

## А. Барбутько

### ПЕРЕДАЧА ИМЕН В ПРОЦЕССЕ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ПЕРЕВОДА (на материале мультипликационного фильма «Смешарики»)

Аудиовизуальный перевод представляется как сложное ремесло, требующее огромного внимания к самым мелким деталям, особенно когда речь заходит о мультфильмах.

Обычно многие мультипликационные герои рассматриваются как обладатели говорящих имен. Подобные имена используются для более яркого указания на отдельные характеристики персонажа и очень распространены в анимационных фильмах всего мира.

Однако при переводе имен мультипликационных героев важно сохранить заложенный в них смысл и отсылку, сделать их очевидными и понятными для юных зрителей. Детям также важно построить некую ассоциацию с именем героя, что позволит им с легкостью его произносить.

Рассматриваемый мультсериал «Смешарики» транслируется в 90 странах мира и переведен более чем на 60 языков.

Существует как минимум 2 официальных варианта перевода мультсериала на английский язык: GoGoRiki (американская компания The CW4Kids) и KikoRiki (российская компания Рики-групп). Для адаптации и локализации всех основных 9 героев мультсериала 4Kids предложила свои имена.

Так, розовая свинка Нюша в англоязычной версии именуется Rosa. Кролик Крош превратился в Krash. Лучший друг Кроша Ёжик в носит имя Chiko. Бараш в процессе дубляжа получил новое имя Wally. Медведь Копатыч в англоязычной версии зовется Bagu. Лосяш в англоязычной версии стал Dokko. В англоязычной версии Совунья превратилась в Olga. Кар-Карыч зовется Карлином. Единственным персонажем, чье имя осталось неизменным, является Пин (в англоязычной версии – Pin).

В данном случае при переводе имен использовалась адаптация, т. е. такой вариант переводов вызовет у англоязычной аудитории те же ассоциации и эмоции, какие у белорусов и русских вызывают русскоязычные имена героев.

Следует также отметить, что мультсериал претерпел некоторые изменения в процессе перевода на английский язык. Из первых серий были вырезаны многие шутки, диалоги, а поверх наложена динамичная музыка.

Таким образом, несмотря на многообразие стратегий перевода как имен собственных персонажей, так и названий серий мультфильма, превалирует не лексический, а прагматический перевод, что подтверждает идею об адаптации и необходимости учета лингвокультурных особенностей страны целевой аудитории.