Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя школа № 6 с углубленным изучением отдельных предметов

г. Котово» Котовского муниципального района Волгоградской области

**Тема:** «Особенности перевода имен героев мультфильмов киностудий “The Walt Disney Company” и “Pixar Animation Studios” на русский язык»

Выполнили: Мамсурова Юлия, Попукалова Екатерина,

ученицы 11 класса МБОУ СШ № 6 г. Котово.

Руководитель: Зотова Людмила Анатольевна,

учитель английского языка МБОУ СШ № 6 г. Котово.

Котово, 2018

Оглавление.

Введение……………………………………………………………………………

Глава 1. Имя собственное как особая языковая единица

1.1. Функции «говорящих» имен героев мультфильмов киностудий «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios»………………………………...

1.2. Акцентирование особенностей персонажа с помощью «говорящего» имени………………………………………...................................

Глава 2. Исследование способов перевода имен героев мультфильмов киностудий «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios» в контексте понимания образа персонажа

2.1. Классификация способов перевода имен героев американских мультфильмов киностудий «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios».............................................................................................................

2.2. Адекватные технические приемы корректного перевода имен героев мультфильмов………………………………………………………………………..

Заключение……………………………………………………………………

Список используемых источников…………………………………………………....

Приложения……………………………………………………………………..…

**Введение**

«Утиные истории», «Ледниковый период», «Черный плащ», «Шрэк», «Чудеса на виражах», «Чип и Дейл спешат на помощь»… Эти и другие мультфильмы завоевали сердца и детей, и взрослых. Их смотрят не только для того, чтобы скрасить серые будни, но и для более увлекательного изучения английского языка. Учить английский по мультфильмам эффективно и интересно. Тем не менее при просмотре фильмов в оригинале мы почувствовали себя обманутыми: ведь перевод многих фраз, как казалось нам, должен был быть совсем иным. Но со временем мы поняли, что невозможно передать все шутки и игру слов иностранной культуры, даже если переводчики прилагают для этого все усилия. Познавательно было пересматривать мультфильмы с позиций исследователя, ведь переводить «говорящие» имена героев – непростая задача.

**Актуальность** данного исследования обусловлена тем, что в настоящее время люди имеют возможность смотреть мультфильмы на языке оригинала. Абсолютное понимание аутентичности имен героев американских мультфильмов дает возможность не только получить точное представление об образе персонажа через его «говорящее имя», и благодаря этому глубже понять замысел авторов мультфильма, но и приобщиться к культурным истокам иностранного языка.

**Объект исследования** – имена собственные (имена героев) из известных зарубежных мультфильмов киностудии «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios».

**Предмет исследования** – способы перевода на русский язык имен собственных (имен героев) из популярных мультфильмов киностудии «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios».

**Гипотеза исследования** заключается в предположении, что при переводе имен героев мультфильмов используется смысловая передача (интерпретация), которая учитывает стилистические и языковые особенности языков при предъявлении характеристик персонажей для понимания их людьми другой культуры.

**Цель исследования**: выявить особенности (языковые закономерности) перевода имен собственных (имен героев) из известных зарубежных мультфильмов киностудии «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios».

В соответствии с целью исследования были поставлены следующие **задачи**:

1. Определить функции «говорящих» имен героев американских мультфильмов.

2. Охарактеризовать персонажа с помощью «говорящего» имени.

3. Провести анализ способов перевода на русский язык имен героев американских мультфильмов киностудии «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios».

4. Предложить алгоритмизированные техники и приемы корректного перевода имен героев мультфильмов.

**Методы исследования**: аналитико-описательный метод; метод сплошной выборки; метод сравнения.

**Новизна исследования** состоит, во-первых, в проведении аналитической работы по выявлению особенностей перевода «говорящих» имен героев американских мультфильмов киностудии «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios» с целью определения полной и точной характеристики образа персонажа; во-вторых, в системном представлении алгоритмизированных техник и приемов их корректного перевода с английского языка на русский.

**Практическая значимость** данного исследования заключается в непосредственном применении материалов для изучения английского языка учениками на уроках. Одновременно с этим материалы послужат расширению языкового кругозора во время развлечений: просмотр мультфильмов дает возможность для осмысления языковых особенностей другой культуры через способы ее презентации в «говорящих» именах персонажей.

**Объём и структура исследования**: работа состоит из введения, основной части, заключения, списка использованной литературы, приложений.

**Глава 1. Имя собственное как особая языковая единица.**

Имена собственные и нарицательные являются лексико-грамматическими разрядами имени существительного, они входят в структуру любого языка и считаются его неотъемлемой частью. Это можно объясниться тем, что человек старается разделить классы однородных предметов на единичные (уникальные) и обыкновенные. И те, и другие имена имеют свое особое назначение и свои функции. Имя нарицательное определяет целый класс предметов, наделенных схожими характеристиками. Имя собственное, в отличие от имени нарицательного, связано не с классом предметов, а с индивидуальным объектом или несколькими одноименными предметами, каждый из которых рассматривается как индивидуальный. Имена собственные исследуются таким разделом лингвистики как ономастика.

Все имена собственные можно разделить на несколько групп. Во-первых, это группа антропонимов, к которым относят имена, фамилии, различные прозвища людей. Во-вторых, топонимы или географические объекты: моря, реки, горы, села, области, города. Также, это космонимы – названия объектов космического пространства, зоонимы – клички животных, чаще всего домашних собак, коров, лошадей. Собственные имена часто получают предметы материальной культуры, науки, техники и произведения духовной культуры. Подобные имена собственные принято называть ктематонимами. Антропонимика, топонимика, космонимика, зоонимика, ктематонимика входят в состав ономастики как ее разделы.

У имен собственных стоит различать прямую и переносную номинативные функции. В прямой функции имя собственное указывает на определенный предмет, к которому оно присвоено в индивидуальном порядке. Переносная номинативная функция характеризуется переносом наименования на другой предмет, вследствие чего имя собственное получает возможность приписывать различные свойства ряду объектов. Благодаря номинативной функции имена собственные могут перейти в нарицательные слова, утратив при этом свою индивидуализирующую функцию.

* 1. **Функции «говорящих» имен героев мультфильмов киностудий «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios».**

В любом художественном произведении, фильме или мультипликационной картине имена собственные, в частности имена личные и фамильные, имеют чрезвычайно важную и разнообразную роль. Особое значение имена собственные вносят в понимание характера мультипликационного персонажа, так как мультфильмы в основном направленны на аудиторию младшего возраста, и для создателей картины важно предельно четко показать сущность персонажей так, чтобы их главные качества были видны «на поверхности».

Рассматривая имена собственные героев мультфильмов киностудий «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios» , мы выявили несколько функций, которые помогают зрителю целостно воспринять конкретный образ персонажа и установить определенное эмоциональное отношение к нему. Ученые - лингвисты к данным функциям относят:

* + Коммуникативная (сообщающая);
  + Апеллятивная (призывающая);
  + Экскурсивная (выразительная);
  + Дейктическая (указательная)

При рассмотрении функционирования имен собственных в анимационном фильме нельзя не заострить внимание на их роли в создании и раскрытии художественного образа.

Имена собственные служат особым средством, которое выражает органичность и определенность образа персонажа, часто воздействуя на отношение зрителя к данному герою. Как известно, благодаря множеству исследований, организация образа персонажа зависит от его поступков, речевой характеристики, портрета, авторского отношения, социального, сословного статуса и мотивировки его действий. В мультипликации мы также часто встречаемся с открытой зависимостью имени персонажа от его внешности или поступков, так как это упрощает понимание героя, делает его образ узнаваемым среди остальных участников картины. Так характер персонажа вселенной «The Walt Disney Company», антагонистки мультфильма «Белоснежка и семь гномов» можно сразу же определить по ее имени. Злая Королева, чей образ является культовым, узнается людьми разных возрастов по всему свету.

В своих работах студии «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios» тщательно следят за проработкой характера персонажа и за тем, как сочетается его имя с чертами его носителя. Ведь удачное имя, не просто помогает характеризировать героя, оно может нести ярко выраженную смысловую нагрузку, обладать скрытым ассоциативным фоном, иметь особый звуковой облик, передавать национальный и местный колорит, отражать историческую эпоху, к которой относится действие мультипликационной картины, обладать социальной характеристикой.

* 1. **Акцентирование особенностей персонажа с помощью «говорящего» имени**

Мы определили, что «говорящие» имена создаются с помощью различных характеристик и особенностей героев:

* Портретная характеристика

Это одно из средств, состоящее в том, что автор раскрывает типический характер своих героев и выражает своё идейное отношение к ним через изображение внешности персонажей.

Например, персонажи : Mrs.Bentina Beakley (beak - клюв) и Webbigail “Webby” Vanderquack (webby – перепонки) из мультфильма «Duck Tale» получили свое имена именно исходя из характеристик внешности.

* Характеристика действий, поступков, мыслей и манер

**Поступок**является одной из ярких форм выражения литературного характера. Действия героя, его решения и выборы говорят нам о его натуре и том характере, который хотел выразить в нем автор. Поступки порой имеют большее значение, чем речь для окончательного понимания характера литературного героя.

Например, персонаж Gadget Hackwrench (hackwrench - взломоключ) из мультфильма «Chip 'n Dale: Rescue Rangers», Scrooge McDuck (scrooge - скряга) из мультфильма «Duck Tale» и Maleficent (maleficent - пагубный) из одноименного мультфильма.

* Речевые особенности персонажа

Это характеристика персонажа через его речь, в которой проявляются слова и обороты, указывающие на его возраст, культурный уровень, степень образованности, особенности воспитания.

Например, девочка Boo (boo - «бу») из мультфильма «Monsters Inc»

* Особенности характера персонажа

Характер - это совокупность стойких психических свойств, определяющих особенности отношений и поведения личности. Основная черта характера и помогает автору дать «говорящее» имя персонажу.

Например, Thumper (thump – стучать) из мультфильма «Bambi» и Grumpy (grumpy –сварливый) («Snow White and Seven Dwarfs»).

* Темпераментная (эмоциональная) окраска внутреннего состояния

Темперамент-это индивидуальная особенность личности и характера. Именно преобладающие черты темперамента позволяют автору использовать эмоциональную окраску для создания имени персонажа.

Например, персонажи Glimmer (glimmer – мерцание) и Rumble (rumble - грохот) из короткометражного мультфильма «The Pixie Hollow Games».

Выводы по первой главе:

1. Выявленные нами функции помогают увидеть основные качества персонажа, что улучшает восприятие его целостного образа.
2. Главными способами акцентирования особенностей персонажа с помощью «говорящего» имени являются:

* портретная характеристика;
* характеристика действий, поступков, мыслей и манер;
* речевые особенности персонажа;
* особенности характера персонажа;
* темпераментная окраска внутреннего состояния.

**2.1.Классификация способов перевода имен героев мультфильмов.**

В настоящее время не существует единых подходов к систематизации способов перевода имен собственных. Нами установлена следующая классификация:

1) Транскрипция и транслитерация.

При использовании переводческой транскрипции передается звуковая форма иностранного имени, которая максимально приближена к форме оригинала. В то время как при транслитерации перевод производится попыткой передать иностранное имя на другом языке методом побуквенных соответствий. При удачном транскрибировании переводчик может добиться преодоления сразу двух трудностей – передачи и смыслового содержания, и колорита. Однако в настоящее время данные приемы используются не так часто, как прежде. Это обосновано тем, что перевод, осуществляемый путем передачи звуковой формы или буквенного облика, не всегда может в полной мере раскрыть «говорящее имя» персонажа, его характер и черты, которые являются понятными для носителей языка.

Например:

\* При переводе известной повести Алана Милна «Винни - Пух» русский переводчик и поэт Борис Заходер использовал способ транслитерации для интерпретирования имени главного героя произведения. Так, Winnie-the-Pooh превратился в Винни-Пуха. Оригинальное имя главного персонажа - Winnie-the-Pooh - должно дословно переводиться как Винни-Фу, но такую версию нельзя считать благозвучной. Именно поэтому, Заходер использовал русское слово «пух», которое схоже с написанием английского «pooh». Данный вариант перевода так же широко используется в русской версии мультипликационной экранизации повести, выпущенной студией The Walt Disney Company.

\* На примере главной антагонистки в мультфильме «Русалочка», производства студии The Walt Disney Company, можно рассмотреть транскрипцию как способ перевода. Имя Урсула, переведенное на русский язык с использованием метода звуковых соответствий, является идентичным оригиналу - Ursula.

\* Майк Вазовский – имя персонажа, который известен людям по мультфильму « Корпорация монстров», также является примером использования метода транскрибирования имен собственных при переводе безэквивалентной лексики. При интерпретации на русский язык «Mike Wazowski»» был представлен русскими переводчиками как «Майк Вазовский».

2)Калька.

Калькирование – это заимствование, осуществляемое путем прямого перевода, которое помогает заменить реалию имени прямым лексическим синонимом в принимающем языке, при этом полностью сохранив его значение. Вместе с тем, в некоторых ситуациях данный способ не может полноценно донести смысл имени собственного до сознания зрителя. Это происходит, когда составные части переводимого слова или словосочетания несут в себе значение, не равное сумме значений их компонентов, а так как при калькировании используются эквиваленты конкретно этих компонентов, смысл всего лексического образования в целом может остаться нераскрытым.

Например:

\* При переводе мультфильма «Король Лев» мы можем увидеть такой способ интерпретации, как калькирование. Имя собственное персонажа – антагониста: Шрам (Scar) не случайно используется авторами мультфильма. Данное имя является говорящим, оно возникло благодаря внешности персонажа, его яркой особенности – шраму, пересекающему морду льва.

\* Осел или как используется в оригинале - Donkey – персонаж мультфильма студии Pixar - «Шрек!», в образе которого отыгрываются все черты присущие данному животному. Переводчики использовали способ калькирования, так как именно он позволяет без каких – либо усилий понять суть характера и принять очевидные черты данного героя.

\* The Evil Queen – Злая Королева. Это героиня всем известной сказки и ее экранизации «Белоснежка и семь гномов». Образ данного персонажа четко читается как в оригинальном виде имени, так и в его русифицированном переводе. Способ калькирования идеально подходит для этого примера, так как он помогает четко осознать, каким героем является Королева, что она собой характеризует.

3)Полукалька.

Отличием способа калькирования и полукальки является частичный перевод слов и выражений, при котором часть имени собственного или входящего в него словосочетания переводится буквально, а другая остается неизменной, но при этом подгоняется под нормирование принимающего языка. К таким нормам относятся не только фонетические, но и спеллинговые составляющие, значения грамматики и принятые порядки в построении речи. Часто данный способ используется при переводе сочетаний с устоявшимися безэквивалентными частями: фамилиями, именами; иногда, при наличии элементов, выраженных числительными.

Например:

\* В такой известной мультипликационной картине как «Утиные истории» главные герои борются с отрицательными персонажами – Семьей Биглс. Во время перевода специалисты используют прием полукальки, оставив при этом звучание фамилии героев - Биглс, но изменив обобщающее слово - ребята. Вследствие того, что главную сложность представляет собой фамилия героев, переводчики используют элементы из двух языков и интерпретируют словосочетание «The Beagles Boys» как «Ребята Биглс».

\* King Mufasa транслируется русскоязычными переводчиками как Король Муфаса. Авторы использовали способ полукальки, переведя значимое слово «king», которое указывает на статус персонажа и сохранив фамилию героя - Муфаса, пользуясь при этом способом переводческой транскрипции.

\* При интерпретации имени «Молния МакВин» так же происходит частичное прибавление к англоязычной основе, в данном случае этой основой является не подлежащее переводу имя персонажа – McQueen, а оригинальное «Lighting» заменяется на «молния». При этом образуется «говорящее имя», которое помогает зрителю понять основные качества героя – его стремительность и скорость.

4)Создание неологизма.

Данный прием широко используется переводчиками в случае создания нового имени собственного, несуществующего в представленном языке. Это происходит по причине отсутствия словарного соответствия или подходящего синонима в языке перевода или же когда преследуется цель выделить определенного персонажа, показав его яркие, запоминающиеся качества. Тогда приходится прибегать к преобразованию синтаксической структуры имя собственного, к лексическим заменам с полной переработкой значения первоначального слова или же к тому и другому одновременно.

Например:

\* Tinker Bell – фея из культового мультфильма «Питер Пэн», которая стала логотипом компании The Walt Disney Company. При дословной интерпретаций данное имя собственное звучит, как «Спаянный Колокол», но подобное употребление не является благозвучным и плохо ассоциируется с образом девочки – феи. Именно поэтому переводчики поставили перед собой задачу в генерировании и разработке подходящего имени собственного. Так как дословный перевод связан с колоколом, то авторы решили употребить имя Динь-динь, использовав звук «динь», который возникает при звоне колокольчика.

\* Перед переводчиками всеми знакомого произведения Л. Кэрролла и его экранизации «Алиса в стране чудес» стояла действительно сложная задача. Имена собственные, представленные в данной истории отличаются художественным подходом и необычной формой, так что для их интерпретации необходимы углубленные знания языка и хорошая фантазия. Так Труляля и Траляля первоначально были Tweedledum и Tweedledee. Так как данные имена являются не словами, а скорее звуками наподобие «ля-ля», то переводчики решили создать собственный неологизм и качественно адаптировать информацию для русскоговорящих людей.

\* Имя Понка Вандеркряк из «Утиных историй» в оригинале звучит как Webbigail “Webby” Vanderquack. Web– это перепонка на птичьих лапках, а quack – звук, который издают утки, при переводе на русский – «кряк». Исходя из этой информации, переводчики сформировали неологизм – Понка.

5)Уподобляющий перевод (функциональная замена).

Данный способ перевода нередко употребляется из-за широких возможностей, которые он открывает перед переводчиками. При использовании метода уподобляющего перевода подбирается функциональный эквивалент, который вызывает у зрителя такие же ассоциации, как и у людей, смотрящих картину на языке оригинала. Так как в процессе адаптации используются «аналоги», то нужно учитывать тот факт, что они не всегда выражают точный смысл первоначального слова и могут создать ложное или не совсем правильное понимание о характере обозначаемого предмета.

Например:

\* Персонаж Гаечки знаком многим по мультфильму "Чип и Дейл спешат на помощь". Сложно представить, что при неадаптированном переводе ее можно было назвать "Гаджет Взломоключ". Такая дословная интерпретация является слишком громоздкой и режет слух русскоязычному зрителю, именно поэтому переводчики использовали метод уподобляющего перевода и адаптировали сложное имя персонажа в простое и более благозвучное, но создающее те же ассоциации, что и оригинал

\* Eyeore – Иа. Данное имя образовано от характерного звука, который издают ослы. В английском этот крик звучит как «eyeore», а в русском языке мы слышим и адаптируем его сочетанием «иа». Основываясь на знании этого факта, переводчики использовали метод функциональной замены и назвали ослика Иа.

\* Персонаж Monterey Jack, герой мультфильма «Чип и Дейл спешат на помощь», получил свое имя в честь популярного в Америке сыра. Однако данный сыр не так широко распространен в России, а значит не угадывался бы зрителем и не вызывал бы у них верных ассоциаций . Именно поэтому русские переводчики приняли решение кардинально изменить имя собственное и назвали персонажа Рокфор, что тоже является сортом всем известного сыра.

6)Описательный перевод.

Способ описательного перевода используется достаточно редко, чаще всего при невозможности использовать иные методы перевода. Переводчик не может дать какого-либо аналога определенного имени собственного и заменяет его описательной конструкцией. Существование подобного способа можно объяснить тем, что для английского языка характерно создание имени собственного из определенного состояния носителя данного имени, однако подобный способ не свойственен русскому языку, что вызывает трудности при адаптации.

Например:

\* «A Bear in Great Tightness» переводится как «несчастный медвежонок». Так был назван Винни-Пух в некоторых сериях мультсериала, выпущенного студией The Walt Disney Company. Данную конструкцию невозможно перевести иным способом и найти для нее подходящие синонимы. Именно поэтому переводчикам пришлось использовать технику описательного перевода.

Можно сделать вывод, что при рассмотрении 40 имен персонажей из мультфильмов студий «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios» используются такие способы перевода, как:

1. Транскрипция (в 12 случаях)
2. Транслитерация (в 2 случаях)
3. Калька (в 11 случаях)
4. Полукалька (в 4 случаях)
5. Уподобляющий перевод (в 6 случаях)
6. Создание неологизма (в 5 случаях)
7. Описательный перевод (не был выявлен в исследуемых именах)

Таким образом, самые распространенные способы: транскрипция, калька. При переводе используются следующие характеристики персонажа:

1. Внешность (в 20 случаях).
2. Характер (в 13 случаях).
3. Отношения с другими персонажами (в 7 случаях).
   1. **Алгоритм корректного перевода имен героев мультфильмов (адекватные приемы).**

Мы провели опрос (см. приложение 2, эксперимент №1), в котором попросили учеников соотнести предложенный нами неадаптированный перевод с адаптированным.

В анкетировании приняли участие 29 человек из 11 «Б» и 10 «А» классов МБОУ СШ № 6 г. Котово. Результаты показали, что процент учеников, которые справились с заданием, оказался менее 50% (13 чел.). Около 31% совершили 3 или более трех ошибок (9 чел.), 2 ошибки в своей работе допустили 24% опрошенных (7 чел.). Понимая сложности, с которыми столкнулись испытуемые, а также для того, чтобы минимизировать эти трудности, нами был составлен алгоритм корректного перевода имен героев мультфильмов:

1) убедитесь в том, что перед вами именно имя собственное (не все слова английского языка, которые мы пишем с заглавной буквы, являются именами собственными);

2) определите, что данное имя собственное относится к героям мультфильма;

3) сделайте дословный перевод или запишите транскрипцию имени;

4) проверьте наличие традиционных соответствий (возможно, имя собственное уже имеет устоявшийся вариант перевода именно в том значении, которое встретилось вам);

5) определите переводческое решение, принимая во внимание все аспекты формы и содержания имени собственного, целевой аудитории перевода;

6) используйте суффиксы с уменьшительно-ласкательным значением для адаптации перевода на русский язык (уподобляющий перевод).

С алгоритмом корректного перевода мы познакомили учеников 5,6,10,11 классов МБОУ СШ № 6 г. Котово. После этого мы предложили им придумать свои варианты имен героев мультфильмов «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios». Самые интересные примеры перевода мы поместили в приложение 3,эксперимент №2.

**Заключение.**

В своих работах студии «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios» тщательно следят за проработкой характера персонажа и за тем, как сочетается его имя с чертами его носителя. Создатели понимают, что удачное имя помогает характеризировать героя и может нести ярко выраженную смысловую нагрузку, обладать скрытым ассоциативным фоном, иметь особый звуковой облик, передавать национальный и местный колорит, отражать историческую эпоху, к которой относится действие мультипликационной картины, обладать социальной характеристикой.

Перевод имен героев мультфильмов - непростая и очень ответственная работа, к выполнению которой необходимо относиться максимально серьезно и внимательно, используя свои фоновые знания и доступную справочную информацию, выбирая способы перевода в соответствии с существующими рекомендациями и с учетом конкретной задачи. Рассмотрев различные способы перевода имен собственных (имен героев) в мультипликационных фильмах, мы определили наиболее эффективные приемы лексического расширения и замещения имени собственного функциональным аналогом (калькирование).

В своем исследовании мы обозначили особенности (языковые закономерности) перевода имен героев из известных зарубежных мультфильмов киностудии «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios», которые помогли нам определить полную и точную характеристику образа персонажа. Также мы выявили прямую зависимость имени персонажа от его внешности или поступков и пришли к выводу, что это упрощает понимание образа героя, делая его узнаваемым среди остальных участников картины.

Необходимым условием при переводе имен собственных (имен героев) из известных зарубежных мультфильмов киностудии «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios» мы обозначили коммуникативные функции «говорящих» имен, которые помогают выразить органичность и определенность образа персонажа, воздействуя на отношение зрителя к данному герою.

Нами были предложены алгоритмизированные техники и приемы корректного перевода, которые дают возможность для осмысления языковых особенностей другой культуры через способы ее презентации в «говорящих» именах персонажей.

Также материалы нашего исследования служат расширению языкового кругозора учащихся во время развлечений: просмотра мультфильмов для изучения английского языка.

**Список используемых источников.**

1. <https://en.wikipedia.org>
2. <https://vuzlit.ru>
3. <http://engblog.ru/the-most-interesting-translations-of-cartoon-characters-names>
4. <http://elib.bsu.by/bitstream/123456789/161008/1/Габрусенок%20Значенок-133-139.pdf>
5. https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-russian

**Приложение 3.**

Примеры перевода имен героев, предложенные учениками 5, 6, 10,11 классов МБОУ СШ № 6 г. Котово.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Monterey Jack** | **Zipper the Fly** | **Bentina Beakley** | **Gadget Hackwrench** | **Fat Cat** | **Webbigail “Webby” Vanderquack** | **Darkwing Duck** |
| Чед | Шустрик | Клювентина | Механочка | Батон | Понкря | Крякомен |
| Сыроглот | Зиплин | Клювна | Чинилка | Обжорик | Лапочка | Темные перчатки |
| Чиззи | Мух | Миссис Кряк | Скрепочка | Туз | Кряпонка | Темнокрыл |
| Дядя Сыр | Флайп | Миссис Долгоносик | Открывашечка | Пузан | Кряпона | Темный Утак |
| Сырный Джек | Жужик | Клювочка | Хакерка | Фэтка | Кряквочка | Черный Селезень |
| Чизмен | Малуха | Клювелла | Взломочка | Мурпуз |  | Темный кряк |
| Джек Дор Блю | Зипер | Бекли | Вертушка | Пухляш |  | Героический утенок |
| Сырок | Грозявка | Сударыня Клювченко | Отмычечка | Мурзяус |  |  |
| Сырник |  |  | Минигайка | Барон |  |  |

**Приложение 2.**

Опрос, проведенный среди учеников 10-11 классов, для выявления уровня понимания неадаптированного перевода. Результаты опроса.

Задание. Соотнеси перевод и оригинальное имя героя.

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Гаечка | А) Монтерей Джек (Monterey Jack) |
| 2) Миссис Клювдия | Б) Молния Муха (Zipper the Fly) |
| 3)Толстопуз | В) Понка Вандеркряк (Bentina Beakley) |
| 4) Рокфор(Рокки) | Г) Гаджет Взломоключ (Gadget Hackwrench) |
| 5) Вжик | Д) Толстый Кот (Fat Cat) |

**Приложение 1**

Характеристика рассмотренных персонажей с определением способа перевода.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Personage**  **( cartoon )** | | **Appearance** | | **Character** | | **Attitude to another characters** |
| 1.Gadget Hackwrench ( «Chip 'n Dale: Rescue Rangers») | | Pretty girl who always wears jean overall and spanner wrench. | | Cheerful resilient temper, ability to fix up everything | | Essential part of the team, always try to help her friends |
| 2.Webbigail “Webby” Vanderquack («Duck Tales») | | A small white duck, with a pink bow on her head, who usually wears a pink shirt. | | Cheerful and overly curious | | Easy to make friends and get along with everyone |
| 3.Mrs.Bentina Beakley  («Duck Tales») | | Elderly duck housewife with powerful physique | | Very gullible but not stupid, sociable and caring | | Try to look after everybody and instill good manners in nephews of Scrooge |
| 4.Hiccup Horrendous Haddock III  («How to Train Your Dragon») | | Tall slender person with scraggly mode of dressing and wild hairstyle | | At the beginning of the cartoon is a bad fighter with sensitive kind heart and great sense of justice | | Originally in a bad relationship with peers suffering from ridicule. But in the end, he becomes respected because his courage |
| 5.Tweedledum и Tweedledee ( «Alice in the Wonderland») | | Twin brothers who look like two white sacks with wool | | Jolly but inconstant characters who always quarrel with each other | | Have a good relationship with other characters but often do not fulfill their promises |
| 6.Winnie-the-Pooh  («Winnie-the-Pooh») | | Plump little bear nicknamed "Winnie" | | Cheerful and sincere, purposeful but sometimes greedy and stupid | | Flexible and sociable, always try to help his friends |
| 7. Piglet («Winnie-the-Pooh») | | Little pig with pale pink skin and green jumpsuit. | | Very disturbing but in spite of this often overcomes his fears and makes brave deeds. | | For the sake of his friends, he always conquers fears and performs incredible and courageous deeds |
| 8.Thumper  («Bambi») | | The rabbit is gray with beautiful brown eyes. | | Groovy, cheerful, irrepressible hare who is always looking for adventure | | Always try to help his friends |
| 9. Slinky Dog (« Toy Story») | | Dog toy, because of the springs has the ability to stretch | | Smart and leisurely | | Friendly, always ready to use his spring for saving friends |
| 10. Monterey ( «Chip 'n Dale: Rescue Rangers») | | Plump mouse with big red mustache | | Gentle and kind but at the same time strong and courageous.  He loves cheese | Always stops quarrels Chip and Dale, respects and loves his friends |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Персонаж  (мультфильм) | Внешность | Характер | Отношения с другими персонажами | Способ перевода |
| 1.Гаечка  («Чип и Дейл спешат на помощь») | Красивая девушка, которая всегда носит джинсовый комбинезон и гаечный ключ | Веселый, неунывающий характер, может починить все | Незаменимая часть команды, всегда старается помочь друзьям | Уподобляющий перевод |
| 2. Поночка  («Утиные истории») | Маленькая белая уточка с бантом на голове, обычно носит розовое платье | Веселая и очень любопытная | Легко заводит дружбу и находит общий язык с персонажами | Создание неологизма |
| 3.Миссис Клювдия  («Утиные истории») | Пожилая утка домохозяйка с мощным телосложением | Очень доверчивая, но не глупая, общительная, заботливая | Старается заботиться обо всех, хочет привить манеры племянникам Скруджа | Уподобляющий перевод |
| 4.Иккинг Кровожадный Карасик III  («Как приручить дракона») | Высокий худой юноша с неряшливой манерой одеваться и растрепанной прической | В начале – плохой боец с добрым чувствительным сердцем и сильным чувством справедливости | Первоначально в плохих отношениях со сверстниками, страдает от насмешек. В конце его начинают уважать из-за мужества | Уподобляющий перевод |
| 5. Труляля и Траляля  («Алиса в стране чудес») | Братья- близнецы, которые выглядят как большие белые мешки с шерстью | Веселые, но непостоянные персонажи, которые всегда ссорятся друг с другом | Имеют хорошие отношения с другими персонажами, но часто не сдерживают свои обещания | Создание неологизма |
| 6. Винни-Пух  («Винни-Пух») | Полный маленький медведь | Веселый и искренний, целеустремленный, но иногда жадный и глупый | Уступчивый и общительный, всегда старается помочь друзьям | Транслитерация |
| 7. Пятачок  («Винни-Пух») | Маленький поросенок с бледно-розовой кожей и зеленым комбинезоном | Очень тревожный , но, несмотря на это преодолевает свои страхи и совершает отважные поступки | Ради своих друзей он всегда побеждает страхи и совершает невероятные мужественные поступки | Создание неологизма |
| 8.Топотун  («Бэмби») | Серый кролик с красивыми зелеными глазами | Веселый, неугомонный заяц, который всегда ищет приключения | Всегда старается помочь друзьям | Уподобляющий перевод |
| 9. Спиралька  («История игрушек») | Игрушка-собака, благодаря пружинам имеет возможность растягиваться | Умный и неторопливый | Дружелюбный, всегда готов использовать спираль, чтобы помочь друзьям | Создание неологизма |
| 10.Рокфор/ Рокки  («Чип и Дейл спешат на помощь») | Полная мышь с большими рыжими усами | Добрый, но в то же время сильный и мужественный. Любит сыр. | Всегда останавливает споры Чип и Дейла;  Уважает и любит друзей | Уподобляющий перевод |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Personage  ( cartoon ) | Appearance | Character | Attitude to another characters |
| 11. Ursula  («The Little Mermaid») | A fat woman with short gray hair whose lower body goes from human to octopus. | Gloomy and sinister witch with a peculiar sense of humor | She manipulates mermaids |
| 12. Rapunzel  (« Tangled») | Eighteen year old girl with fair skin and long golden hair | Energetic, courageous and resolute young girl | Ready to do anything for the family |
| 13. Michael «Mike» Wazowski  ( «Monsters, Inc») | Green monster with one eye and a pair of small horns. | Proud, purposeful and confident | Attachment to friends, complex relationships with familiar |
| 14. Judy Hopps  («Zootopia» ) | Rabbit in police uniform | Optimistic and independent  Since childhood, she dreamed of becoming a police officer | Tries to help the needy and change the world for the better |
| 15. Héctor  (« Coco») | Skeleton wearing a tattered straw hat and clothes | Kind and cheerful but cunning and dodgy | Sincerely loves his daughter, ready to cheat just to see her |
| 16. Lightning McQueen  ( «Cars») | Race car of red color with the image of lightning and the number 95 | Changed his character and became kind and noble. | Always try to help his friends |
| 17. Yzma  («The Emperor's New Groove») | The main villain, sorceress-loser, very old and ugly  The main colors of her - black and purple | Very cunning and power-hungry | Doesn't respect people, despises them |
| 18. Megara  («Hercules») | Beautiful young woman with slim figure | Freedom loving, independent and sarcastic | Helps Aida get rid of Hercules, until finally she falls in love with him |
| 19.Jafar  («Aladdin» ) | Tall, extremely thin man wearing extravagant clothes | Cruel, frivolous, terrible | Disparagingly refers to his henchmen |
| 20. Queen of Hearts  («Alice in Wonderland») | Big head, heart-shaped hairstyle | Cruelty, bloodthirsty, hates pretense and lies | She holds the whole kingdom in fear |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Персонаж**  **(мультфильм)** | **Внешность** | **Характер** | **Отношения с другими персонажами** | **Способ перевода** |
| 11. Урсула  («Русалочка») | Полная женщина с короткой серой прической, чье тело наполовину человеческое, наполовину осьминожье | Мрачная и зловещая ведьма со странным чувством юмора | Манипулирует другими русалками | Транскрипция |
| 12.Рапунцель  («Рапунцель: Запутанная история») | Восемнадцатилетняя девушка с бледной кожей и длинными золотистыми волосами | Энергичная, мужественная и решительная молодая девушка | Готова сделать что угодно для своей семьи | Транскрипция |
| 13. Майк Вазовски  («Университет монстров») | Зеленый монстр с одним глазом и парой маленьких рожек | Гордый, целеустремленный и уверенный | Привязан к друзьям, имеет сложные отношения со знакомыми | Транскрипция |
| 14. Джуди Хопс  («Зверополис») | Кролик в полицейской форме | Оптимистичная и независимая. С детства мечтала стать полицейским | Старается помочь нуждающимся и изменить мир к лучшему | Транскрипция |
| 15. Гектор  («Тайна Коко») | Скелет в потрепанной соломенной шляпе и одежде | Добрый и веселый, но хитрый и изворотливый | Искренне любит свою дочь, готов обмануть, чтобы увидеть ее | Транскрипция |
| 16.Молния МакВин  («Тачки») | Гоночный автомобиль красного цвета с изображением молнии и номером 95 | Изменил свой характер, стал добрым и благородным | Всегда старается помочь друзьям | Полукалька |
| 17. Изма  («Похождения Императора») | Главная злодейка, колдунья-неудачница, старая, уродливая. ЕЕ основные цвела – черный и фиолетовый | Очень хитрый и властолюбивый | Не уважает людей, презирает их | Транскрипция |
| 18. Мегара  («Геркулес») | Красивая молодая женщина с подтянутой фигурой | Любит свободу, независимая, саркастичная | Помогает Аиду избавиться от Геркулеса, но в итоге влюбилась в него | Транскрипция |
| 19. Джафар  («Алладин») | Высокий, очень худой мужчина, носящий необычную одежду | Жестокий, легкомысленный, ужасный | Пренебрежительно относится к его приспешникам | Транскрипция |
| 20.Червонная Королева  («Алиса в Стране Чудес») | Женщина с большой головой и прической в форме сердца | Жестокая, кровожадная, ненавидит притворство и ложь | Держит все королевство в страхе | Калька |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Personage  ( cartoon ) | Appearance | Character | Attitude to another characters |
| 21.Moana  («Moana») | Dark brown hair, dark skin, brown eyes. | Brave, stubborn, strong-willed and almost fearless | Ready to do anything for family and friends |
| 22. Belle  («Beauty and the Beast») | Beautiful brown-eyed girl with long brown hair | Smart and intelligent woman with a rich imagination | She has few friends but cherishes her father very much |
| 23.Benjamin Clawhauser  («Zootopia») | Very fat and plump guepard in police uniform | Innocent, funny and accepting | Try to help everybody |
| 24. King Mufasa  («The Lion King») | Strong, squat, muscular lion | Responsible, serious, attentive, proud, strict, strong, playful | He puts the interests of the kingdom above his own and loves his family |
| 25.Huey, Dewey and Louie  («DuckTales») | All brothers are ducks with caps and jackets of their own color. | Louis - likes to be in attention. Dewey - loves super-heroes and he wants to become them. Huey - loves science and loves to make fun of his brothers. | Friendly, easy to contact |
| 26. Olaf  («Frozen») | A snowman with a non-standard head, a branch hairstyle and human eyes | Positive and optimistic | Trying to please everyone |
| 27. Jiminy Cricket  («Pinocchio») | Cricket in typical english dandy clothes | Wise and optimistic | Tries to help his friends |
| 28. Jack Skellington  («The Nightmare Before Christmas») | Skeleton dressed in a black horizontal striped coat. | Elegant and patient, behaves like a gentleman | Tries to please everyone |
| 29. Launchpad McQuack  («Darkwing Duck») | Duck with a powerful physique | Kind, loyal friend and reliable | Reliable friend who will always come to the rescue |
| 30. Dopey  («Snow White and the Seven Dwarfs») | The youngest of all gnomes, wears a light green raincoat and a purple cap. | Clumsy and silly | Caring for friends |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Персонаж  (мультфильм) | Внешность | Характер | Отношения с другими персонажами | Способ перевода |
| 21. Моана  («Моана») | Темно-каштановые волосы, темная кожа, карие глаза. | Храбрая,  бессстрашная,  волевая,  почти бесстрашная | Готова сделать что-угодно для своей семьи и друзей | Транскрипция |
| 22. Бэлль  («Красавица и Чудовище») | Красивая девушка с карими глазами и каштановыми волосами | Умная и сообразительная, имеет богатое воображение | У нее мало друзей, но она очень дорожит своим отцом | Транскрипция |
| 23. Когтяузер  («Зверополис») | Полный гепард в полицейской форме | Невинный, забавный и понимающий | Старается всем помочь | Создание неологизма |
| 24. Король Муфаса  («Король Лев») | Сильный, приземистый, мускулистый лев | Ответственный, серьезный, внимательный, гордый, строгий, сильный, игривый | Ставит интересы королевства выше собственный, любит свою семью | Полукалька |
| 25. Билли, Вилли, Дилли  («Утиные истории») | Братья – утки, у каждого есть кепки и футболки собственного цвета | Луи - любит быть в центре внимания. Дьюи - любит супергероев, и он хочет стать им. Хьюи - любит науку и любит высмеивать своих братьев. | Дружелюбные, легко идут на контакт | Транслитерация |
| 26.Олаф  («Холодное сердце») | Снеговик с нестандартной головой, прической из веток и человеческими глазами | Позитивный, оптимистичный | Пытается угодить всем | Транскрипция |
| 27.Сверчок Джимини  («Пиноккио») | Сверчок в типичной английской одежде | Мудрый и оптимистичный | Пытается помочь друзьям | Полукалька |
| 28. Джек Скеллингто́н  («Кошмар перед Рождеством») | Скелет, одетый в черное горизонтально - полосатое пальто | Элегантный и терпеливый, ведет себя как джентльмен | Пытается всем угодить | Транскрипция |
| 29. Зигзаг МакКряк  («Утиные истории») | Утка с мощным телосложением | Добрый, верный и надежный | Надежный друг, который всегда придет на помощь | Полукалька |
| 30.Простачок  («Белоснежка и семь гномов») | Самый молодой из гномов, носит зеленый плащ и фиолетовый колпак | Неуклюжий и глупый | Переживает за друзей | Уподобляющий перевод |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Personage  ( cartoon ) | Appearance | Character | Attitude to another characters |
| 31. Tramp  («Lady and the Tramp») | Not purebred dog with gray wool | Responsive, courageous, witty, playful, a little arrogant | Has a good relationship with people, friendly |
| 32. Donkey  («Shrek!») | Gray donkey | Chatty, loyal, funny, curious, annoying | Easily finds a common language, friendly, helps his friends |
| 33. Puss in Boots  («Shrek!») | Red cat with green eyes, boots, a hat and a wide belt on which there is a nominal sword. | Honest, sarcastic, loves justice, understands | Helps the weak, has good relationships with others |
| 34. Plankton  («SpongeBob SquarePants») | Green one-eyed organism | High self-esteem, suffers from an inferiority complex | Feuds with the population of Bikini Bottom |
| 35. Scar  («The Lion King») | Dark brown lion with a scar on the eye | Clever, cunning, angry | Do not care about other's problems, concerns all with anger |
| 36. The Evil Queen  («Snow White and the Seven Dwarfs») | A woman with a slim figure, pale skin. The queen wears a blue dress with long sleeves | Evil, cruel and cunning | Treats everything with jealousy, hates people |
| 37. Sultan  («Aladdin») | A short, thick grandfather in white robes | Good ruler, gullible and playful, but he can be serious | Take care of his state, loves daughter |
| 38. Mirage  («The Incredibles») | Beautiful tall woman | Cunning, clever | Helps her friends |
| 39. Genie  («Aladdin») | Genie blue, with a beard and a bunch of hair on his head | Perky and full of positive energy, carefree | Trying to entertain others, respect their friends |
| 40. Tigress  («Kung Fu Panda») | Tigress dressed in traditional Chinese costume | Resistant, strong, severe | Respects her family, restrained with loved ones, trying to help friends |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Персонаж  (мультфильм) | Внешность | Характер | Отношения с другими персонажами | Способ перевода |
| 31. Бродяга («Леди и Бродяга») | Беспородный пес с шерстью серого цвета | Отзывчивый, смелый, смекалистый, задорный, немного наглый | Имеет хорошие отношения с людьми, дружелюбный | Калька |
| 31.Осел  («Шрек») | Осел серого цвета | Болтливый, верный, веселый, любопытный, надоедливый | Легко находит общий язык, дружелюбный, помогает своим друзьям | Калька |
| 33.Кот в сапогах  («Шрек!») | Рыжий кот с зелёными глазами, сапогам, шляпой и широким поясом, на котором находится именная шпага. | Честный, саркастичный, любит справедливость, понимающий | Помогает слабым, имеет хорошие отношения с окружающими | Калька |
| 34.Планктон  («Губка Боб квадратные штаны») | Oдноглазый организм зеленого цвета | Завышенная самооценка, страдает комплексом неполноценности | Находится во вражде с населением Бикини Боттом | Калька |
| 35.Шрам  («Король Лев») | Лев темно-коричневого цвета со шрамом на глазу | Умный, коварный, злой | Не волнуют чужие проблемы, относится ко всем со злобой | Калька |
| 36.Злая королева  («Белоснежка и семь гномов») | Женщиной со стройной фигурой, бледной кожей. Королева носит платье синего цвета с длинными рукавами | Злая, жестокая и коварная | Относится ко всему с ревностью, ненавидит людей | Калька |
| 37.Султан («Алладин») | Невысокий, толстый дедушка в белых одеяния | Добрый правитель, доверчивый и игривый, но он может быть серьёзным | Заботиться о своем государстве, любит дочь | Калька |
| 38.Мираж  («Супер семейка») | Красивая высокая женщина | Хитрая, умная | Помогает своим друзьм | Калька |
| 39.Джин  («Алладин») | Джин синего цвета, с бородой и пучком волос на голове | Задорный и полный позитивной энергии, беспечный | Старается развлечь окружающих, уважает своих друзей | Калька |
| 40.Тигрица  («Кунг-Фу панда») | Тигрица, одетая в традиционный китайский костюм | Стойкий, сильный, суровый | Уважает свою семью, старается помочь друзьям | Калька |