland* – Карл Фейланд.<sup>4</sup>

После изучения различных подходов к способам передачи имён собственных С.В. Влахова и С.П. Флорина, В.В. Виноградова, И. Корунца

---

<sup>4</sup> Терехова Е.В. Что в имени тебе моём? (трудности перевода имен собственных). Ростов-на-Дону, 2008.

можно сделать вывод, что имена в русском языке передаются с помощью транскрипции, транслитерации, транспозиции или калькирования.

1. Транскрипция. При транскрипции слово записывается буквами кириллицы, при этом переводчик ориентируется на точное соответствие звучанию слова на языке оригинала.<sup>5</sup> Из-за различия некоторых звуков в русском и английском языках, как правило, существует несколько вариантов транскрипции. Приживаются обычно те варианты, которые ближе природе русского языка.

Транскрипции подлежат различные имена собственные (названия лиц, географических объектов, небесных тел, учреждений, организаций, морских и речных судов, фирм, гостиниц, ресторанов, газет, журналов, сценических постановок и т.д.). Бесспорным является факт того, что далеко не всё в транскрипции может быть формализовано; в частности, когда транскрипция выступает как компонент художественного перевода, нормы транскрипции не могут быть полностью унифицированы, и многое зависит от художественного ощущения переводчика и редактора. В таком случае полностью применим тезис Л.В. Щербы относительно того, что «..авторов, совсем не отступающих от нормы, конечно, не существует. Когда чувство нормы воспитано у человека, именно тогда он начинает чувствовать всю прелесть обоснованных отступлений от нее».<sup>6</sup>

2. Транслитерация. При транслитерации количество неоднозначностей меньше чем при транскрипции, поскольку слово переводится побуквенно согласно таблице соответствий символов, побуквенное транскодирование далеко не всегда соответствует реальному звучанию слова в языке оригинала, кроме того, его результат не всегда удобен для носителей русского языка.

---

<sup>5</sup> Ермолович Д. И. К вопросу о раскрытии содержательной структуры имен собственных в переводе. М., 1981. С. 64.

<sup>6</sup> Щерба Л. В. Языковая система и речевая деятельность. М., 2004. С. 33.

Транслитерация, по определению А.С. Ахмановой – это «формальное воспроизведения начальной лексической единицы с помощью алфавита языка перевода; буквенная имитация формы исходного слова».<sup>7</sup>

Транслитерация отличается от практической транскрипции своей простотой и возможностью введения дополнительных знаков. Транслитерация часто применяется при составлении библиографических указателей и при организации каталогов, например, когда нужно собрать в одном месте каталога описание всех произведений отечественного автора на иностранных языках.<sup>8</sup>

Транслитерация применяется и тогда, когда языки пользуются различными графическими системами (например, английский и русский), но буквы (или графические единицы) этих языков можно сопоставить друг с другом, с учетом тех звуков, которые они регулярно обозначают, и в соответствии с этим происходит межъязыковая передача собственных названий.

Существуют правила транслитерации «Information and documentation-Transliteration of Cyrillic characters into Latin characters – Slavic and non-Slavic languages», установленные Международной организацией стандартизации (International Organization for Standardization – ISO), для передачи собственных имен и географических названий из языков, которые пользуются кириллицей.<sup>9</sup>

3. Транспозиция. Транспозиция заключается в том, что имена в разных языках, которые различаются по форме, но имеют общее лингвистическое происхождение, используются для передачи друг друга. В одних случаях транспозиция применяется регулярно, в других – эпизодически.

При транспозиции слово или часть оригинального имени собственного передается в русском языке, с использованием тех же лексических средств,

---

<sup>7</sup> Ахманова О. С. Словарь лингвистических терминов. М., 2007. С. 470.

<sup>8</sup> Казакова Т. А. Практические основы перевода. СПб., 2002. С. 63.

<sup>9</sup> Скрипник Л. Г. Собственные имена людей. С. 68.



используемых в исходном языке. Как правило, используются варианты имён, восходящие к именам-прототипов (библейским, латинским или греческим).<sup>10</sup>

4. Калькирование. Калькирование – это средство перевода лексической единицы оригинала путем замены ее составных частей (морфем или слов) их лексическими соответствиями в языке перевода.<sup>11</sup> Калькирование как переводческий прием послужило основой для большого числа разного рода заимствований при межкультурной коммуникации в тех случаях, когда транслитерация была неприемлема из эстетических, смысловых или иных соображений.

Калькированию обычно подвергаются термины, широко употребляемые слова и словосочетания: Зимний дворец – Winter Palace, White House – Белый дом; названия художественных произведений: «Белая гвардия» – The White Guard; титулы: First Duke of Lancaster – первый герцог Ланкастерский.

Географические названия гор, озер, морей и т.п. передаются путем калькирования, если в них входят компоненты, которые поддаются переводу: Ivory Coast – Берег Слоновой Кости, the Salt Lake – Соленое озеро, the Black Sea – Черное море.

Если же в название входят слова, значение которых забыто или по каким-либо причинам не может быть переведено, употребляется смешанный способ, когда часть названия передается транскрипцией, однако в целом сохраняется принцип калькирования: Ладожское озеро – Lake Ladoga, River Dart – река Дарт.<sup>12</sup>

В целом можно констатировать, что выбор той или иной возможности передачи собственных имен, сохранивших определенную семантику, обусловлено традицией, с которой не могут не считаться переводчики даже в тех случаях, когда они встречаются с именами вымышленными или прозвищами.

<sup>10</sup> Ермолович Д. И. К вопросу о раскрытии содержательной структуры. С. 64.

<sup>11</sup> Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М., 1990. С. 153.

<sup>12</sup> Гиляревский Р. С. Иностранные имена и названия в русском тексте. М., 1985. С. 103.

Также следует учитывать, что довольно часто имена собственные являются реалиями, а поэтому необходимо, чтобы переводчик обладал определенным кругом фоновых знаний для их адекватной передачи.

Перевод знает два основных способа передачи английских имен собственных. Первый – это транслитерация, т.е. передача имени по буквам, в нашем случае буквами русского алфавита.

Второй способ – транскрипция, т.е. передача имени по звукам, придерживаясь норм языка оригинала.

### **1.3 Функции и особенности перевода имен собственных в мультфильмах**

Мультипликационные фильмы являются распространённым видом искусства, который становится всё популярнее. Большинство мультфильмов, поступающих на российский рынок киноиндустрии, являются иностранными, поэтому важен качественный перевод продукции. Одной из самых значимых и сложных проблем перевода является передача имён персонажей.

В анимационных фильмах наблюдается тенденция использовать говорящие имена, которые несут смысловую нагрузку, выполняют не только номинативную, но и художественно-стилистическую функцию. Содержательная структура имён собственных не только не пуста, но и во многих случаях настолько богата, что служит источником для образования разнообразных переносных значений, а также нарицательных дериватов. Переводчику следует в каждом конкретном случае выстраивать систему приоритетов.<sup>13</sup>

Большинство мультфильмов – это не только культурный феномен, отражающий социокультурные приоритеты общества, но и средство формирования картины мира, как отдельной личности, так и лингвокультурного общества в целом. Ведь нередко именно мультфильмы

---

<sup>13</sup> Чоботова В.О. Виды передачи имён собственных при переводе англоязычных мультипликационных фильмов на русский язык. Донецк, 2017.

являются одним из главных источников понимания иной культуры. Яркий пример этому – англоязычные мультфильмы, с помощью которых у нас формируется картина их образа жизни, систем ценностей и других вещей.

По утверждению Н.В. Марьяньиной, «имена служат для особого, индивидуального обозначения предмета безотносительно к описываемой ситуации и без обязательных уточняющих определений». <sup>14</sup> Все собственные имена имеют значение предметности, то есть частью их содержания является обобщение существования определённого предмета (или сущности, которую мы представляем как предмет).

Переводчики не единожды сталкивались с проблемой так называемых «говорящих» фамилий. Термином «говорящие имена» («значащие имена», «характеристические имена», «смысловые фамилии») можно обозначить все имена собственные с более или менее уловимой внутренней формой. Вопрос о необходимости переводить такие имена остается открытым в переводоведении. Многие переводчики придерживаются мнения, что единственным вариантом передачи имен собственных остается транскрипция/транслитерация. Но возникает вопрос: как, каким образом сохранить и передать в переводе образность имени, характеристику героя, как донести до зрителя, не знающего языка оригинала, своеобразие такого имени? Авторы, создающие такие имена героев, делают это намеренно, они вкладывают в имя дополнительные особенности, свойственные персонажу, и перевод такого имени простой транскрипцией или транслитерацией не передает заложенного замысла автора, персонаж теряет часть своего образа, а зритель не поймет, заложенного смысла. <sup>15</sup>

Среди ключевых проблем перевода имён собственных в мультфильмах всегда было воссоздание особенностей определенной культуры, непосредственно связанных с переводом имён, которые и обеспечивают

---

<sup>14</sup> Марьяньина Н. В. Символика личных имён в языке и переводе. Воронеж, 2002. С. 175.

<sup>15</sup> Миронова Г.В. Особенности передачи имен собственных при переводе (на примере перевода персонажей мультфильма «Зверополис»), 2017.

соответствующие культурные аллюзии. Кроме того имена собственные не только фактически называют объект, причисляя его к тому или иному классу объектов, но и дают ему индивидуальную характеристику.

Так, в мультфильмах имена становятся мощным выразительным и характеристическим средством. Сценаристы подбирают имена персонажам, уже обдумав их характер и особенности, зная их роль в развитии сюжета. Такие имена, которые отражают личность персонажа, его ролевую функцию или поведение в конкретной ситуации, называются характонимами.

Перевод имён героев мультфильмов интересная для лингвистов тема, поскольку перевод имени персонажа мультфильма влияет на впечатление от героя, его восприятие, наделяет его положительным, либо отрицательным оттенком. Так, удачный перевод усилит характер героя и придаст эмоциональности.

В своей изначальной языковой среде имена собственные обладают сложной смысловой структурой, уникальными особенностями формы и этимологии, многочисленными связями с другими единицами и категориями языка. При передаче имени собственного на другой язык большая часть этих свойств теряется. Если не знать или игнорировать эти особенности, то перенос имени на другую лингвистическую почву может не только облегчить, но и затруднить идентификацию носителя имени. Если подходить к переводу имен собственных формально, то результатом могут стать многочисленные ошибки, разночтения, неточности в переводе текстов и использовании иноязычных имен и названий. С другой стороны точная передача приводит к возникновению неудобопроизносимых, неблагозвучных или обесмысленных имен и названий. При переводе обязательно должна учитываться аудитория, которой предназначен данный текст. В нашем случае речь идет о мультипликационном фильме, следовательно, перевод должен быть ясен, понятен и интересен юному зрителю.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Там же.

В анимационных фильмах наблюдается тенденция использовать говорящие имена, которые несут смысловую нагрузку, выполняют не только номинативную, но и художественно-стилистическую функцию.

Среди ключевых проблем перевода имён собственных в мультфильмах всегда было воссоздание особенностей определенной культуры, непосредственно связанных с переводом имён, которые и обеспечивают соответствующие культурные аллюзии.

## 2 СПЕЦИФИКА ПЕРЕДАЧИ ИМЕН СОБСТВЕННЫХ ПРИ ПЕРЕВОДЕ МУЛЬТФИЛЬМА «ZOOTOPIA» НА РУССКИЙ ЯЗЫК

### 2.1 Способы перевода имен персонажей в мультфильме «Zootopia»

Исследование способов перевода имен собственных с английского языка на русский проводится в данной работе на основе мультфильма «Zootopia», который в русском прокате вышел под названием «Зверополис».

Мультфильм «Zootopia» представляет большой интерес в области специфики передачи имен собственных. Это, прежде всего, связано с тем, что в нем повествуется об антропоморфных животных, т.е. в качестве персонажей выступают животные, получающие все характеристики человека. Само название мультфильма, представляющее собой топоним, т.е. название географического объекта, является названием города, в котором происходит главное действие в мультфильме. Название сразу показывает креативный подход создателей мультфильма к названиям, поскольку в нем прослеживается игра слов, созданная на основе окказионализма (*zoo + utopia*). Особенности данного топонима будут рассмотрены более подробно ниже.

Более того, интерес к переводу имен собственных здесь представляют имена персонажей, которые часто являются так называемыми «говорящими» именами. Такие имена привлекают особое внимание переводчиков, поскольку они отражают и специфику антропоморфного персонажа (его отнесение к определенному виду животных), и характерную особенность персонажей. Все эти особенности влияют на способы перевода имен собственных в данном мультфильме.

Основываясь на классификации А.В. Суперанской, все имена собственные, которые выделены в оригинале мультфильма в количестве 92 единиц, можно разделить на следующие группы:

- 1) антропонимы, т.е. имена персонажей;

2) топонимы и названия комплексных объектов (внутригородские объекты, названия предметов культуры и др.).

Каждая из данных групп обнаруживает отличительные особенности перевода.

Для передачи имен персонажей, относящихся к группе антропонимов, используются многочисленные способы перевода. Прежде всего, отметим применение транскрипции, т.е. воссоздания звучания имени собственного в языке перевода. Транскрипция используется для тех имен персонажей, которые не являются говорящими и не отражают какой-либо значимой характеристики персонажей: *Gideon Grey* – Гидеон Грей, *Judy* – Джуди, *Travis* – Трэвис, *Nick Wilde* – Ник Уайльд, *Raymond* – Реймонд, *Kevin* – Кевин, *Manchas* – Манчас, *Gary* – Гари, *Terry* – Терри, *Woolter* – Вультер, *Jesse* – Джесси.

При анализе перевода таких имен следует, однако, выделить возможность искажений транскрипции, вызванную различиями в английском и русском языках. Например:

- *Francine* – Франциска. Данное имя передается искаженной транскрипцией. В оригинале оно представляет собой имя итальянского происхождения, которое при соблюдении норм транскрипции следовало бы перевести следующим образом: Франсин. Однако такое имя, данное женскому персонажу, не характерно для русского языка в связи с отсутствием в транскрибированном варианте окончания -а. Более того, в русском языке широко известно транскрибированное имя Франциска. Поэтому переводчик при переводе данного антропонима использует искаженную транскрипцию. Более того, имя данного персонажа используется в мультфильме лишь однократно: персонаж является даже не второстепенным, а проходящим персонажем. Данный факт также влияет на выбор способа перевода.

Некоторые транскрибированные имена собственные получают несколько иное звучание в русском языке, хотя их англоязычная природа остается неизменной. Например:

*“Well, we gave up on our dreams, and we settled. Right, **Bon**?”* – «Мы остепенились и перестали мечтать. Да, **Бонни**?»

В приведенном примере имя персонажа *Bon* (матери главного персонажа) переводится транскрипцией, но с включением уменьшительного окончания английского языка: *Бонни* (в англ. *Bonnie*). Такой способ перевода вызван тем, что в некоторых контекстах мультфильма муж именно так называет свою жену.

*“A ram named **Doug**. We got a drop spot underground”* – «Баран. Зовут **Дуглас**. Мы с ним в подземке встречаемся».

В этом примере выделяется имя *Doug* (имя химика, занимавшегося производством выжимки из ядовитых растений). В оригинале мультфильма используется уменьшительный вариант имени от *Douglas*, тогда как в перевод вводится полное имя. С нашей точки зрения, выбор такого способа перевода вызван образом персонажа: ученый, довольно рослый, крупный, что прослеживается в видеоряде. Следовательно, ему не подойдет уменьшительно-ласкательная номинация. С другой стороны, такой способ перевода приводит к отходу от оригинала, что нельзя назвать удачным в процессе локализации мультфильма.

Некоторые имена собственные, переводимые транскрипцией, все же имеют определенное значение, прослеживающееся в семантике имени, как в следующем примере:

*“The most feared crime boss in Tundratown. They call him **Mr. Big**”* – «Мафиозного боса Тундра-Тауна по прозвищу **Мистер Биг**».

Согласно сюжету, имя *Mr. Big* дано антропоморфному персонажу – мафиозному боссу, которого боятся даже крупные животные. Тем не менее, само животное, названное этим именем, отличается исключительно маленькими размерами, что является своего рода антитезой к его имени (*big*



– большой). Переводчик мультфильма не учел данной характеристики и перевел антропоним транскрипцией. В результате антитеза не ощущается реципиентами перевода.

Для передачи говорящих имен персонажей переводчик мультфильма использует транскреацию, под которой понимается адаптация языковой единицы или выражения одного языка на другой в результате ее творческого переосмысления. Другими словами, это создание нового имени для отражения характеристики персонажа. Данный способ перевода является довольно частотным в процессе перевода имен персонажей. Приведем несколько примеров.

*“Assistant Mayor **Bellwether**, her badge” – «Давайте, Мисс **Барашкис**, че уставились».*

Данное имя дано заместителю мэра – кроткой, на первой взгляд, овечке. Лексема *bellwether* в английском языке имеет множество значений: «лидер», «вожак», «шумный человек», «болтун» и др. Тем не менее, в области зоологии эта лексема обладает иным значением: «баран-вожак», а также имеет переносное образное значение: «провокактор». Следовательно, суть персонажа, а именно сокрытие за милой и нежной внешностью образа злого провокактора, сразу видна в англоязычном имени. В переводе на русский язык происходит транскреация: переводчик создает новое имя для персонажа, беря за основу номинацию животного (*барашек*), и добавляет к ней иноязычный суффикс. Однако семантика провокактора полностью исчезает в таком переводе, что нельзя назвать удачным, исходя из сравнения с оригинальным именем.

*“Ohhh. I am so sorry! Me, **Benjamin Clawhauser**. The guy everyone thinks is just a flabby donut-loving cop, stereotyping you”. – «Как не ловко. Мне, **Бенджамину Когтязеру**, который сам так чувствителен к шуткам про мою любовь к пончикам, отказало чувство такта».*

Данное имя принадлежит персонажу – гепарду-полицейскому, который по сюжету мультфильма работает в приемной полицейского участка.

Антропоним образуется от основы *claw* (коготь, лапа с когтями) с добавлением компонента *hauser*, который встречается в англоязычных фамилиях. Следовательно, главной особенностью антропонима является косвенное указание на номинацию животного. В процессе транскреации переводчик использует словарное соответствие первого компонента антропонима (*claw – когти*) и транскрипцию второй части (*hauser – хаузер*) и путем слияния образует говорящее имя *Когтяузер*. С нашей точки зрения, такое имя вполне характерно для персонажа и, следовательно, транскреация является удачным способом перевода.

*“You're gonna have to be patient and wait in line just like everyone else, Mrs. Otterton. Okay?”* – «**Миссис Выдрингтон, пожалуйста, проявите терпение**».

*“My husband has been missing for ten days. His name is Emmitt Otterton”* – «**Моего мужа нет уже больше 10 дней. Его зовут Эммитт Выдрингтон**».

В приведенном примере выделены имена семейной пары выдр. Их фамилия образована от названия животного *otter* (выдра). В переводе на русский язык используется транскреация, поскольку на основе названия животного в русском языке образуется похожее имя. Отличительной особенностью здесь является наличие неговорящего имени у персонажа (*Emmitt*) и говорящей фамилии. Для отражения данной особенности имен переводчик передает имя персонажа транскрипцией.

*“Mayor Lionheart is just gonna be so jazzed!”* – «**Мистер Златогрив замурлычет от счастья**».

*“Her predecessor, Leodore Lionheart, denies any knowledge of her plot”* – «**Ее предшественник Леодоро Златогрив отрицает свою причастность**».

В приведенных примерах можно наблюдать аналогичную ситуацию. Фамилия персонажа *Lionheart* является говорящим именем: антропоним образуется путем словосложения основ *lion* (лев) и *heart* (сердце). В результате англоязычный зритель получает значимую информацию у персонажа: его отнесение к семейству львов, а также, исходя из введения в

имя лексемы *heart*, его доброе сердце, что подтверждается в конце мультфильма. В переводе на русский язык за счет транскреации появляется антропоним *Златогрив*, который образуется путем словосложения основ *златой* и *грива*. Таким образом переводчик отобразил зоологическую сущность персонажа, однако не включил в имя черты характера этого героя.

Во втором примере фамилия персонажа используется в совокупности с именем, что наблюдается только в единственном контексте. Как и в случае с семейством выдр, имя этого персонажа передается транскрипцией, несмотря на транскреацию его фамилии. Однако такой способ перевода не является удачным, поскольку в английском языке слово *leodore* напоминает слово *lion*, т.е. также является говорящим именем. В русском языке перевод транскрипцией не является настолько очевидным намеком на зооморфную характеристику персонажа.

*“Assignments. Officers Grizzoli, Fangmeyer, Delgato. Your team take missing mammals from the Rainforest District”*. – «Распределимся. Значит так. *Гризелли, Звермайер, Клыкадо*. Ваша группа ведет поиски в районе Тропического леса».

В данных примерах можно выделить три антропонима. Первый антропоним *Grizzoli* передается искаженной транскрипцией, исходя из гласной и удвоения согласной (*Гризелли*). С другой стороны, это имя можно связать с зоонимом гризли (*grizzly*), что может объяснить отсутствие удвоения буквы *з* в русском переводе.

Другие два имени однозначно подвергаются транскреации. Имя *Fangmeyer* образовано от основы со значением «клык». Переводчик, однако, использует иную основу для образования говорящего антропонима в русском языке: основу *зверь*. При переводе третьего имени *Delgato* источники имени никаким образом не совпадают в двух языках. В оригинале этот антропоним является испанским заимствованием со значением «принадлежащий коту». В русском языке иноязычное имя компенсируется за счет добавления суффикса

-адо, не характерного для русских фамилий и имен. Однако основа используется иная: *клык*.

*“Officers McHorn, Rhinowitz, Wolfard. Your teams take Sahara Square” – «Сотрудники Макрог, Носорожец и Волкас. Вам достается Сахара-Сити».*

В данном примере также можно наблюдать антропонимы – имена второстепенных персонажей, которые иллюстрирует игру слов при создании антропонимов в мультфильме «Zootopia». Каждое из данных имен подвергается транскреации в ходе перевода. Первое имя *McHorn* в английском языке образовано от основы *horn* (рог) с добавлением характерного начала для английских фамилий *Mc*. В переводе на русский язык компонент – антропоним передается транскрипцией, тогда как сама основа *horn* переводится словарным соответствием (*рог*). Второе имя *Rhinowitz* образовано от основы – зоонима *rhino* и добавления характерного окончания для иноязычных фамилий *witz*. В переводе на русский язык используется соответствие основы (*носорог*) и добавление окончания, которое используется в ряде фамилий иностранцев в русском языке. Третье имя *Wolfard* подвергается аналогичному способу перевода: основа передается транскрипцией (*волк*) и подключает к себе окончание, отражающее иноязычное имя.

*“Officers Higgins, Snarlov, Trunkaby. Tundratown” – «Далее, Хиггинс, Рыксон и Хоботовски: Тундра-Таун».*

В данном примере первое имя собственное, которое на первый взгляд не является говорящим, передается транскрипцией. Однако если учесть, что антропоним вводится для номинации персонажа – бегемота, то можно отметить связь первого слога *hi* с лексемой *hippo* (бегемот). Данный факт не учтен в переводе антропонима на русский язык. Другие же два имени подвергаются транскреации. При передаче имени *Snarlov* учитывается говорящая основа *snarl* (рычать, храпеть), которая сохраняется в переводе на русский язык с заменой суффикса имени (*Рыксон*). При переводе имени

*Trunkaby* учитывается также основа *trunk* (хобот), на базе которой создается новый антропоним в русском языке.

*“What were you gonna do with those Night Howlers, Weselton? / It's Weaselton, Duke Weaselton”* – Для чего тебе нужны были горлодеры, Хрюкович? / Харьковец я. Дюк Харьковец.

В приведенном примере отмечается использование транскреации для имени, которое обыгрывается в контексте. При первом упоминании антропонима главная героиня якобы ошибается при обращении: лексема *Weselton* является явной отсылкой к персонажу другого мультфильма кинокомпании «Disney» – антагониста фильма «Frozen», который отличается высокомерностью. Более того, в этом мультфильме его имя также иногда неправильно произносится как *Weasel Town*. Аналогично отсылке, имя персонажа Зверополиса подвергается искажению для создания иронии. Настоящее же имя персонажа *Weaselton* образовано от зоонима *weasel* (ласка).

Остальные приемы перевода имен персонажей используются в единичных случаях. Так, для перевода имени ленивца используется контекстуальная замена, под которой понимается способ перевода, характерный и возможный только в данном контексте:

*“Hey, Flash, I'd love you to meet my friend”* – «Слышь, **брат**, знакомься с моей новой подружкой».

В этом примере, исходя из контекста, имя персонажа заменяется лексемой *брат*, поскольку до этого довольно часто произносится имя и оно кажется излишним. Однако само имя персонажа вне контекста передается транскреацией, как и большинство говорящих имен мультфильма:

*“Flash is the fastest guy in there”* – «**Блиц** там самый расторопный».

Лексема *flash* используются в качестве имени ленивца для обеспечения юмора в мультфильме. Значение лексемы: «молния». Следовательно, в имени делается намек на «скорость» ленивца, несмотря на его медлительность, которая изображается в мультфильме. Русское слово *блиц* не является

эквивалентом слова *flash*, тем не менее, оно позволяет передать аналогичное юмористическое значение имени. Более того, имя этого персонажа используется в рифмованной строчке, что удается сохранить в переводе с применением контекстуальной замены:

*"Flash, Flash, Hundred Yard Dash!"* – «Блиц, Блиц, скорость без границ».

Также в одном случае для перевода имени второстепенного персонажа используется освоение – использование в переводе лексемы, характерной только для языка перевода, т.е. замена реалии исходной культуры на реалию переводящей культуры:

*"Priscilla! / Oh, no! / Yes... Flash?"* – «Зиночка! / Не надо! / Да... Блиц».

Имя *Priscilla* заменяется исконно русским именем *Зиночка*, которое, помимо отображения русской культуры, также отражает и особенность русского языка – образование уменьшительно-ласкательных имен в большом количестве. Поскольку среди способов перевода имен персонажей освоение встречается только однократно, можно предположить, что такой способ перевода слишком русифицирует мультфильм, тогда как другие имена передаются с сохранением особенностей имя наречения чужой культуры. Следовательно, такой перевод следует считать неудачным.

В некоторых контекстах имена персонажей опускаются. Это вызвано разными причинами, которые рассмотрим на отдельных примерах:

*Gazelle*. В мультфильме данное имя впервые появляется как надпись на плеере главной героини Джуди. Надписи в данном мультфильме не получают перевода на русский язык ни в виде титров, ни при помощи замены кадров. Следовательно, и в этом случае имя остается без перевода на английский язык, что можно назвать трансплантацией – механическое перенесение единицы при переводе без изменения ее графической формы. С другой стороны, в остальных контекстах это имя персонажа передается транскрипцией:

*"I'm Gazelle. Welcome to Zootopia"* – «Я – Газелле. Добро пожаловать в Зверополис».

Интересен тот факт, что слово *Gazelle* имеет соответствие в русском языке: *газель*. Однако переводчик вводит транскрипцию с несозвучными в русском языке элементами, чтобы сохранить особенность номинации персонажей в данном мультфильме, а не просто передать название животного.

*"Chief? Chief Bogo?"* – «Шеф? Одну минутку».

В данном контексте имя шефа полиции опускается. Возможно, этого требует необходимость соответствовать движению губ при создании дублированного перевода. Тем не менее, в некоторых контекстах это имя получает особый способ перевода транскреацией:

*"Well, what does Chief Bogo say?"* – «А что говорит Буйволсон?».

Слово *Bogo* происходит от слова *m'bogo*, которая в переводе с Суахили означает «массивный буйвол». Следовательно, в данном имени отражается и зооним, и его характеристика (сила, мощь). В переводе на русский язык путем транскреации создается лексема *Буйволсон*, которая отражает зооним, но не дает информации и внешности персонажа.

*"Former mayor, Dawn Bellwether is behind bars today, guilty of masterminding the savage attacks that have plagued Zootopia of late"* – «Бывшая глава города Мисс Барашкис взята под арест как предполагаемая виновница массового одичания хищников».

В этом примере фамилия персонажа – овцы, которое передается транскреацией (см. выше), переводится тем же способом, однако имя, которое употребляется только в одном контексте в мультфильме, опускается в переводе. Вероятно, это делается именно в связи с тем, что имя используется только один раз. Следовательно, оно может создать излишние подробности, которые могут оказаться сложными для понимания зрителей детского возраста.

*“How about we go up to **Chuck** in traffic central? **Chuck**, how are things looking on the jam cams?”* – «А что нам скажет **Центр наблюдения за дорогами? Алло, как ситуация с движением?**».

В приведенном примере присутствует имя *Chuck*, который используется только в данном контексте. Оно обозначает не персонажа мультфильма, а является отсылкой к ведущему, который объявляет информацию о движении на дорогах США. Для русскоязычного зрителя введение данного имени не будет иметь какого-либо подтекста, поэтому здесь его целесообразнее опустить.

В мультфильме «*Zootopia*», помимо собственно имен персонажей, среди антропонимов отмечаются также шуточные прозвища героев. Рассмотрим способы и перевода отдельно от имен персонажей.

Обычно прозвища наполнены определенным смыслом. Следовательно, необходимо переводить не только их графическую и фонетическую форму, как в случае с транскрипцией, но также и их значение.

Для многих прозвищ переводчики мультфильма используют транскреацию, чтобы сохранить юмористический подтекст. Например:

*“However, if you didn't have access to the system before, I doubt chief **Buffalo Butt** is gonna let you into it now”* – «У тебя нет секретного допуска, и боюсь, ваш **Быкан Капитан** не даст тебе съемку».

В приведенном примере в словах лиса Ника шеф полиции называется иным антропонимом: *Buffalo Butt*. Это выражение обычно используется в кулинарной промышленности и обозначает лопаточный край свинины с шейными позвонками. Однако, принимая во внимание разницу в зоонимах, поскольку речь идет о быке, можно предположить, что это свободное словосочетание, отражающее номинацию животного (*buffalo* – буйвол) и часть тела для оскорбительного прозвища (зад). В переводе на русский язык используется транскреация, в ходе которой передается зооним с суффиксом -ан, создающий аналогичное оскорбление.



“*Smellwether! Ah. That's a fun little name he likes to use*” – «*Дурашкис. Эх. Вот и прозвищем смешным как видите наградил*».

Прозвище *Smellwether*, данное овце, образовано от имени этого персонажа *Bellwether* с заменой первого компонента на *smell* (значение: душок, вонь). В переводе на русский язык путем транскреации создается аналогичный прием: за основу прозвища берется имя персонажа, которое до этого переедено также транскреацией (*Барашкис*) и первый компонент заменяется на более обидный (*дура*).

“*I called him Lionfart once, he did not care for that*” – «*Я стала Златогрызом звать, но он мой юмор не оценил*».

В этом примере прозвище также строится на имени персонажа: *Lionheart* заменяется на созвучное *Lionfart*. Компонент *fart*, относящийся к грубой лексике, позволяет создать обидное прозвище персонажа. В переводе на русский язык также используется аналогичный прием: на основе имени персонажа в переводе на русский язык *Златогрив* создается аналогично слово с заменой второго компонента на более обидный (*грызть*).

Два прозвища животных передаются контекстуальной заменой, которая не всегда является удачной. Например:

“*Now. I'm going to open this door, and you're going to tell that Otter you're a former meter maid with delusion of grandeur, who will not be taking the case*” – «*Так. Я открою дверку, а ты скажешь потерпевшей, что ты уволенная мелюзга с манией величия и что ты не возьмешься за это дело*».

Вместо имени *Otterton* для номинации выдры в словах персонажа используется слово *Otter* (значение: «выдра»). Оно вступает как сокращение фамилии. В переводе на русский язык имя персонажа заменяется более общей номинацией *потерпевшая*. Такой способ перевода не позволяет сохранить ни отсылки на имя, ни зооним.

“*See you later, Officer Fluff*” – «*До свидания, Майор Морковь*».

В приведенном примере приводится одно из прозвищ главной героини – зайчихи, которое ей дает ее друг лис. В данном случае он называет ее,

дословно, «офицером пушинкой», однако в переводе на русский язык прозвище полностью заменяется на лексему «морковь». Такая трансформация связана с тем, что в русской культуре зайцы обычно не ассоциируются с чем-то пушистым, но слово *морковь* позволяет сохранить намерение персонажа в создании прозвища – подшутить над подругой.

Только в одном случае переводчик использует транскрипцию для передачи прозвища:

*“Hey! It's officer Toot-toot” – «Здрасьте, полковник Тут-тут».*

В этом примере приводится очередное прозвище главной героини. Лексема *toot-toot* в английском языке является звукоподражательной и отражает звук гудка поезда. Перевод транскрипцией, с нашей точки зрения, не позволил передать то же звукоподражание, поскольку слово *тут* напоминает местоимение, которое не имеет аналогичного смысла.

При переводе прозвища волков, которое затем стало названием растений, используется калькирование, т.е. перевод каждого компонента словосочетания их словарными соответствиями:

*“He just kept yelling about the Night Howlers” – «И он умчался, что-то крича про Ночных Горлодеров».*

Посредством кальки удастся оптимально передать значение прозвища.

В отдельных случаях прозвища опускаются. Например:

*“All right, Slick-Nick. You're under arrest” – «Ну-ка не торопись. Ты арестован».*

В приведенном примере сложность перевода прозвища заключается в том, что оно построено на основе созвучия и рифмы. Переводчик просто опустил это прозвище, как и само имя персонажа. С нашей точки зрения, в этом контексте можно было бы подобрать созвучное прозвище, т.е. использовать транскреацию. Например: *Хитрый Никки*.

*“Well, now. There's a four-dollar word, Mr. H. My family always just call them Night Howlers” – «Ух-ты, как вы их по-ученому назвали. У нас их ночными горлодерами зовут».*

В словах второстепенного персонажа фамилия отца главной героини усекается до одной буквы (от *Hopps*). В русской культуре не приняты такие сокращения, в связи с чем опущение здесь оправдано.

Таким образом, можно сделать вывод, что говорящие имена собственные и прозвища, имеющие семантическое наполнение, преимущественно подвергаются транскреации с целью воссоздать утерянные смыслы. Обычные имена передаются транскрипцией, что характерно для перевода имен собственных в общем и целом. Однако контекст использования антропонима также влияет на выбор способа перевода, что приводит к применению в отдельных предложениях отличительных переводческих трансформаций для передачи имени собственного.

Антропонимы включают в себя имена персонажей и прозвища персонажей. Имена персонажей чаще всего переводятся транскрипцией (39,6%) (при отсутствии значения у имен), часто с искажениями, транскреацией (39,6%) при переводе говорящих имен персонажей. В единичных случаях имена персонажей передаются на русский язык при помощи контекстуальной замены (5,70%), освоения (1,90%). Также выделены примеры опущения имен персонажей (11,30%), исходя из контекста. Прозвища персонажей преимущественно сохраняются путем транскреации. Лишь в отдельных случаях для передачи прозвищ выделяются контекстуальная замена, транскрипция, калькирование или опущение.

## **2.2 Особенности передачи топонимов и названий комплексных объектов при переводе мультфильма «Zootopia»**

При переводе мультфильма «Zootopia» необходимо обращать внимание не только на имена персонажей, которые, как было выявлено выше, часто являются говорящими именами, но также на топонимы и названия комплексных объектов. Зачастую они имеют отличительные особенности в способах образования, шутливую коннотацию или интересные подсмыслы, которые необходимо воссоздать в переводе мультфильма.

Рассмотрим способы перевода топонимов – названий городов (ойконимов). Для передачи наиболее значимых названий городов используется транскреация. Например:

*“But, just 211 miles away, stands the great city of Zootopia”* – «Но, всего в 200 километрах отсюда стоит чудеснейший город **Зверополис**».

Название города *Zootopia*, которое легло в заголовок мультфильма, образован слиянием от двух основ: *zoo* (*zoological*) и *topia* (*utopia*). Данный окказионализм позволяет создать важный подсмысл: во-первых, он отражает главных персонажей – антропоморфных животных за счет компонент *zoo*; во-вторых, компонент *utopia* указывает на иллюзорность счастья в этом городе. В переводе на русский язык используется транскреация: переводчик образует новое название, беря за основу лексему *зверь*, которая сохраняет идею о главных персонажах мультфильма, и лексему *полис*, которая отражает географический объект город (от латинского *polis* – город). Однако такой перевод, с нашей точки зрения, лишает название города и заголовок самого мультфильма важного подсмисла, а именно указания на утопический город. Возможно, транскрипция позволила бы сохранить все значения оригинала: *Зоотопия*.

*“My bad. I just naturally assumed you came... from some little carrot-choked Podunk. No?”* – «Извини. Я просто подумал, что ты из какой-то дыры под названием **Морковные грядки**. Ошибся?»

В данном случае транскреации подвергается название небольшого поселения *Podunk*. В оригинале мультфильма этот ойконим отражает семантику «захолустье, провинциальный городишко». Поскольку данная фраза произносится в шутливой и одновременно оскорбительной форме, переводчик мультфильма пришел к выводу использовать транскреацию и создать название *Морковные грядки*: этим названием он отражает сущность провинциального персонажа, приехавшего в большой город.

Другим способами перевода названий городов являются транскрипция, калькирование и контекстуальная замена. Их использование можно обнаружить в следующем контексте:

*“Listen up, cadets. Zootopia has 12 unique ecosystems within its city limits. Tundratown, Sahara Square, Rainforest District, to name a few”* – «Внимание, курсанты. Зверополис делится как административно, так и климатически на 12 районов: **Тундра-таун, Сахара-Сити, Тропический лес** и так далее».

В приведенной цитате из мультфильма упоминается три названия районов Зверополиса, каждое из которых переводится отличительным способом перевода. Название *Tundratown* передается транскрипцией, поскольку слово *tundra* является в английском языке заимствованием из русского языка (*тундра*). Второй топоним *Sahara Square* (дословно: площадь Сахары) переводится контекстуальной заменой, поскольку компонент *square* заменяется заимствованием из английского языка *siti*. Однако этот способ перевода нельзя назвать удачным, поскольку речь идет не об отдельных городах, а лишь о районах города Зверополиса. Третий топоним передается калькированием: *Rainforest* – *Тропический лес*. Лексем *district* при калькировании опускается, а калька передает содержание названия полностью.

Один топоним – название города переводится генерализацией, т.е. использованием в переводе слова с более широким значением, по сравнению с оригиналом:

*“Uh, no. Podunk is in Deerbrooke county and I grew up in Bunnyburrow”* – «Да, еще как. Морковные грядки на **севере**, а я родом из **Малых Норок**».

Генерализации подвергается название района *Deerbrooke*. В переводе оно передается более широким понятием *север*, однако нельзя быть уверенными, что речь идет именно о северном районе, исходя из контекста и сюжета мультфильма. Также в этом примере отмечается использование названия города *Bunnyburrow*, которое дословно можно перевести как «кроличья нора». В переводе на русский язык используется контекстуальная

замена и вводится словосочетание *Малые Норки*. Это делается с целью принижения маленького роста и, следовательно, малого значения героини как жителя Зверополиса.

В некоторых случаях калькирование сочетается с грамматической переводческой трансформацией – перестановкой, под которой понимает перемещение компонентов в предложении или словосочетании:

*“Judy, it is my great privilege to officially assign you to the heart of Zootopia... Precinct One. City Center”* – «Джудди, с великим удовольствием я назначаю вас на службу в **Центральный район Зверополиса в Отдел полиции № 1**».

В приведенном примере выделяется два названия. Первое отражает название полицейского участка, которое передается калькированием. Второй является топонимом, обозначающим район Зверополиса. Он передается словарными соответствиями каждого компонента, которые, однако, в переводе меняются местами. Это связано с грамматическими различиями в английском и русском языках: в английском языке есть возможность использовать существительное (*city*) в функции атрибутива в словосочетании, в отличие от русского языка.

Некоторые топонимы появляются только в надписях и табличках. В этих случаях они не получают перевода в мультфильме «Zootopia», а остаются в оригинальной англоязычной форме. Следовательно, их способом перевода является трансплантация. Например:

*YOU ARE NOW LEAVING BUNNYBURROW* (надпись на указателе).

*LITTLE RODENTIA* (табличка на входе в район города).

Далее рассмотрим способы перевода названий внутригородских объектов. Прежде всего, они передаются транскреацией, которая, с нашей точки зрения, является наиболее удачным переводом. Например:

*“And all I wanted to do was join the Junior Ranger Scouts”* – «Я мечтал о том, как вступлю в **Клуб Юных Следокопытов**».

Транскреация при переводе названия детского кружка *Junior Ranger Scouts* заключается в том, что переводчик изменяет последний компонент с целью указания на главных персонажей – антропоморфных животных: *следокопытов* вместо *следопытов*.

*“But, sir, you do have a meeting with Herds and Gradings”* – «Но постойте, у вас же встреча с *Мелкотравчатой Комиссией*».

В данном примере следует выделить название комиссии *Herds and Gradings*, которое можно дословно перевести следующим образом: «Табуны и классификация». Из значений компонентов названия можно сделать вывод о деятельности комиссии: решение вопросов, связанных с травоядными животными. В переводе на русский язык создается новое название, которое позволяет сохранить оригинальную игру слов и каламбуры в переводе мультфильма.

В ходе анализа топонимов выделяются также примеры генерализации и конкретизации. Генерализация, уже отмеченная выше, используется для перевода следующего названия внутригородского объекта:

*“As mayor of Zootopia, I am proud to announce that my mammal inclusion... initiative, has produced its first police academy graduate. Valedictorian of her class, ZPD's very first rabbit officer... Judy Hopps”* – «Я, мэр Зверополиса, рад сообщить, что моя программа "Равные возможно для равных зверей" дала первый осязаемый результат. Это обладательница диплома с отличием, принятая на *полицейскую службу* первой из кроликов Джуды Хоппс».

В качестве названия полицейского участка в оригинале используется аббревиатура *ZPD*, которая образована от словосочетания *Zootopia Police Department*. В переводе на русский язык употреблено более широкое понятие *полицейская служба*, которое отражает не название определенного подразделения полиции, а общую номинацию профессии.

Конкретизация является приемом перевода, обратным генерализации. Данная трансформация определяется как применение слова с более узким значением для перевода слова с более широким значением. Например:

*“And City Hall is right up my tail to find them”* – «**Мэр** уже прорычал мне все уши, когда мы уже их разыщем».

Название *City Hall* используется для отражения администрации, мэрии города. В переводе на русский язык применяется конкретизация, поскольку здесь употребляется не название внутригородского объекта, а номинация одного из людей, работающих здесь.

Следует отметить применение грамматических трансформаций развертывания и свертывания, необходимых для перевода названий внутригородских объектов в переводе мультфильма «*Zootopia*». Развертывание – это передача лексемой словосочетанием, т.е. расширение структуры языковой единицы. Например:

*“Actually, I just remembered, I have a pal at the DMV”* – «Отчего же нет. Есть знакомый в **Управлении дорожной поставой службы**».

В приведенном примере развертывание обозначает перевод аббревиатуры *DMV* (*Division of Motor Vehicles*). Поскольку в русском языке нет аналогичной аббревиатуры, здесь требуется перевод полной формой, т.е. развертывание.

Свертывание является обратной трансформацией развертыванию:

*“Cut through the Natural History Museum”* – «Срежем путь через **Зоомузей**».

В переводе названия музея используется сокращенное название, отражающее его суть в данном мультфильме.

Некоторые названия внутригородских объектов остаются без перевода, поскольку они появляются только в видео компоненте:

*ZOOTOPIA POLICE ACADEMY* (название полицейской академии);

*LEMMING BROTHERS BANK* (название банка);

*Mousy’s* (название магазина).



Также отметим опущение, которое в одном случае отмечено при переводе названий внутригородских объектов:

*“And welcome to the Grand Pangolin Arms. Luxury apartments with charm”* – «Добро пожаловать и с новосельем. Вот ваша отдельная комната. Люкс».

Опущение вызвано небольшой значимостью и однократным использованием названия.

Отличительными названиями комплексных объектов в мультфильме «Zootopia» являются названия культурных произведений: фильмов, песен и музыкальных альбомов. Чаще всего они остаются без перевода, поскольку отмечаются только в видео компоненте. Например, это названия кинофильмов, которые обыгрывается в мультфильме: *Pig Hero 6. Wrangled. Wreck-it Rhino. Meowana. Giraffic. Floatten2.*

При переводе названия сборника песен используется генерализация:

*“The Velvety Pipes of Jerry Vole!”* – «Сборники песен Фрэнка Свинатры».

Название сборника песен передается генерализацией, поскольку точное название не приводится, а вводится только описательное наименование сборника песен. В этом примере, однако, наибольший интерес представляет перевод антропонима, который отражает имя исполнителя песен. Антропоним *Jerry Vole* является пародией на итальяно-американского певца Jerry Vale. Однако в русской культуре имя этого исполнителя не является широко известным. В связи с этим для передачи топонима переводчики мультфильма используют транскреацию и вводят искаженное имя известного американского певца Фрэнка Синатры (*Фрэнк Свинатра*).

В одном случае название культурных произведений опускается в переводе мультфильма:

*“Naive little hick with good grades and big ideas decides “Hey, look at me, I’m gonna move to Zootopia... Where predators and prey live in harmony and sing Kumbaya!”* – «Наивная сельская зайка с хорошими отметками мечтает:

*Щас, ребята, я переберусь в Зверополис, где все звери живут в гармонии как одна дружная семья».*

В оригинале приводится название песни *Kumbaya*, которая является религиозной песней афроамериканского происхождения, которая впоследствии стала интернациональной. В современном английском сленге эта лексема используется также для обозначения людей, которые только рассуждают о каких-либо проблемах, но не решают их. Именно в этом смысле используется данное название в мультфильме. В переводе на русский язык передать это значение невозможно, в связи с чем имя собственное опускается в приведенном контексте.

Отдельно выделим названия продуктов, которые одновременно являются именами собственными и реалиями англоязычных стран. Каждое из данных имен собственных переводится отличительным способом перевода:

*“Get your Pawpsicles”* – «*Лапочки на палочке*».

Название мороженого передается транскреацией. В оригинале название *Pawpsicles* образовано слиянием от основ *paw* (лапа) и *poppsicle* (фруктовое мороженое на палочке). В переводе на русский язык используется транскреация, но способ создания названия используется иной: в качестве названия мороженого переводчик вводит рифмованную фразу.

*“I simply wanna buy a Jumbo-Pop. For my little boy”* – «*Просто хочу купить большой пломбир моему малышу*».

В этом примере следует выделить использование генерализации, поскольку вместо точного названия мороженого в переводе мультфильма используется слово, обозначающее вид мороженого и его размер.

Один пример названия продукта питания остается без перевода, поскольку он присутствует только в видеоряде:

*CARROTS for ONE* (дословно: морковка для одного).

Отдельно выделим название поезда, которое присутствует в мультфильме:

*“Arriving, Zootopia Express”* – «*Поезд Экспресс на Зверополис*».

Перевод данного названия осуществляется путем перестановки.

Таким образом, можно сделать вывод, что переводу топонимов и названий комплексных объектов в переводе мультфильма «Zootopia» уделяется не меньшее внимание, чем переводу антропонимов. Более того, способы перевода топонимов и названий более разнообразны, поскольку и сами виды таких названий характеризуются большим разнообразием.

Топонимы – названия городов удачно передаются транскреацией (17,90%), транскрипцией (2,60%), калькированием (10,30%) и контекстуальной заменой (5,10%). Отдельно выделяются генерализация (10,30%) и перестановка (5,10%), а также трансплантация (30,70%). Неудачным способом перевода топонимов можно назвать только трансплантацию. Названия внутригородских объектов также сохраняются путем транскреации, а генерализация, конкретизация (2,60%), развертывание (7,70%) и свертывание (2,60%) часто являются неэквивалентными способами их перевода. Названия комплексных объектов (культурных произведений, продуктов питания, поездов) либо подвергаются трансплантации, т.е. остаются без перевода, либо передаются при помощи генерализации, транскреации, перестановки или вовсе опускаются.

### **2.3 Сопоставительный анализ переводческих трансформаций, используемых для перевода имен собственных в мультфильме «Zootopia»**

Представим результаты количественного подсчета способов перевода имен собственных с английского языка на русский язык. В мультфильме «Zootopia» выделено 92 имен собственных, каждое из которых подвергается тому или иному приему перевода. Список имен собственных и способы их перевода представлены в Приложении № 1.

Если рассмотреть отдельные антропонимы (имена и прозвища персонажей в количестве 53 единицы), здесь можно выделить доминирующее положение транскреации (29 единиц – 39,6%). Однако это же количество антропонимов (29 единиц) также передаются транскрипцией.

Различие состоит в наличии или отсутствии семантики у имени персонажа. На втором месте по частотности использования среди способов перевода антропонимов находится опущение (6 единиц – 11,3%). Для перевода трех антропонимов в переводе мультфильма «Zootopia» используется контекстуальная замена. По одному примеру выделяется использование освоения и калькирования (по 1,9%).

Процентное соотношение представлено на Рисунке 1.

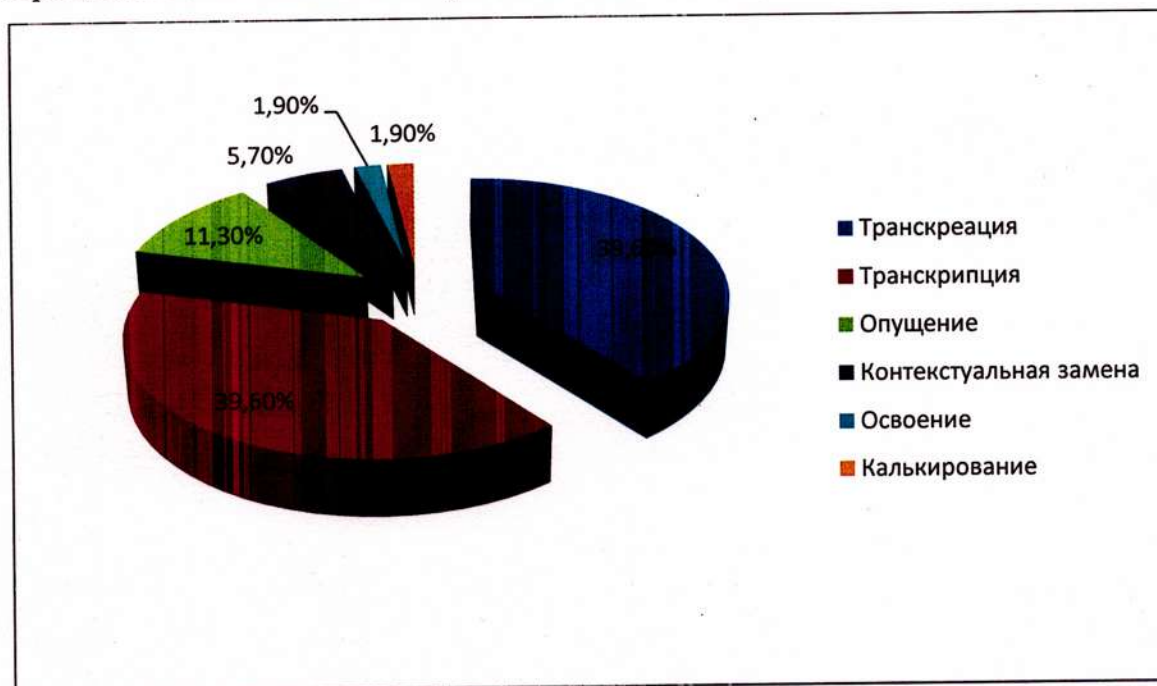


Рисунок 1 – Процентное соотношение способов перевода антропонимов при переводе мультфильма «Zootopia» с английского на русский язык.

При переводе топонимов и названий комплексных объектов (всего 39 единиц) отмечено более широкое разнообразие способов перевода. При этом многие топонимы и названия встречаются только в видеоряде. В переводе мультфильма «Zootopia» они подвергаются трансплантации, т.е. остаются без перевода. Трансплантация, таким образом, является доминирующим способом перевода топонимов в анализируемом мультфильме (12 единиц – 30,7%). На втором месте по частотности использования находится транскреация (7 единиц – 17,9%). Третье место делят калькирование и генерализация (по 4 единицы – 10,3%). Три раза (7,7%) используется

развертывание. Перестановка, контекстуальная замена и опущение применяются при переводе двух топонимов и названий комплексных объектов (по 5,1%). И только по одному разу (по 2,6%) в переводе мультфильма встречаются транскрипция, конкретизация и свертывание – см.

Рисунок 2.

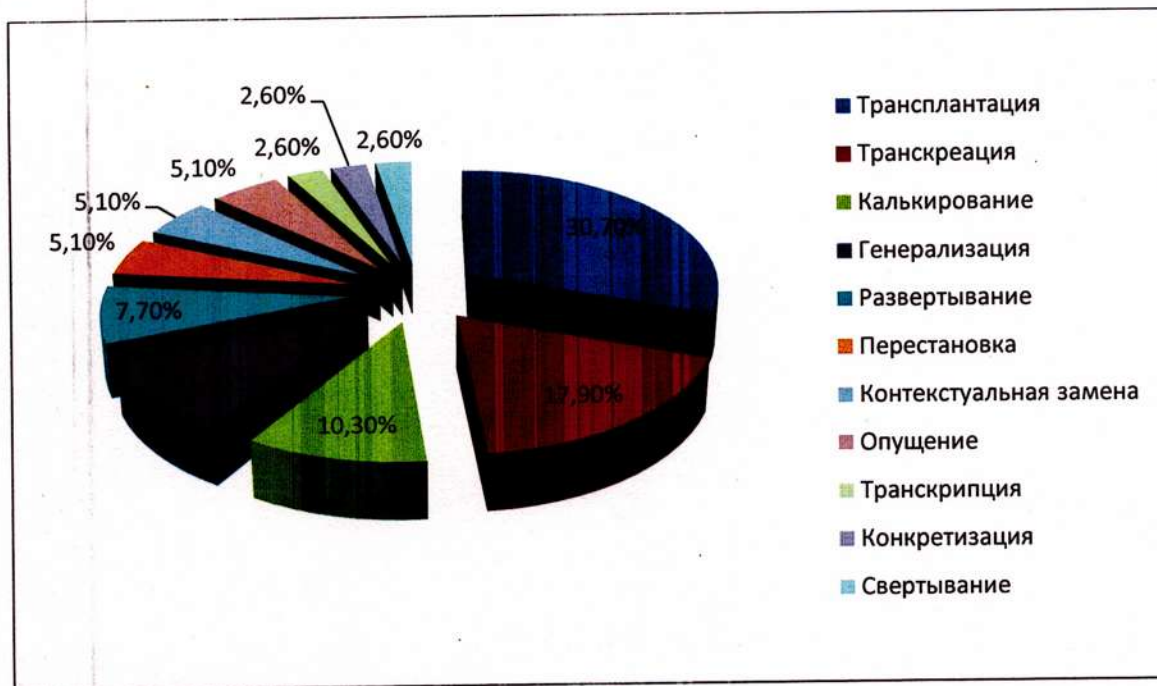


Рисунок 2 – Процентное соотношение способов перевода топонимов и названий комплексных объектов при переводе мультфильма «Zootopia» с английского на русский язык.

Таким образом, проведенный анализ позволяет сделать вывод об учете всех характеристик имен собственных при их переводе в рамках мультфильма «Zootopia».

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе исследования был проведен анализ способов перевода английских имён собственных в мультфильме «Zootopia» на русский язык.

Под собственным именем понимают слово, словосочетание или предложение, которое служит для выделения объекта, который называют, из ряда подобных, приводя к индивидуализации и идентификации этого объекта. Имена собственные являются названиями единичных понятий, мест и предметов.

В традиционном переводоведении имена собственные в общем случае не подлежат смысловому переводу – они передаются с помощью правил практической транслитерации, транскрипции или калькирования.

В современной лингвистике имена собственные часто определяются как называющие лексические единицы в отличие от нарицательных слов, которые считаются обозначающими единицами. При письменном переводе английских текстов довольно часто возникает проблемы правильной передачи имён собственных на русском язык.

Имена собственные характеризуются ярко выраженной номинативной функцией. В мультфильмах имена собственные занимают очень важное место. Особенно это касается специального приема использования «характеризующих» имён (характеронимов).

При переводе «говорящих» имён собственных могут быть использованы другие способы перевода: транскреация; опущение; освоение; контекстуальная замена; трансплантация; генерализация; свертывание; развертывание.

Имена собственные на русский язык в общем случае не подлежат смысловому переводу – они передаются с помощью правил практической транслитерации, транскрипции или калькирования. Транскрипция – это воспроизведение звучания иностранного слова, а транслитерация – это воспроизведение буквенного состава иностранного слова на языке перевода.

Калькирование – прием перевода, при котором слова и выражения переводятся путем точного воспроизведения морфемной и словесной структуры. У каждого из способов есть свои достоинства и недостатки, поэтому выбор той или иной возможности передачи имен собственных обуславливается традицией, с которой должен считаться каждый переводчик.

Выбор способа перевода зависит от вида имени собственного. Выявлено, что при переводе антропонимов, используемых в мультфильме «Zootopia», чаще использовались транскреация (39,60%) и транскрипция (39,60%).

При переводе топонимов наиболее востребованными оказались трансплантация (30,70%) и транскреация (17,90%).

Перевод имен собственных в мультипликационном жанре требует от переводчика творческого подхода, так как от удачного варианта перевода может зависеть успех всего фильма в условиях другой культуры.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

### НАУЧНАЯ ЛИТЕРАТУРА

- 1 Александрова Т.А., Рудченко Т.Л. Трудности перевода имен собственных: зарубежный опыт / Т.А. Александрова, Т.Л. Рудченко // Языкознание и литературоведение. – Саратов: Саратовский источник, 2021. – С. 414 – 419.
- 2 Алимов В.В. Теория перевода. Перевод в сфере профессиональной коммуникации. / В. В. Алимов. – Изд. 2-е, испр. – М.: Либроком, 2009. – 160 с.
- 3 Ахманова А.С. Словарь лингвистических терминов / А.С. Ахманова –М.: «СОВЕТСКАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ», 2007. – С. 470.
- 4 Багагова Е.В. Имена собственные в английском языке (справочные материалы для изучающих английский язык) / Е.В. Багагова – Губкинский: ЯНАО, 2019.
- 5 Бархударов Л.С. Язык и перевод. Вопросы общей и частной теории перевода. / Л.С. Бархударов – М.: ЛКИ, 2014. – 240 с.
- 6 Белова Ю.Г. Семантические приращения при переводе «Говорящих» имен собственных / Ю.Г. Белова // Вестник Череповецкого государственного университета. – Череповец: Череповецкий государственный университет, 2009. – С. 55 – 58.
- 7 Бондалетов В.Д. Русская ономастика : [Учеб. пособие для пед. ин-тов по спец. 2101 "Рус. яз. и лит."] / В.Д. Бондалетов – М.: Просвещение, 1983. – 224 С.
- 8 Васильева В.А., Окунева И.О. Проблемы перевода аллюзивных имен собственных на английский язык в литературе постмодернизма (на примере произведений Виктора Пелевина), В.А. Васильева, И.О. Окунева // Вестник РГГУ. – М.: Российский государственный гуманитарный университет, 2015. – С. 130 – 141.



- 9 Влахов С., Флорин С. Непереводимое в переводе. / С. Влахов, С. Флорин – М.: Р. Валент, 2012. – 408 с.
- 10 Воскресенская Е.Г. Имена собственные в произведениях Т. Пратчетта как переводческая проблема Е.Г. Воскресенская // Языкознание и литературоведение. – Омск: Наука о человеке: гуманитарные исследования, 2020. – С. 42 – 51.
- 11 Вострецова В.А., Гайдаржиев Б.А. Система имен собственных мультфильма “Zootopia в оригинале и переводе / В.А. Вострецова, Б.А. Гайдаржиев // Восточнославянская филология. Языкознание. – Горловка: Горловский институт иностранных языков, 2018. – С. 65 – 70.
- 12 Габибова К.Ш., Ашурбекова Т.И. Способы перевода безэквивалентной лексики / К.Ш. Габибова, Т.И. Ашурбекова // Языкознание и литературоведение. – Саратов: Научные междисциплинарные исследования, 2021. – С. 173 – 179.
- 13 Газизова Л.В. Трудности перевода имен собственных (на материале перевода романа Тони Моррисон "песнь Соломона") / Л.В. Газизова // Вестник Челябинского государственного университета. – Челябинск: Челябинский государственный университет, 2009. – С. 42 – 47.
- 14 Гиляревский Р.С. Иностранные имена и названия в русском тексте / Р.С. Гиляревский – М.: Высш. шк. , 1985. – 303 с.
- 15 Глаголев Я.Б., Киловатая М.А. Когнитивная интерпретация имени собственного в оригинале и переводе / Я.Б. Глаголев, М.А. Киловатая // Языкознание и литературоведение. – Пермь: Пермский национальный исследовательский политехнический университет, 2018. – С. 65 – 75.
- 16 Губская Т.В. Теория и практика перевода: переводческие трансформации. / Т.В. Губская – Орск: Изд-во ОГТИ, 2011. – 121 с.
- 17 Давыдова С.А., Коростик В.В. Особенности передачи имен собственных персонажей мультфильмов на русский язык / С.А. Давыдова, В.В. Коростик // Актуальные и научные исследования в современном мире. –

Минск: Общественная организация Институт социальной трансформации, 2021. – С. 212 – 216.

18 Дзараева Н.А., Малкова А.А. Сравнительно-сопоставительный анализ перевода говорящих имен собственных / Н.А. Дзараева, А.А. Малкова // Языкознание и литературоведение. – Пермь: Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет, 2018. – С. 36–40.

19 Дубкова О.В., Колышкина С.С. Теория и практика перевода иностранных текстов: Восточные языки. / О.В. Дубкова, С.С. Колышкина – Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2017. – 175 с.

20 Ермолович Д. И. К вопросу о раскрытии содержательной структуры имен собственных в переводе / Д.И. Ермолович – М.: «Междунар. отношения», 1981. – С. 64.

21 Казакова Т.А. Практические основы перевода. / Т.А. Казакова – СПб.: Издательство Союз, 2006. – 320 с.

22 Казакова Т.А. Теория перевода (Лингвистические аспекты). / Т.А. Казакова – СПб.: Союз, 2000. – 319 с.

23 Келли Н., Цетше Й. Тонкости перевода. Как язык влияет на нашу жизнь и преобразует мир. / Н. Келли, Й. Цетше – М.: Азбука-Аттикус, 2021. – 272 с.

24 Кикичева Н.А. Проблемы перевода реалий и имен собственных в видеоиграх / Н.А. Кикичева // Языкознание и литературоведение. – Саратов: Научные междисциплинарные исследования, 2020. – С. 11 – 19.

25 Кокунова Ю.В. Перевод культурнозначимых имен собственных в кино / Ю.В. Кокунова // Перевод и сопоставительная лингвистика. – Екатеринбург: Уральский гуманитарный институт, 2013. – С. 35 – 39.

26 Коляда Н.А. Еще раз к вопросу о переводе имен собственных / Н.А. Коляда // CETERIS PARIBUS. – Уфа: Европейский фонд инновационного развития, 2015. – С. 72–74.

27 Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). / В.Н. Комиссаров – М.: Альянс, 2013. – 254 с.

28 Комков Р.И. Имена собственные и их роль в художественном тексте. Анализ различных методов перевода имён собственных на материале книги Джоан Роулинг "Гарри Поттер и Философский камень" / Р.И. Комков // Языкознание и литературоведение. – Екатеринбург: Российский государственный профессионально-педагогический университет, 2018.

29 Кушина Л.В., Кан С. Метафорический смысл имени собственного и его отражение в оригинале и переводах / Л.В. Кушина, С. Кан // Языкознание и литературоведение. – Пермь: Евразийский гуманитарный журнал, 2020. – С. 42 – 48.

30 Кушнарёва Т.В., Прибыткова В.И., Полонская О.Ю. К вопросу о переводе имен собственных в ономастике / Т.В. Кушнарёва, В.И. Прибыткова, О.Ю. Полонская // Языкознание и литературоведение. – М.: Современное педагогическое образование, 2021. – С. 239 – 244.

31 Макарчикова Ю.С. Практика и трудности перевода англоязычных имен собственных на русский язык / Ю.С. Макарчикова // Огарёв-Online. – Саранск: Национальный исследовательский Мордовский государственный университет им. Н. П. Огарёва, 2017.

32 Марьянова Н. В. Символика личных имён в языке и переводе. / Н.В. Марьянова – Воронеж: Воронежский государственный архитектурно-строительный университет, 2002. С. 175.

33 Матюхин И.Б. Перевод мультсериалов: проблема перевода имен собственных , И.Б. Матюхин // Вестник науки и образования. – М.: Олимп, 2021. – С. 65 – 67.

34 Миронова Г.В., Пархоменко Е.В. Особенности передачи имен собственных при переводе (на примере перевода персонажей мультфильма "Зверополис") / Г.В. Миронова, Е.В. Пархоменко // Лучшая научная статья 2017. – Пенза: Наука и Просвещение, 2017. – С. 139 – 142.

35 Мультитран. Электронный словарь. – Режим доступа: <https://www.multitran.com/> (дата обращения: 15.05.2022).

36 Никитина М.Ю. Трудности перевода названий произведений художественной литературы (на материале русского, английского и греческого языков) / М.Ю. Никитина // Вестник Московского университета. – М.: Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова, 2009. – С. 94 – 99.

37 Нухова Э.М. Антропонимы в лексико-семантической системе немецкого языка / Э.М. Нухова // Вопросы лингвистики и раннего лингвистического образования. – М.: Московский государственный областной университет, 2017. – С. 31 – 37.

38 Писарихина А.С. Альтернативный взгляд на особенности перевода имен собственных в поэме Н.В. Гоголя «Мертвые души» / А.С. Писарихина // Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. – СПб: Ленинградский государственный университет имени А. С. Пушкина, 2015. – С. 324 – 328.

39 Рут М.Э. Антропонимы: размышления о семантике / М.Э. Рут // Известия Уральского ГУ. – Екатеринбург, 2001. – С. 59.

40 Рюкова А.Р., Филимонова Е.А. Перевод имен собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр / А.Р. Рюкова, Е.А. Филимонова // Вестник Башкирского университета. – Уфа: Башкирский государственный университет, 2016.

41 Самахер Х.Д. Особенности перевода имен собственных (на примере русских переводов текста Дж. Толкина “the Lord of the Rings”) / Х.Д. Самахер // Преподаватель XXI век. – М.: Московский педагогический государственный университет, 2019. – С. 342 – 345.

42 Сафронова А.А. Варианты переводов на русский язык имен собственных в романах Дж. К. Роулинг о Гарри Поттере / А.А. Сафронова // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – Новосибирск: ООО Капитал, 2016.

43 Скрипник Л. Г. Собственные имена людей / Л.Г. Скрипник // Ин-т языковедения им. А. А. Потебне. – Киев : Наук. думка, 1986. – 308 С.

44 Суперанская А.В. Общая теория имени собственного. / А.В. Суперанская – Изд. 4. – М.: Либроком, 2012. – 368 с.

45 Терехова Е.В. Что в имени тебе моём? (трудности перевода имен собственных) / Е.В. Терехова // Известия высших учебных заведений. Северо-Кавказский регион. Общественные науки. – Ростов-на-Дону: Южный федеральный университет, 2008.

46 Тер-Минасова С.Г. Имена собственные в двуязычном словаре: культурно-языковая картина мира / С.Г. Тер-Минасова // Вестник Московского университета. – М.: Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова, 2010. – С. 9 – 16.

47 Тимофеева Г.Г. Новые английские заимствования в русском языке: написание, произношение. / Г.Г. Тимофеева – Юна, 1995. – 106 с.

48 Томолина М.В. Этимологические особенности перевода имен собственных в тексте мультфильма «Зверополис» / М.В. Томолина // Шаг в науку. – Оренбург: Оренбургский государственный университет, 2017. – С. 243 – 246.

49 Чернобров А.А. Прагматические аспекты перевода апеллятивной и ономастической лексики / А.А. Ченобров // Science for Education Today. – Новосибирск: Новосибирский государственный педагогический университет, 2015. – С. 144 – 152.

50 Чоботова В.О. Виды передачи имён собственных при переводе англоязычных мультипликационных фильмов на русский язык. / В.О. Чоботова – Донецк: Донецкий национальный университет, 2017.

51 Шум О.В. Особенности перевода собственных имен в контексте идиостиля переводчика (на материале романа О. Гончара «Собор» и его переводов) / О.В. Шум // Актуальные вопросы современной науки. – Новосибирск: ООО Центр развития научного сотрудничества, 2015.

52 Щерба Л.В. Языковая система и речевая деятельность / Л.В. Щерба // Акад. наук СССР, Отд-ние лит. и яз., Комис. по истории филол. наук. – Л. : Наука. Ленингр. отд-ние, 1974. – 427 С.

53 Яковлева С.Л., Кожинова О.В. Субтитры как вид аудиовизуального перевода: передача реалий и имен собственных / С.Л. Яковлева, О.В. Кожинова // Мир науки, культуры, образования. – Горно-Алтайск: Редакция международного научного журнала «Мир науки, культуры, образования», 2012. – С. 98 – 102.

54 Disney Wiki. – Режим доступа: [https://disney.fandom.com/ru/wiki/Disney\\_Wiki](https://disney.fandom.com/ru/wiki/Disney_Wiki) (дата обращения: 16.05.2022).

55 Nakhodkina A.A. The ways of fictitious proper names translation in p. V. ogotoevs Eles Bootur Yakut heroic epos Olonkho // Журнал Сибирского федерального университета. – Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2012. – С. 469 – 478.

56 Online Etymology Dictionary. – Режим доступа: <https://www.etymonline.com/> (дата обращения: 17.05.2022).

57 Sherstneva E.S. Translators' reception of English epic literature: factors, strategies, competence (on the material of Russian pioneer translations of J. R. R. Tolkien's "the Lord of the Rings") // *Juvenis Scientia*, 2018. – P. 14 – 17.

58 Shchurik N.V. The translation of proper names in folklore // Журнал Сибирского федерального университета. – Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2017. – С. 591 – 597.

#### ИСТОЧНИКИ

59 Zootopia Wiki. – Режим доступа: [https://zootopia.fandom.com/wiki/Zootopia\\_Wiki](https://zootopia.fandom.com/wiki/Zootopia_Wiki) (дата обращения: 16.05.2022).

## Приложение 1

### Список имен собственных в английском мультфильме «Zootopia» и их перевод на русский язык

№	Оригинал	Перевод	Способ перевода
1.	Bellwether	Мисс Барашкис	Транскреация
2.	Benjamin Clawhauser	Бенджамин Когтяузер	Транскреация
3.	Fangmeyer	Звермайер	Транскреация
4.	Delgato	Клыкадо	Транскреация
5.	McHorn	Макрог	Транскреация
6.	Rhinowitz	Носорожец	Транскреация
7.	Wolfard	Волкас	Транскреация
8.	Snarlov	Рыксон	Транскреация
9.	Trunkaby	Хоботовски	Транскреация
10.	Mrs. Otterton	Миссис Выдрингтон	Транскреация
11.	Emmitt Otterton	Еммитт Выдрингтон	Транскреация
12.	Lionheart	Златогрив	Транскреация
13.	Flash	Блиц	Транскреация
14.	Jerry Vole	Фрэнк Свинатра	Транскреация
15.	Chief Bogo	Буйволсон	Транскреация
16.	Weselton	Хрюкович	Транскреация
17.	Duke Weaselton	Дюк Харьковец	Транскреация
18.	Leodore Lionheart	Леодоро Златогрив	Транскреация
19.	Buffalo Butt	Быкан Капитан	Транскреация
20.	Smellwether	Дурашкис	Транскреация
21.	Lionfart	Златогрыз	Транскреация
22.	Gideon Grey	Гидеон Грей	Транскрипция
23.	Judy	Джуди	Транскрипция
24.	Bon	Бонни	Транскрипция
25.	Stu	Стью	Транскрипция

26. Travis	Трэвис	Транскрипция
27. Gazelle	Газелле	Транскрипция
28. Francine	Франциска	Транскрипция
29. Grizzoli	Гризелли	Транскрипция
30. Higgins	Хиггинс	Транскрипция
31. Nick Wilde	Ник Уайльд	Транскрипция
32. Nangi	Нанга	Транскрипция
33. Mr. Big	Мистер Биг	Транскрипция
34. Raymond	Реймонд	Транскрипция
35. Kevin	Кевин	Транскрипция
36. Manchas	Манчас	Транскрипция
37. Gary	Гари	Транскрипция
38. Terry	Терри	Транскрипция
39. Doug	Дуглас	Транскрипция
40. Woolter	Вультер	Транскрипция
41. Jesse	Джесси	Транскрипция
42. - Hey! It's officer <b>Toot-toot</b> .	Здрасьте, полковник <b>Тут-тут.</b>	Транскрипция
43. Hey, <b>Flash</b> , I'd love you to meet my friend.	Слышь, <b>брат</b> , знакомься с моей нвой подружкой.	Контекстуальная замена
44. See you later, <b>Officer Fluff</b> .	До свидания, <b>Майор Морковь.</b>	Контекстуальная замена
45. Now. I'm going to open this door, and you're goind to tell <b>that Otter</b> you're a former meter maid with delusion of grandeur, who will not be taking the case.	Так. Я открою дверку, а ты скажешь <b>потерпевшей</b> , что ты уволенная мелюзга с манией величия и что ты не возьмешься за это	Контекстуальная замена



	дело.	
46. Priscilla	Зиночка	Освоение
47. Gazelle	-	Опущение
48. Chief? <b>Chief Bogo?</b>	Шеф? Одну минутку.	Опущение
49. How about we go up to <b>Chuck</b> in traffic central? <b>Chuck</b> , how are things looking on the jam cams?	А что нам скажет Центр наблюдения за дорогами? Алло, как ситуация с движением?	Опущение
50. Former mayor, <b>Dawn</b> Bellwether is behind bars today, guilty of masterminding the savage attacks that have plagued Zootopia of late.	Бывшая глава города Мисс Барашкис взята под арест как предполагаемая виновница массового одичания хищников.	Опущение
51. All right, <b>Slick-Nick</b> . You're under arrest.	Ну-ка не торопись. Ты арестован.	Опущение
52. Well, now. There's a four-dollar word, <b>Mr. H</b> . My family always just call them Night Howlers.	Ух-ты, как вы их по-ученому назвали. У нас их ночными горлодерами зовут.	Опущение
53. Night Howlers	Ночные Горлодеры	Калькирование
54. Zootopia	Зверополис	Транскреация
55. Podunk	Морковные грядки	Транскреация
56. Junior Ranger Scouts	Клуб Юных Следокопытов	Транскреация
57. Herds and Gradings	Мелкотравчатая Комиссия	Транскреация
58. Acacia Alley	Барсучий проезд	Транскреация

59. Ficus Underpass	Аллигаторный мост	Транскреация
60. Get your <b>Pawpsicles</b> .	<b>Лапочки на палочке.</b>	Транскреация
61. LITTLE RODENTIA	–	Трансплантация
62. YOU ARE NOW LEAVING BUNNYBURROW	–	Трансплантация
63. ZOOTOPIA POLICE ACADEMY	–	Трансплантация
64. LEMMING BROTHERS BANK	–	Трансплантация
65. Mousy's	–	Трансплантация
66. CARROTS for ONE	–	Трансплантация
67. Pig Hero 6	–	Трансплантация
68. Wrangled	–	Трансплантация
69. Wreck-it Rhino	–	Трансплантация
70. Meowana	–	Трансплантация
71. Giraffic	–	Трансплантация
72. Floatten2	–	Трансплантация
73. Tundratown	Тундра-таун	Транскрипция
74. City Center	Центральный район	Перестановка
75. Zootopia Express	Экспресс Зверополис	на Перестановка
76. Sahara Square	Сахара-Сити	Контекстуальная замена
77. Bunnyburrow	Малые Норки	Контекстуальная замена

78. Podunk is in **Deerbrooke** county Морковные грядки на севере Генерализация
79. As mayor of Zootopia, I am proud to announce that my mammal inclusion... initiative, has produced its first police academy graduate. Vaedictorian of her class, ZPD's very first rabbit officer... Judy Hopps. Я, мэр Зверополиса, рад сообщить, что моя программа "Равные возможно для равных зверей" дала первый ощутимый результат. Это обладательница диплома с отличием, принятая на полицейскую службу первой из кроликов Джуди Хоппс. Генерализация
80. I simply wanna buy a **Jumbo-Pop**. For my little boy. Просто хочу купить большой пломбир моему малышу. Генерализация
81. **The Velvety Pipes** of Jerry Vole! Сборники песен Фрэнка Свинатры. Генерализация
82. Precinct One Отдел полиции № 1 Калькирование
83. City Hall мэрия Калькирование
84. South canyon Южный каньон Калькирование
85. City Hall Мэр Конкретизация
86. And welcome to the **Grand Pangolin Arms**. Luxury apartments with charm. Добро пожаловать и с новосельем. Вот ваша отдельная комната. Люкс. Опускание
87. Naive little hick with good Наивная сельская Опускание

- grades and big ideas decides зайка с хорошими  
 "Hey, look at me, I'm gonna отметками мечтает:  
 move to Zootopia... Where Щас, ребята, я  
 predators and prey live in переберусь в  
 harmony and sing Зверополис, где все  
**Kumbaya!"** звери живут в  
 гармонии как одна  
 дружная семья.
88. I'm Officer Hopps, **ZPD**. I'm **Я из полиции.** Я веду Развертывание  
 looking for a missing поиски пропавшего  
 mammal... Emmitt Otterton. Эммитта  
 Выдрингтона.
89. Actually, I just remembered, I Отчего же нет. Есть Развертывание  
 have a pal at the **DMV**. знакомый в  
**Управлении**  
**дорожной постовой**  
**службы.**
90. It's registered to **Tundratown** Числится номерок за Развертывание  
**Limo Service.** Службой проката  
**Лимузинов. Она в**  
**Тундра-Тауне.**
91. Natural History Museum Зоомузей Свертывание
92. Rainforest District Тропический лес Калькирование