

Оригинальная статья

УДК 81-11

<http://doi.org/10.32603/2412-8562-2024-10-5-102-114>

Компенсация как способ адаптации имен собственных для сохранения юмористического эффекта на примере перевода на русский и английский языки комиксов о приключениях Астерикса

Дмитрий Александрович Дьячков

*Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена,
Санкт-Петербург, Россия,
dm.al.dyachkov@yandex.ru*

Введение. Статья посвящена рассмотрению адаптации имен собственных в переводах на английский и русские языки французских комиксов о похождениях Астерикса. Эта серия комиксов носит развлекательный характер и опирается в основном на невербальный и вербальный юмор, проявляющийся, в частности, в символизме имен. Актуальность исследования связана с ростом числа контента, в котором имена собственные и смысл, вкладываемый в них авторами, носят символический характер. Цель статьи – продемонстрировать, как компенсация помогает сохранить или при невозможности сохранения, обладая иным смыслом, передать эффект в имени собственном так, чтобы перевод гармонично вписывался в текст.

Методология и источники. Основными методами исследования выступают семантический анализ, заключающийся в определении смыслового содержания имени в оригинале, и сравнительно-сопоставительный метод, с помощью которого выявляются общие свойства и различия имен собственных в оригинале и переводах, и как компенсация помогает восполнить потерю смысла, если она происходит. Эмпирической базой исследования послужили пять выпусков комиксов о приключениях Астерикса и их переводы на русский и английский языки.

Результаты и обсуждение. Подробно рассмотрены наиболее яркие примеры имен собственных, что включает, во-первых, лингвистические приемы, используемые авторами оригинальных текстов, во-вторых, выбор, сделанный переводчиками, который зависит как от характера целевого языка (английский и русский), так и от отношений между изображением и текстом. Большинство имен собственных подверглось семантической трансформации из-за невозможности передать смысловое содержание имени средствами ПЯ (переводящий язык). Трансформации выполнялись либо с упором на визуальную составляющую, либо личностные качества персонажа.

Заключение. В комиксах об Астериксе имена собственные играют особую роль, подчеркивая уникальность произведений и их юмористический тон. Учитывая большое количество комиксов, анализ этих категорий языка нельзя назвать исчерпывающим, однако можно выделить общий принцип, по которому происходила адаптация. Во многом благодаря компенсации, переводчикам удалось сохранить этот тон, воспользовавшись ей при передаче имен.

Ключевые слова: комикс, компенсация, имя собственное, юмористический эффект, Астерикс, реалии

© Дьячков Д. А., 2024

Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 License.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License.



Для цитирования: Дьячков Д. А. Компенсация как способ адаптации имен собственных для сохранения юмористического эффекта на примере перевода на русский и английский языки комиксов о приключениях Астерикса // ДИСКУРС. 2024. Т. 10, № 5. С. 102–114. DOI: 10.32603/2412-8562-2024-10-5-102-114.

Original paper

Compensation as a Means of Proper Names Adaptation to Preserve a Humorous Effect Using the Example of Russian and English Translations of Comics about the Adventures of Asterix

Dmitrii A. Diachkov

*The Herzen State Pedagogical University of Russia, St Petersburg, Russia,
dm.al.dyachkov@yandex.ru*

Introduction. The article considers the adaptation of proper names in English and Russian translations of French comics about Asterix. The series of comics is entertaining and relies mainly on non-verbal humor and verbal humor, come out in the symbolism of names. The relevance of the study is associated with the growing number of content in which proper names and the meaning invested in them by the authors are symbolic. The purpose of this study is to demonstrate how compensation helps to preserve or, if preservation is impossible, having a different meaning, to convey the effect in a proper name so that the translation fits harmoniously into the text.

Methodology and sources. The main research methods are semantic analysis by means of which the semantic content of the name in the original language is determined, and the comparative method, with the help of which the common properties and differences of proper names in the original and translations are identified, and how compensation helps to compensate for the loss of meaning, if it occurs. The empirical basis of the study was five issues of comics about the adventures of Asterix and their translations into Russian and English.

Results and discussion. The most significant examples of proper names are examined in details, which includes: firstly, the linguistic techniques used by the authors of the original texts, and secondly, the decisions made by the translators, which depends both on the nature of the target language (English and Russian) and on the relationships between the image and text. The overwhelming majority of proper names have undergone semantic transformation, due to the impossibility of conveying the semantic content of the name using TL. Transformations were made either with an emphasis on the visual component or the personal qualities of the character.

Conclusion. In the comics about Asterix, proper names play an important role, emphasizing the uniqueness of the works and their humorous tone. Considering the large number of comics, the analysis of these categories of language cannot be called comprehensive, but we can highlight the general principle according to which the adaptation took place. Thanks to compensation, the translators managed to maintain this tone, using it when transferring names.

Keywords: comics, compensation, proper name, humorous effect, Asterix, realities

For citation: Diachkov, D.A. (2024), "Compensation as a Means of Proper Names Adaptation to Preserve a Humorous Effect Using the Example of Russian and English Translations of Comics about the Adventures of Asterix", *DISCOURSE*, vol. 10, no. 5, pp. 102–114. DOI: 10.32603/2412-8562-2024-10-5-102-114 (Russia).

Введение. Адаптация юмористических выражений представляет собой серьезную проблему для переводчиков, особенно если речь идет об именах собственных, несущих юмористическую составляющую. Выбор наиболее эффективного подхода к адаптации данных частей текста имеет решающее значение для избежания двусмысленности, искажения авторской мысли или даже полной потери юмористического эффекта.

В переводоведении уделено значительное внимание проблеме передачи имен собственных, а также посвящено множество исследований. Однако универсальный подход к решению этой проблемы еще предстоит предложить, так как необходимо учитывать принципы и особенности, которыми руководствовался автор исходного текста при создании имен собственных. Слабое понимание приемов адаптации имен собственных со стороны переводчика неизбежно может привести к искажению исходного текста, что вызовет трудности у читателя в определении предполагаемого референта и понимание семантических нюансов, связанных с именем.

К наиболее распространенным методам передачи имен собственных на язык перевода относятся транскрипция с элементами транслитерации, калька, полукалька, создание неологизмов, описательный перевод (Д. И. Ермолович [1] и Л. М. Щетинин [2]). Однако эти методы не всегда эффективно сохраняют юмористическую составляющую имен собственных. В контексте комиксов адаптация имен собственных несколько упрощается. Если прямой метод передачи имени собственного невозможен, можно использовать альтернативные стратегии, такие как связывание имени собственного на языке перевода с невербальным элементом.

Методология и источники. В рамках статьи компенсация рассматривается как один из подходов к передаче имен собственных. В отечественной литературе ей не уделено пристальное внимание, однако существуют работы, в которых авторами предложена подробная структура компенсации. Особый интерес вызывает не только изучение трудов отечественных и зарубежных ученых, но формирование на этой основе подхода к адаптации имен собственных.

В работах Л. С. Бархударова упоминается компенсация как один из способов переводческих преобразований. Она используется, когда некоторые элементы исходного языка не имеют эквивалентов в целевом языке, и поэтому они могут быть дополнены другими средствами [3, с. 176]. Компенсация также рассматривалась в исследованиях перевода. В «A Textbook of Translation» П. Ньюмарка компенсация описывается как процесс, при котором утрата смысла, звукового эффекта, метафоры или прагматического эффекта в одной части предложения компенсируется в другой или в соседнем предложении [4, р. 90].

К числу заметных работ, посвященных вопросам компенсации, можно отнести «Thinking Translation: A Course in Translation Method. Italian to English» С. Харви и Дж. Хиггинса [5], а также «Компенсация как категория переводоведения» Н. А. Фененко и А. А. Кретьева [6].

В работе С. Харви и Дж. Хиггинса выделяются три самостоятельные категории компенсации. Авторы, тем не менее, отмечают, что многие случаи компенсации на самом деле могут относиться к нескольким категориям. Основное внимание следует уделять не только категоризации, но и пониманию потерь, которые необходимо компенсировать. При определении категории компенсации всегда следует учитывать другие важные факторы, такие как контекст, стиль, жанр и цели как исходного текста (ИТ), так и целевого текста (ЦТ) [5, р. 34].

По мнению исследователей, компенсация становится необходимой, когда определенные факторы вынуждают переводчика идти на нежелательный, но неизбежный компромисс. Это часто связано с различием в форме между ИТ и ЦТ. *Компенсация в форме (Compensation in mode)* может принимать различные формы, например, делать явным в ЦТ то, что подразумевается в ИТ, или преобразовывать буквальное значение в коннотативное. Эти компенсаторные изменения в форме могут проявляться по-разному, включая использование разных частей речи, альтернативных синтаксических структур и замену отдельных слов, фраз, предложений или даже абзацев [5, p. 39].

Компенсация также приводит к изменению размещения определенных текстовых эффектов. Текстовый эффект в ЦТ происходит в другом месте по отношению к другим элементам в контексте ЦТ по сравнению с соответствующим эффектом в контексте ИТ. Эта категория называется компенсацией на месте (*compensation in place*). Кроме того, компенсация часто включает в себя распространение характеристик ИТ на относительно большую часть ЦТ, что известно, как компенсация посредством расщепления (*compensation by splitting*) [5, p. 39].

Авторы также отмечают, что три уже описанные категории компенсации не являются взаимоисключающими, и каждая категория может включать в себя широкий спектр вариаций. Например, можно не разделять компенсацию в форме и компенсацию на месте, поскольку почти все типы компенсации предполагают различия как в форме, так и в месте. Так, К. Харви в собственном исследовании объединяет перечисленные три категории и получает обобщенную компенсацию (*generalized compensation*), которая будет относиться ко всему тексту, в зависимости от частоты применения [7].

В исследованиях Н. А. Фененко и А. А. Кротова концепция компенсации расширена. Авторы дополнили ее собственной терминологической базой, основанной на термине «реалия». В работе выделены следующие виды реалий:

– *R-реалии* – реалия как предмет реальной действительности. На ПЯ передается посредством выбора в родной культуре денотата, который может быть эквивалентен чужому, либо, когда появляется смысловая недостаточность, возможно применение синонимических цепочек, вносящих дополнительную информацию [8];

– *S-реалии* – реалия как идеальный эквивалент среды обитания социума. Ввиду возможной культурной недостаточности могут быть переданы на ПЯ с помощью экспликаций или единицы номинации языка перевода, уточняемой в сносках;

– *L-реалии* – реалия как средство номинации культурного концепта (имена собственные, топонимы и антропонимы). Чаще всего передана в ЦТ с помощью транслитерации или транскрипции [9].

Своей целью авторы ставят показать, что теорию и практику перевода можно рассматривать как теорию компенсаций, которые разделены на языковые (внутриуровневые и межуровневые, полные и частичные, линейные и нелинейные, формальные и содержательные) и внеязыковые (культурные и социокультурные) [6].

Главное понимать, компенсация – это сокращение неприемлемых потерь при переводе (за счет намеренного использования приемлемых потерь). Описанные исследования могут быть объединены в единую концепцию, которая позволит переводчикам сформировать наиболее эффективную стратегию адаптации текста. Например, в рамках данного исследования

предлагается рассматривать имена собственные в качестве L-реалии, к которым применяется компенсация по форме, реализуемая с помощью семантической замены.

Результаты и обсуждение. В этой статье анализируется корпус имен собственных, встречающихся в комиксах о приключениях Астерикса. Приключения Астерикса, вероятно, являются наиболее исследованными комиксами в литературе, посвященной переводу. Исследуемые аспекты включают перевод юмора, цитат, культурных аллюзий и стереотипов, а также взаимодействие словесных и невербальных элементов. В статье речь идет о том, как переводчики справились с адаптацией имен собственных на русский и английский языки. Серия состоит из 64 выпусков, среди которых не все имеют перевод, поэтому выборка имен, в которых важную роль играет словесный юмор, не является полной, однако имеющееся количество вполне позволяет сделать определенные выводы.

На примере переводов комиксов о приключениях Астерикса, можно сделать предположение, что большее значение при адаптации имен собственных имеет компенсации по форме (моде). Большинство имен ИЯ (исходного языка) заменяются иными в ПЯ для сохранения юмористических эффектов. В примерах, представленных далее, большинство имен не имеют никаких связей с оригинальными именами (за исключением суффиксов с общим происхождением), однако компенсация сделана с упором на формирование имен в исходном тексте, поэтому форма преобладает над другими категориями.

Перед переводчиками комиксов об Астериксе стояла сложная задача, поскольку необходимо было переводить имена собственные, образованные словосложением. Очевидно, если невозможно передать имя персонажа (например, с помощью транскрипции) созвучное с оригиналом и сохранить заложенный в него смысл, то основной задачей оставалось сохранение идеи (т. е. компенсировать по форме). Одна из проблем, с которой переводчикам пришлось столкнуться в комиксах об Астериксе, – это то, как имена собственные строятся вокруг корня, к которому добавляется суффикс, подчеркивающий национальность:

- ix для галлов (адаптирован как «икс» в русском; «ix» в английском);
- ic для готов (адаптирован как «их»; «ic» в английском);
- us для римлян (адаптирован, чаще всего, как «ий»; «us» в английском);
- af для норманнов (адаптирован как «аф»; «af» в английском);
- ah для британцев (адаптирован как «акс»; «ah» в английском).

Переводчикам было необходимо учитывать морфологические особенности языка перевода и подбирать слова, к которым перечисленные суффиксы могли быть подставлены без нарушений. Другая проблема заключалась в построении самих имен, потому что, если имена главных героев основаны на одном существительном, то большая часть остальных имен построена на двух словах, скомбинированных так, что их значение выделяется только при чтении вслух. Следующий пример показателен: в комиксе «Астерикс гладиатор» имя владельца ресторана на французском языке звучит как *Plaintcontrix*, что дает *plainte contre* – юридический термин, означающий «жалоба на неизвестное лицо». Дословный перевод в значительной степени удлинил бы это имя на английском и русском языке и без учета суффикса, подчеркивающего национальность. В обоих языках переводчики адаптировали его имя, изменив его семантическую основу, сохранили юмористический характер и связали с кулинарией: *Instantmix* и *Профитроликс*. В английском языке имя образовано от термина *instant mix*

(растворимые смеси). Этот термин ныне устарел, потому он органично вписывается в повествование, и в данном случае второе слово уже заканчивается на «ix», что избавляет от необходимости подбирать слово, к которому можно органично добавить суффикс. В русском языке имя образовано от слова «профитроли» (французское блюдо), отчего адаптация работает на нескольких уровнях, отсылая к имени на ИЯ и связывая имя персонажа непосредственно с его профессией. Описанный пример показателен по двум причинам:

– в английском языке было использовано слово, имеющее «ix» в корне, что, однако, не частое явление. Обычно переводчики находили слова, заканчивающиеся таким образом, что при написании «ix» в конце слова само слово при прочтении звучало бы как прежде. Для галльских и готских окончаний, переводчики использовали прилагательные и существительные, оканчивающиеся на «ic (s)»;

– в оригинальных комиксах большая часть имен, как уже было упомянуто, получены словосложением (от двух слов до целых словосочетаний). В английском и русском языках имен, образованных таким образом, не так много. Большая часть появилась от одного слова, к которому была возможность приписать суффикс «ix»/«икс».

Имеем ли мы в данном примере дело с компенсацией? Можно утверждать так. В обоих переводах имя персонажа полностью заменено, но юмористический эффект сохранен, несмотря на то, что юмор стал более наглядным.

В табл. 1 представлены галльские имена в переводах для британского и российского рынка [10–13].

Таблица 1. Гальские имена
Table 1. Gaul names

Французский язык	Русский язык	Английский язык
Astérix	Астерикс	Astérix
Obélix	Обеликс	Obélix
Idéfix	Идефикс	Dogmatix
Panoramix	Панорамикс	Getafix
Abraracourcix	Авторитарикс	Vitalstatistix
Assurancetourix	Консерваторикс	Cacofonix
Ordralfabétix	Антисанитарикс	Unhygenix
Agécanonix	Допотопикс	Geriatricx
Bonemine	Импедимента	Impedimenta
Cetautomatix	Автоматикс	Fulliautomatix
Pneumatix	Телеграфикс	Postaldistribix
Ielosubmarine	Бактерия	Bacteria
Tragicomix	Трагикомикс	Tragicomix
Goudurix	Идунарикс	Justforkix

Имена главных героев при адаптации Астерикс и Обеликс были сохранены. Значения имен в английском и французском *asterisque/asterisk*, *obelisque/obelisk*. Астерикс – главный герой комиксов (от лат. *astra* – звезда), звезда которая является этимологической основой имени. В русском переводе эта связь не очевидна, (так как латинский язык оказал не такое существенное влияние на развитие славянского языка. Возможным вариантом адаптации было бы «Звездарикс» или «Протагоникс», что подчеркивало бы главную роль персонажа. Обеликс – большой и толстый мужчина, чье имя этимологически связано со словом *obelisk* –

монумент, сужающийся к верху. В английском и русском языке имя также не было изменено, так как созвучно со словом, от которого образовано.

Большая часть имен образована словосложением: собаку Обеликса в оригинале зовут *Idefix*. Имя появилось сложением французских слов *idee fixe* (существительное + прилагательное), что на английском языке выглядит, как *fixed idea*. Адаптация этого имени привела бы к объединению слов, что было бы трудно понимаемо – *Fixedideaix*. Как вариант, можно было бы не менять оригинал (как в случае с главными героями), но это нарушило бы правила английского синтаксиса. Это привело к тому, что на английский язык имя было адаптировано как *Dogmatix*. Такая адаптация довольно любопытна, так как в источниках приводится *dogmatic* как основа для имени в английском языке. Слово *dogmatic* не является эквивалентом французского *idee fixe*, но оно тем не менее довольно близко по смыслу к оригиналу. Также в слове *dogmatic* присутствует часть *dog* (собака), потому замена оригинального имени при адаптации не кажется неорганичной (*dogmatic* созвучно *dogmatix* – отсылка на собаку). С другой стороны, возможен вариант образования от сочетания слов *dog* и *mate*, что при присоединении приводит к *dogmate*, в котором гласная заменяется суффиксом «*ix*». Такой способ образования может рассматриваться, поскольку в английских версиях присутствуют примеры имен, в которых была заменена гласная, либо убрана согласная. В русском языке порядок слов в предложении не так строг, как в английском, поэтому перевести имя с французского оказалось возможным без изменения. «Идея фикс» превратилась в Идефикс.

Друида – одного из центральных персонажей комиксов в оригинале зовут *Panoramix*. С греческого языка *panorama* – вид (не будем забывать, что имена должны иметь связь с древностью), отчего получается, что *Panoramix* – тот, кому видимо все. Вновь имя на русском языке было передано без изменений, тогда как в английском языке друид стал *Getafix*. В данном случае этот каламбур связан с волшебным зельем, которое друид производит, а также это каламбур на фразу *to get-a-fix*, означающую сильное желание получить наркотики, что довольно символично, учитывая с каким желанием галлы прикладываются к этому напитку, и кто его им изготавливает.

Abraracourcix – вождь галльской деревни. Имя – производное от фразы *à bras court* буквально – «с короткими руками». Считается, что произошло от французской фразы *tomber sur quelqu'un à bras raccourcis* – «атаковать кого-либо с особой жестокостью». В случае с этим персонажем его имя может являться противопоставлением выражению *avoir le bras long* (иметь большие связи, пользоваться влиянием), поскольку вождь представлен в комиксе недостаточно компетентным лидером. В английском и русском языках имя было адаптировано без опоры на оригинальный язык. В английском оно произошло от *vital statistics*, что означает статистика народонаселения на определенной территории. Этот вариант вполне логичен, поскольку вождь должен учитывать количество людей в племени. В русском языке имя вождя было образовано от слова «авторитарный». Таким образом, символичность имени сохраняется (авторитарность – способ руководства или государственного устройства), однако теряется связь с оригинальной идеей, наиболее близким вариантом был бы, например, «Рукокоротикс».

Assurancetourix – деревенский бард, чье имя происходит от выражения *assurance tous risques* (комплексное страхование), обозначающего вид автомобильного страхования. Бард часто оказывается побит, поэтому, вероятно, его имя и образовано от такого термина. В английском языке имя барда – *Sacofonix* образовано от *sacophonic* (какафонический). Слово имеет греческое происхождение (какός (*kakos* – плохой) и φωνή (*phonē* – голос)), что позволяет сохранить определенную аутентичность. В русском языке персонаж стал зваться Консерваторикс. Учитывая профессию персонажа, его любовь к пению и игре на лютне, образование имени от слова «консерватория» является уместным, но не эквивалентным.

Еще один пример, в котором английское и русское имя имеют больше символизма, чем во французском. *Ordralfabetix* (*ordre alphabetique* или «алфавитный порядок»), несмотря на забавную игру слов, имя ничего не говорит читателям о персонаже. В деревне он славится продажей тухлой рыбы, из-за чего часто попадает в драки. Как следствие, британские переводчики адаптировали имя, как *Unhygienix* (*unhygienic*).

Для римских суффиксов переводчиками использовались слова, заимствованные из латинского языка, такие как *status*, *bonus* и т. д. (табл. 2). Большинство слов английского языка, используемые для образования имен, оканчиваются на «ous», «ious», «uous», «ium», «ius». Тем самым удалось создать имена собственные, которые легко узнаваемы (меняется написание «ous» на «us») и произносятся одинаково. В русском языке этого было добиться еще проще, достаточно было добавить окончание «ий» (хотя имена с латинского языка в русском имеют именно такое окончание). Также нужно отметить, что имена персонажей римлян не несут какого-либо юмористического оттенка.

Таблица 2. Римские имена
Table 2. Roman names

Французский язык	Русский язык	Английский язык
Jules Cesar	Юлий Цезарь	Julius Ceasar
Claudius Cornedurus	Клавдий Катавасий	Gluteus Maximus
Tullius Mordicus	Тулий Амбиций	Gaius Veriambitus
Perclus	Кривулий	Felonius Caucus
Caligula Minus	Калигула Пупций	Caligula Minus
Lactus Bifudus	Лакт Бактерий	Lactus Bifudus
Coronavirus	Инфлюэнций	Coronavirus
Bacillus	Бацилий	Bacilius
Hotelterminus	Непоступиций	Nefarius Purpus
Belinconnus	Поздравлений	Dubius Status
Caligula Alavacomgepetus	Калигула Теньнаплетений	Odius Asparagus
Briseradius	Уконтрапупий	Insalubrius
Bonus Promoplus	Плюс Процентов	Libellus Blockbustus

Jules Cesar – реальная историческая личность, значит имя персонажа будет передано на других языках так, как оно было передано в других более ранних источниках или научной литературе.

Claudius Cornedurus – атлетического телосложения легионер, принимающий участие в Олимпийских играх. Фамилия образована от *corne d'urus* (бычий рог). Персонаж помешан на тренировках и подготовке к соревнованиям. В английском языке его имя и фамилию удалось согласовать с его хобби, поскольку *Maximus* образовано от слова *maximum*, а *Gluteus* от слова *gluten* (фактически получается «максимально глютенный»). В русском языке фами-

лия персонажа – Катавасий, что образовано от слова «катавасия», одно из значений которого – суматоха, беспорядок. Учитывая, что в сюжете комикса персонаж поспособствовал суматохе, то его имя вполне можно считать обоснованным.

Tullius Mordicus – центурион воинской части около галльской деревни. Фамилия персонажа образована от слова *mordicus*, которое означает «настойчивый, упертый». Учитывая, что персонаж хочет стать префектом, то имя символично. Подобный смысл сохранился в русском и английском языках, поскольку в обоих языках фамилия – производная от слова «амбициозный», т. е. тот, кто ставит себе высокие цели, как представленный в комиксе центурион. Причины, по которым имя персонажа в английском языке изменено, не определены.

Perclus – советник центуриона, командующего гарнизоном при галльской деревне. Имя произошло от слова *percluse* – искалеченный, однако остается неясным, как это связано с персонажем. В русском языке он стал зваться Кривулий (от слова «кривой»), возможно это связано с его кривым носом, поскольку с сюжетом комикса имя не согласуется. В английском языке имя сильнее согласуется с сюжетом. *Felonius* – образовано от слова *felonious* (что значит «преступный»), фамилия персонажа – это слово *caucus* (собрание), тогда получается «преступное собрание». Поскольку в сюжете комикса именно он предлагает избавиться от друида галльской деревни, то английское имя можно считать символичным.

Caligula Minus – легионер, который должен был проникнуть в галльскую деревню. Его имя и фамилия во французском и английском языках пишется без изменений. В оригинале фамилия персонажа – это слово «минус» (вероятно, подчеркивающее его ущербность по сравнению с остальными воинами). В русском языке фамилия персонажа стала Пупций. Предположительно фамилия персонажа образована от слова «пуп», в значении центр чего-либо. Поскольку персонаж является ключевой фигурой в сюжете комикса «Астерикс из Галлии», то такую замену можно считать обоснованной.

Lactus Bifudus – римский чиновник, который не выполняет свои обязанности по ремонту дорог. В оригинале фамилия – это бактерия *bifundus* (содержится в молоке), в то время как имя – это молоко на латинском. Английское имя персонажа не отличается от французского, русское имя персонажа осталось без изменений, тогда как фамилия стала более очевидной для читателя – Бактерий.

Coronavirus – гонщик, не проигравший ни одной гонки. Назван в честь группы вирусов на французском языке. На английском языке имя персонажа осталось без изменений, на русском языке персонаж стал Инфлюенций, потеряв, тем самым, связь с чиновником и штурманом, хотя их объединял общий сюжет. Тем не менее определенный смысл сохранился, поскольку этот гонщик довольно популярен среди римлян, что говорит о его большом влиянии на граждан (инфлюенций, вероятно, образовано от слова «инфлюенсер»).

Как уже было упомянуто, все норманнские имена заканчиваются на «*af*» во французском языке, для этого использовались слова, заканчивающиеся на «*f*» или на «*phe*» (табл. 3). В английском языке подобная ситуация – слова заканчиваются на «*f*» или «*ph*» с учетом того, что некоторые имена заменяются целиком. Русскоязычные имена образованы от слов, заканчивающихся на «в», которые при проговаривании дадут звук «ф». Имена второстепенных персонажей (норманнов в частности), которые появляются только в одном выпуске комикса, не настолько символичны, как имена галлов и римлян.

Таблица 3. Норманнские имена
Table 3. Norman names

Французский язык	Русский язык	Английский язык
Olaf Grossebaf	Улаф Волкодаф	Olaf Timandahaf
Dactilograf, Stenograf	Полиграф и Телеграф	Firsthaf, Secondhaf
Paraf	Устаф	Psychopaf
Epitaf	Тыпраф	Epitaf
Cenotaf	Стремглаф	Cenotaf
Completemenpaf	Ольюнидизлаф	Transportcaf
Bellegaf	Сбортраф	Chiffchaff
Mataf	Удаф	–
Batdaf	Замзаф	Nescaf
Epaf	Ипаф	Riffraf

Olaf Grossebaf – вождь норманнов. *Olaf* – типичное имя персонажа викинга, которое в русском языке изменяется на Улаф. Фамилия персонажа *Grossebaf* образована от *grosse baffe* (большая пощечина/оплеуха). В английском языке персонаж стал *Timandahaf* от *time and a half* (сверхурочные), в русском языке был адаптирован, как Волкодаф от слова «волкодав».

Dactilograf, Stenograf – персонажи написаны вместе, т. к. в комиксе они также неразлучны и все делают вместе. Потому неудивительно, что их имена образованы от слов *sténographe* и *dactylographe*, поскольку и то, и другое связано с печатью. В английском языке их имена имеют больше смысла, т. к. они названы *Firsthaf* и *Secondhaf* (первая и вторая половина), что делает их единым целым. Русские имена довольно близко адаптированы к французским, только теперь они стали средствами передачи информации: Телеграф и Полиграф, даже слова менять не пришлось.

Paraf – в оригинале имя образовано от слова *paraphe* (инициалы), в английском языке от слова *psychopath* («*th*») удобно заменяется на *f*), в русском языке от слова «устав», которое пишется так, как слышится, глухая «*v*» превращается в «*ф*».

Epitaf – во французском языке имя образовано от слова *epitaphe* (эпитафия), в английском языке имя не изменилось. В русском языке имя персонажа стало Тыпраф, что образовано от целого предложения: ты прав.

В случае британских имен (табл. 4) все примеры на французском и английском языках заканчиваются на «ах». В русском языке окончанием имён является «акс» [14].

Таблица 4. Британские имена
Table 4. British names

Французский язык	Русский язык	Английский язык
Jolitorax	Тотактоэдакс	Anticlimax
Relax	Релакс	Dipsomaniax
Surtax	Тиктакс	Surtax
Madmax	Мэдмакс	Madmax
Ecotax	Экопакс	Ecotax
Ipipourax	Гигипуракс	Hipipurax

Jolitorax – брат Астерикса из Британии. Его имя образовано от *joli thorax* (красивая грудная клетка) появилось посредством соединения слов без необходимости добавления

суффикса. В английском имени также не было необходимости добавлять суффикс к имени, поскольку оно произошло от слова *anticlimax* (одно из значений: разочарование).

Relax – трактирщик. Имя, без каких-либо изменений, образовано английским словом *relax* (расслабляться), а на русском языке передано с помощью транскрипции. Довольно любопытно, что английское имя стало *Dipsomaniax*, что образовано от слова *dipsomania* (алкоголизм). В всех языках имя персонажа достаточно символично, так как он владелец бара, места в котором можно расслабиться и в котором много алкоголя.

Surtax – еще один трактирщик, брат Релакса. В французском и английском языках имя одинаково и имеет общее происхождение *surtaxe* и *surtax* (доплата/подходный налог). Русское имя произошло от сочетания «тик-так» (возможно, от названия драже).

При создании готских имен во французском языке использовались слова, оканчивающиеся на «*que*». Английский язык оказался довольно «удобен» в данном случае, так как можно было использовать прилагательные, заканчивающиеся на «*ic*». В русском языке достаточно было найти аналоги, к которым можно было добавить суффикс «*их*» или произвести замену в суффиксе «*ик*» (табл. 5) [11].

Таблица 5. Готские имена
Table 5. Gothic names

Французский язык	Русский язык	Английский язык
Cloridric	Антистатих	Rhetoric
Coudetric	Кошмарих	Choleric
Electric	Электрих	Electric
Histeric	Истерих	Prehistoric
Liric	Лирих	Lyric
Pasdfric	Фанатих	Atmospheric
Satiric	Сатарих	Satiric
Teleferic	Самодурих	Metric
Chimeric	Химерих	Hemispheric
Figuralegoric	Фигуралегорих	Allegoric

Cloridric – переводчик в деревне готов. Французский вариант имени произошел от слова *chlorhydrique* (хлороводородный), в то время как русский вариант – измененное слово «антистатик» с заменой суффикса. Английский имя – это неизменное слово *rhetoric* (риторика), что по сравнению с предыдущими вариантами ближе связано с персонажем.

Coudetric – готский воин, похитивший друида Панорамикса. В каждом языке имя так или иначе характеризует персонажа. Французский вариант произошел от *coup de trique* (бить дубиной), что, по крайней мере, логично – персонаж пользуется дубиной. Русский вариант произошел от слова «кошмар» или «кошмарить». Поскольку герой защищает границу от римлян и часто нападает на них, это наводит ужас на имперских солдат. Английский вариант произошел от слова *choleric* (холерик), что связано с темпераментом, который имеет персонаж.

Заключение. На основе представленного анализа, можно заметить, что в переведенных комиксах имена, на первый взгляд, переданы с помощью транскрипции. В данном случае мы предлагаем считать такой способ передачей того же значения средствами ПЯ, не считая такой способ передачи транскрипцией, поскольку каждое имя в русском языке имеет слово-источник, которое поясняет его.

При адаптации имен собственных переводчикам пришлось работать не только с системными особенностями языков, но и с различными коннотациями и воспроизведением юмора. Была выполнена кропотливая работа передачи каламбуров с оригинального языка на язык перевода, при этом переводчикам удалось передать символичность имен. В большинстве случаев вкладываемый авторами смысл в имя не был передан, но тем не менее был заменен на тот, который соотносится с характером или изображением персонажа.

Создается впечатление, что переведенные имена собственные лучше гармонируют с текстом в сравнении с оригиналом как раз потому, что переводчики, которые не всегда могли придерживаться идей авторов и сохранять те же значения, пытались восполнить эти потери, создавая более сильную связь между именами персонажей и их ролью в комиксах, будь то профессия, личностные или физические особенности. Такой подход применялся не только к персонажам, появлявшимся регулярно в комиксах, но и к второстепенным персонажам, которые играли важную роль в одном из выпусков. Имена прочих второстепенных персонажей, роль которых незначительна или в данной работе не рассматривались, были адаптированы так, чтобы иметь определенную символичность.

Обе адаптации являются результатом работы одного или нескольких переводчиков, у обеих есть сильные объединяющие особенности, которые выделяют их как самостоятельные произведения. Такими особенностями можно считать то, что переводчики придерживались компенсации по форме с использованием трансформации как основного типа переводческой трансформации. Несомненно, в переводах на оба языка были сохранены особенности ИЯ: суффиксы (в русском языке это еще и окончания), что тоже было достигнуто с помощью компенсации, так как структура языка в некоторых случаях не позволяла сохранить суффикс, даже если имя получалось передать, не отступая от оригинальной идеи.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ермолович Д. И. Имена собственные на стыке языков и культур. М.: Р.Валент, 2001.
2. Щетинин Л. М. Слова, имена, вещи. Очерки об именах. Ростов н/Д.: Изд-во Ростов. ун-та, 1966.
3. Бархударов Л. С. Язык и перевод (вопросы общей и частной теории перевода). М.: Междунар. отношения, 1975.
4. Newmark P. A. *Textbook of Translation*. NY: Prentice Hall, 1988.
5. Harvey S., Higgins I. *Thinking Translation: A Course in Translation Method. Italian to English*. London: Routledge, 1992.
6. Фененко Н. А., Кретов А. А. Компенсация как категория переводоведения // Вестн. ВГУ, Сер. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2001. № 2. С. 71–74.
7. Harvey K. *A Descriptive Framework for Compensation*. London: The Translator, 1995.
8. Кретов А. А., Фененко Н. А. Реноминация как проблема переводоведения // Вестн. ВГУ, Сер. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2011. № 2. С. 154–157.
9. Фененко Н. А. Язык реалий и реалии языка. Воронеж: Изд-во Воронеж. гос. ун-та, 2001.
10. Gosciny R., Uderzo A. *Asterix le Gaulois*, Paris: Dargaud, 1961.
11. Gosciny R., Uderzo A. *Asterix et les Goths*, Paris: Dargaud, 1963.
12. Gosciny R., Uderzo A. *Asterix gladiateur*, Paris: Dargaud, 1964.
13. Gosciny R., Uderzo A. *Asterix et les Normandes*, Paris: Dargaud, 1966.
14. Gosciny R., Uderzo A. *Asterix chez les Bretons*, Paris: Dargaud, 1967.

Информация об авторе.

Дьячков Дмитрий Александрович – аспирант кафедры перевода Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена, наб. реки Мойки, д. 48, Санкт-Петербург, 191186, Россия. Автор двух научных статей. Сфера научных интересов: аудиовизуальный перевод, прагмалингвистика, контрастивная лингвистика, переводоведение.

*О конфликте интересов, связанном с данной публикацией, не сообщалось.
Поступила 26.02.2024; принята после рецензирования 29.03.2024; опубликована онлайн 20.11.2024.*

REFERENCES

1. Ermolovich, D.I. (2001), *Imena sobstvennye na styke yazykov i kul'tur* [Proper names at the intersection of languages and cultures], R.Valent, Moscow, RUS.
2. Shchetinin, L.M. (1966), *Slova, imena, veshchi. Ocherki ob imenakh* [Words, names, things. Essays on names], Izd-vo Rostov. un-ta, Rostov n/D., USSR.
3. Barkhudarov, L.S. (1975), *Yazyk i perevod (voprosy obshchei i chastnoi teorii perevoda)* [Language and translation (issues of general and specific theory of translation)], Mezhdunar. otnosheniya, Moscow, USSR.
4. Newmark, P.A. (1988), *Textbook of Translation*, Prentice Hall, NY, USA.
5. Harvey, S. and Higgins, I. (1992), *Thinking Translation: A Course in Translation Method. French to English*, Routledge, London, UK.
6. Fenenko, N.A. and Kretov, A.A. (2001), "Compensation as a Category of Translation Studies", *Proceedings of Voronezh State Univ. Series: Linguistics and Intercultural Communication*, no. 2, pp. 70–74.
7. Harvey, K (1995), *A Descriptive Framework for Compensation*, The Translator, London, UK.
8. Kretov, A.A. and Fenenko, N.A. (2011), "Renomination as a translation studies issue", *Proceedings of Voronezh State Univ. Series: Linguistics and Intercultural Communication*, no. 2, pp. 154–157.
9. Fenenko, N.A. (2001), *Yazyk realii i realii yazyka* [The language of realities and the realities of language], Voronezh. gos. un-t, Voronezh, RUS.
10. Goscinny, R. and Uderzo, A. (1961), *Asterix le Gaulois*, Dargaud, Paris, FRA.
11. Goscinny, R. and Uderzo, A. (1963), *Asterix et les Goths*, Dargaud, Paris, FRA.
12. Goscinny, R. and Uderzo, A. (1964), *Asterix gladiateur*, Dargaud, Paris, FRA.
13. Goscinny, R. and Uderzo, A. (1966), *Asterix et les Normandes*, Dargaud, Paris, FRA.
14. Goscinny, R. and Uderzo, A. (1967), *Asterix chez les Bretons*, Dargaud, Paris, FRA.

Information about the author.

Dmitrii A. Diachkov – Postgraduate at the Department of Translation, The Herzen State Pedagogical University of Russia, 48 Moika emb., St Petersburg 191186, Russia. The author of 2 scientific publications. Area of expertise: audio-visual translation, pragmalinguistics, contrastive linguistics, translation studies.

*No conflicts of interest related to this publication were reported.
Received 26.02.2024; adopted after review 29.03.2024; published online 20.11.2024.*