

Моштаг Є. С.,

старший викладач кафедри іноземних мов

Харківського національного університету міського господарства імені О. М. Бекетова

Тарабановська О. М.,

старший викладач кафедри іноземних мов

Харківського національного університету міського господарства імені О. М. Бекетова

## ШЛЯХИ ПЕРЕДАЧІ ФАНТАСТИЧНИХ ВЛАСНИХ НАЗВ У ПЕРЕКЛАДІ АНІМАЦІЙНОГО ФІЛЬМУ НА МАТЕРІАЛІ УКРАЇНСЬКОГО ПЕРЕКЛАДУ АНІМАЦІЙНОГО СЕРІАЛУ «MILES FROM TOMORROWLAND»

**Анотація.** У статті проаналізовано один з аспектів українського перекладу популярного дитячого анімаційного серіалу виробництва компанії «Disney Junior». Дослідження власних назв показало, що в їх передачі головними перекладацькими проблемами є співвідношення фонетичної і смислової відповідності, милозвучність і легкість вимови та сприйняття на слух, зрозумілість для цільової аудиторії, передача полікультурності світу. Ці чинники впливають на вибір рішень щодо перекладацьких стратегій доместикації та форенізації.

**Ключові слова:** переклад анімаційних фільмів, переклад фантастичних творів, власна назва, доместикація, форенізація, фонетична конотація, аббревіатура.

**Постановка проблеми.** Сьогодні в Україні набуває розвитку така галузь художнього перекладу, як переклад кінопродукції, що зумовлено практичними потребами кінопрокату і телетрансляцій. Якщо вести мову про кінотвори, адресовані наймолодшій аудиторії, то їхня якість суттєво впливає на розвиток мовлення й естетичного смаку дітей. З огляду на це тема українського перекладу мультфільмів є актуальною.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** У сучасному українському перекладознавстві праць, присвячених мові кіноперекладів з англійської, стає дедалі більше [див., наприклад, 1–3], але потреба в них тільки зростає. Окремо наголосимо на важливості відстеження й аналізу якості перекладів анімації, оскільки «анімаційні фільми стали сьогодні джерелом міжкультурного трансферу для широкого кола глядачів, до якого входять і діти, і дорослі» [6, с. 178]. Перекладам саме мультиплікаційних (анімаційних) фільмів американського виробництва присвячено низку статей вітчизняних дослідників [4–7]. Основною проблемою, яку розглядають учені, є співвідношення перекладацьких підходів і стратегій (чи, якщо говорити про окремі випадки, – тактик, прийомів) під час перекладу. Н. Матківська за Ф. Федерічі розрізняє два підходи до перекладу: 1) консервативний і 2) експериментальний. «Коли перекладачі не намагаються протистояти нормам, вони є консервативними щодо очікувань цільової аудиторії та уникають будь-яких нестандартних варіантів мови. Коли перекладачі намагаються показати відмінності у цільовій мові, використовуючи різноманітні варіанти мови, то їх можна вважати експериментальними. Таким чином, можна говорити про стандартизацію й адаптацію як дві можливі макростратегії відтворення ідіолекту в перекладі» [4, с. 95]. Адаптація, у свою чергу, поділяється на дві мікростратегії: 1) доместикацію, що полягає у плавному,

ідіоматичному та прозорому відтворенні, яке нівелює іноземні характеристики оригіналу і підлаштовує його до потреб і цінностей цільової культури, та 2) форенізацію – виокремлення та підкреслення іноземної ідентичності тексту оригіналу [там само]. Саме вибір між доместикацією і форенізацією (в іншій термінології – одомашненням і очуженням) визначає сутність низки важливих перекладацьких рішень. На матеріалі мультсеріалу «Мадагаскар» М. Пилипчук робить висновок, що в межах одного аудіовізуального перекладу анімаційного фільму можливий синтез цих двох стратегій, причому «випадки вживання форенізації здебільшого переважають у перекладі власних назв методом транслітерації, а такі категорії слів, як національні свята, оригінальні назви телепередач та імена їх ведучих, специфічні американські іграшки тощо не викликають певних асоціацій у дітей і справедливо можуть бути замінені реаліями цільової культури» [7, с. 159]. А. Мельник робить висновок, що українські перекладачі анімаційних фільмів надають перевагу прийому «одомашнення» [5, с. 6], і пояснює це тим, що «розважальна функція анімації останнім часом стала домінувати, мультфільми вже не несуть особливого виховного навантаження. Звідси і прагматична орієнтованість тексту оригіналу: основне – викликати якщо не сміх, то принаймні усмішку на обличчях глядачів» [6, с. 177].

**Метою статті** є аналіз низки перекладацьких рішень і прийомів у перекладі анімаційного серіалу виробництва США, який з'явився у кінопрокаті відносно нещодавно і ще не ставав предметом спеціальних транслятологічних досліджень.

**Виклад основного матеріалу.** У цій статті ми зосередимось на перекладі специфічного лексичного шару – власних назв у науково-фантастичному контексті популярного мультсеріалу «Miles from Tomorrowland» (у перекладі К. Щепковської – «Майлз із майбутнього», виробництво компанії «Disney Junior», рік виходу на екрани – 2015-й). Головні герої серіалу – дружна сім'я із чотирьох людей, які мешкають у космічному кораблі, тримають особливу свійську тварину – робострауса – і виконують різноманітні робочі завдання на різних планетах. Оскільки мультфільм присвячений подорожам на фантастичних апаратах і знайомствам із незвичайними істотами та явищами, то в ньому вживається велика кількість власних назв, які потребують особливого перекладацького підходу. Відзначимо специфічну особливість мультсеріалу: з огляду на його жанр подекуди важко провести межу між загальними і власними назвами – і ті, і ті рівною мірою є витоками уяви сценаристів, багато технічних пристроїв мають назви, ближчі до імен, ніж

до загальних назв (а коли йдеться про роботів, то вони діють нарівні з живими персонажами й, відповідно, їхні назви виконують роль імен).

Як відомо, загальне правило поводження з власними назвами в перекладі – це транскрипція або транслітерація, в будь-якому разі – мінімальне втручання. Але це не може вповні стосуватися фантастичних власних назв, адже вони мають нести додаткове смислове навантаження, яке подекуди відіграє суттєву роль у розгортанні сюжету або в атмосфері того чи іншого епізоду. Спробуємо виокремити ті проблеми, що їх такі номінативні одиниці ставили перед перекладачем, а також оцінити обраний ним шлях розв'язання. Отже, в мультсеріалі наявні:

– назви планет та інших місць: *Tomorrowland*, *Fastidia*, *Dethalia*, *Alarbus*, *Tethoscape*;

– імена персонажів – істот і роботів: *Miles*, *Loretta*, *Leo*, *Phoebe Callisto*, *Merc*, *IOTA*, *Axel*, *Gadfly Garnett*, *Titus*.

*Tomorrowland* – це одне з ключових понять у мультфільмі. У назві серіалу його передано частково – українська версія має назву «*Майлз із майбутнього*». Однак *Tomorrowland* у цьому циклі науково-фантастичних історій є поняттям, так би мовити, політичної космографії (за аналогією до політичної географії): це великий союз різних планет і форм життя. У серіалі цю назву перекладено описово: *Союз Майбутнього*. Тому можна сказати, що задля спрощення назви (що зумовлено, вочевидь, прагматичними причинами) у перекладацькому трансфері закладено часткову невідповідність. Батьки Майлза працюють в організації *ТТА (Tomorrowland Transit Authority)*, назву якої передано як *Управління транспорту майбутнього*. Знов-таки слід говорити про неповний перекладацький трансфер, оскільки зазначена організація займається не лише питаннями транспорту: космонавти, серед іншого, отримують завдання дипломатичного характеру, покликані долучити до Союзу певну державу чи планету.

Як це часто буває у дитячих казках, серед власних назв у мультфільмі трапляються промовисті – такі, які відображають певні риси їхніх носіїв. До подібних належить назва планети *Fastidia* (пор. *fastidious* – перебірливий, вередливий) – в українському перекладі її передано *Вибаглія*. Рішення перекладача продиктоване характером мешканців цієї планети і їхніми звичками, жартівливо відображеними в назві й показаними з доброзичливою іронією. У цьому випадку перекладацьке рішення можна вважати вдалим з огляду на внутрішню форму української назви та її належність до незатертої, стилістично виразної, експресивної лексики. Так само перекладачка вважала за потрібне дати переклад назви *Frost Empire* як *Морозна імперія*; її мешканці вміють за бажанням знижувати температуру довкілля й узагалі краще почуваються там, де холодно. Переклад у цьому випадку є цілком логічним рішенням. Натомість ті назви, у які не закладався жоден прихований сенс, передані транслітераційно: *Dethalia (Детанія)*, *Alarbus (Аларбус)*.

Назви космічних станцій, які є у мультсеріалі, потребують різних підходів. Так, англійське *Trident Station* передано як станція «*Тризуб*» (вона розташована на орбіті Нептуна й названа так через те, що в античній міфології бога Нептуна зображують із тризубом у руках). Оскільки Нептун є античною універсалією і знання про тризуб як його атрибут закладено в міфологічній компетенції, переклад тут слушний і логічний, навіть незважаючи на ризик появи додаткових конотацій, пов'язаних з українським гербом.

Назва *Tethoscape* побудована за аналогією до англійських слів *landscape*, *cityscape*. Потреба окреслити для юних глядачів тип цього штучного об'єкта – торговельно-розважального центру, розташованого на орбіті Землі, – викликала в перекладача потребу додати загальну назву: *станція Тето*.

Назви різних апаратів, передусім наділених штучним інтелектом, становлять проміжну ланку між ім'ям істоти і назвою неживого об'єкта. У деяких випадках машина може мати людське ім'я: це, наприклад, стосується *Стелли* – бортового комп'ютера космічного корабля *Стеллосфери (Stella, Stellosphere)* – обидва слова етимологічно пов'язані з латинським *stella* – зірка і похідним від нього англійським *stellar* – зоряний). З одного боку, можливим був і буквальный підхід із залученням кореня *зор-*, але з другого – і перекладацьке рішення можна визнати слушним, оскільки воно вносить певний інтернаціональний колорит, відсилає до латинського кореня, що збагачує словниковий запас дітей. Кличка жвавого робота *Мерк / Мерк* викликає певний набір асоціацій: 1) скорочення від *Меркурій*; 2) ртуть (живий, нестійкий матеріал); однак ця власна назва водночас є аббревіатурою: *Mechanical Emotionally Responsive Creature* (букв.: *механічне створіння, здатне до емоційної реакції*). Те, що кумедний *Мерк* є одним із головних і улюблених героїв мультфільму, спричинило до зваженого рішення перекладачки знехтувати «аббревіатурністю» його назви на користь упізнаваності. Для такого персонажа потрібне коротке ім'я, його стислість у цьому випадку важлива для фіксації у пам'яті.

Натомість інший робот, який зустрічається у деяких серіях, отримав дещо інакшу назву в перекладі, порівняно з оригіналом: *IOTA (Intelligent Outerspace Technical Assistant)* перетворився на *КІТА (Космічний інтелектуальний технічний асистент)*. У цьому випадку, коли йдеться про непершорядного персонажа, важливішим чинником виявилось не точне відтворення аббревіатури, а милозвучність і легкість вимови. Звичайно, *iota* – це одне латинське запозичення – означає «найдрібніша частка», а робот *IOTA* має крихітні розміри, які дозволяють потрапляти всередину механізмів; але цей елемент семантики не є значним у дитячому мультфільмі, що вплинуло на перекладацьке рішення.

Більшість імен персонажів – людей та інших розумних істот – не зазнають жодних трансформацій у перекладі, оскільки здебільшого не мають якоїсь спеціальної мотивації, яку ми вище простежили на прикладі з *Fastidia* – *Вибаглія*. Не доместиковані в українській версії *professor Rubicon (професор Рубікон)*, інопланетянин-листоноша *Avon Xylon (Ейвон Зайлон)*, *Titus (Тайтус)* – посол Вибаглії, *Queen Gemma* (королева Джемма) та багато інших. Водночас людські імена в мультфільмі вписані в певний національний чи культурний контекст. Дідусь і бабуся *Майлза (Miles)* і *Лоретти (Loretta)* мають китайське прізвище *Ліанг (Liang)* і святкують східний Новий рік. Образ їхньої ексцентричної тітки-художниці *Фріді* – очевидний натяк на мексиканську художницю ХХ століття Фріді Кало. Фріді з мультфільму про Майлза також має робота-дикобраза, голки якого можна використовувати як пензлі, з так само «мистецьким» ім'ям *Поллок* (на честь американського художника-абстракціоніста Джейсона Поллока). Товариш Майлза *Гаруна (Garuna)* має типово індійську зовнішність, відповідну його імені. У цьому випадку стратегія форенізації виправдана й важлива, бо вона демонструє полікультурність світу і загалом сприяє розширенню культурної компетенції глядача.

Утім, коли йдеться про персонажів, які є витворами фантазії сценаристів, транскрипційний / транслітераційний підхід не завжди є виправданим. Зокрема, це стосується імені космічного злочинця, який з'являється у деяких серіях, – *Gadfly Garnett* (Гедфлай Гарнетт). У цьому випадку саме такий вибір відтворення власної назви в перекладі є дискусійним. Ім'я *Gadfly* буквально перекладається як *Гедзь* і певним чином співвідноситься із зовнішністю носія: товстий вайлуватий персонаж має крила, схожі на крила мухи, які йому більше заважають, ніж допомагають. Якщо тут перекладачка залишила власну назву без змін, то з іменем *Bootjet Groovestar* їй довелося провести певну трансформацію. Цей персонаж – космічна рок-зірка, він не розлучається з турбочобітьми (*turbo boots*), які літають. Вписати *чоботи* в першу частину імені, як в оригіналі, видавалося складною задачею, результат якої міг би бути громіздким і незручним як для вимови, так і для сприйняття юного глядача. Тому перекладачка дещо видозмінила і скоротила це ім'я: *Космогрукстер*. Такий трансфер слід вважати успішним.

Трохи вище була згадана *Морозна імперія*. Її колоритні представники з'являються в окремих серіях. В англійській мові всі вони мають імена, похідні від різних зимових явищ природи. З тих чи інших причин перекладачка відмовилася від створення для них нових імен з українською етимологією. Однак в англійській мові всі вони вмотивовані й належать до спільного семантичного поля: *Commander S'leet* (командир *Slim*) – від *sleet* – ожеледь; його поплічники: *Blizzbert* (*Блізберт*) – від *blizzard* – буря; *Flurred* (*Фурбо* – очевидно, тут ім'я видозмінено заради легшої вимови) – від *flurry* – шквал. Космічний флот, яким командує Сліт, в оригіналі має римовану назву, в якій присутнє його ім'я – *S'leet Fleet*; її перекладачка вирішила відтворити за іншим принципом, пов'язавши не з ім'ям командувача, а з назвою держави: *Морозний флот*. Певну експресивність при цьому втрачено.

**Висновки.** Отже, коли йдеться про переклад фантастичного мультфільму, зокрема про передачу наявних у ньому власних назв, перед виконавцем постає низка завдань. Так, у співвідношенні фонетичної і смислової відповідності в багатьох випадках перекладач змушений знехтувати однією з них на користь другої. Як бачимо з наведених прикладів, підставою для збереження фонетичної відповідності за рахунок смислової є впізнаваність персонажа. Смислова ж відповідність пріоритетна, коли назва спеціально придумана як жарт чи характеристика. Милозвучність і легкість вимови та сприйняття на слух теж важливі, адже в мультфільмі перекладається і дублюється саме звуковий супровід. Естетика звуку, назви в мистецькій продукції, призначеній для дітей, має не менше значення, ніж візуальна. Адже виховання культури, смаку починається в дитинстві. Зрозумілість для цільової аудиторії є суттєвим чинником для того, щоб юному глядачеві легко було ввійти в контекст вигаданого світу космічних кораблів, фотонних трас і незвичайних засобів пересування і комунікації. Вона спонукає як скорочувати, так і, навпаки, дещо описово розширювати назви.

Тема українських перекладів кіно і мультфільмів на сьогодні не є достатньо розробленою з мовознавчого погляду, відкриває широкий горизонт цікавих перспектив для дослідника.

#### Література:

1. Возна М.О. Про деякі проблеми сучасного кіноперекладу / М.О. Возна // Мова і культура. – 2011. – Вип. 14. – Т. 1. – С. 381–385.
2. Конкульовський В.В. До проблеми перекладу кінотекстів комедійного жанру / В.В. Конкульовський // Вісник Луганського національного університету ім. Т. Шевченка. – 2011. – № 16 (227). – Ч. 1. – С. 35–40.
3. Лукьянова Т.Г. Теоретичні аспекти кіноперекладу з англійської на українську мову / Т.Г. Лукьянова // Вісник Харківського національного університету ім. В.Н. Каразіна. Серія «Романо-германська філологія. Methodика викладання іноземних мов». – 2011. – № 973. – Вип. 68. – С. 183–187.
4. Матківська Н.А. Відтворення ідіолектних особливостей мовлення персонажа Сирника в перекладі анімаційних фільмів «Тачки» і «Тачки 2» українською, німецькою й іспанською мовами / Н.А. Матківська // Вісник Київського національного лінгвістичного університету. Серія «Філологія». – 2015. – Т. 18. – № 1. – С. 94–101.
5. Мельник А.П. Український колорит у перекладах сучасних анімаційних фільмів / А.П. Мельник // Мовні і концептуальні картини світу. – 2012. – Вип. 42. – Ч. 1. – С. 103–113.
6. Мельник А.П. Функції сучасної американської анімації як основа вибору перекладацьких стратегій / А.П. Мельник // Studia linguistica. – 2012. – Вип. 6 (2). – С. 175–178.
7. Пилипчук М. Посадження стратегій доместикації та форенизації в аудіовізуальному перекладі / М. Пилипчук // Гуманітарна освіта у технічних вищих навчальних закладах. – 2016. – Вип. 33. – С. 151–162.

#### Моштаг Е. С., Тарабановская О. Н. Пути передачи фантастических имен собственных при переводе анимационного фильма (на материале украинского перевода анимационного сериала «Miles from Tomorrowland»)

**Аннотация.** В статье проанализирован один из аспектов украинского перевода популярного детского анимационного сериала производства компании «Disney Junior». Исследование имен собственных показало, что в их передаче главными проблемами являются соотношение фонетической и смысловой адекватности, благозвучность и легкость произношения и восприятия на слух, понятность для целевой аудитории, передача поликультурности мира. Эти факторы влияют на выбор решений, касающихся переводческих стратегий доместикации и форенизации.

**Ключевые слова:** перевод анимационных фильмов, перевод фантастических произведений, имя собственное, доместикация, форенизация, фонетическая коннотация, аббревиатура.

#### Moshtagh I., Tarabanovska O. Ways of conveying fantastic proper names when interpreting an animated film (based on the Ukrainian version of animated series «Miles from Tomorrowland»)

**Summary.** The article analyzes an aspect of the Ukrainian version of the popular children's animated series produced by «Disney Junior» company. Research of the proper names has shown that the main problems when conveying them are the correlation between the phonetic and semantic adequacy, euphony and ease of pronunciation and listening comprehension, clarity for the target audience, conveying multiculturalism of the world. These factors influence the choice of decisions related to translation strategies of domestication and foreignization.

**Key words:** animated films interpretation, interpretation of fantastic pieces, proper name, domestication, foreignization, phonetic connotation, abbreviation.