

CZU: 81`255`373.23:791.228

[https://doi.org/10.59295/sum10\(180\)2023\\_08](https://doi.org/10.59295/sum10(180)2023_08)

## TRADUCEREA NUMELOR DE PERSONAJE DIN DESENE ANIMATE: DINCOLO DE FRONTIERELE LINGVISTICE

*Angela GRĂDINARU,*

*Universitatea de Stat din Moldova*

Traducerea numelor de personaje din desene animate reprezintă o provocare semnificativă, deoarece implică considerații lingvistice și culturale. Atunci când aduc conținut animat unui public global, creatorii se confruntă cu provocarea de a se asigura că numele rezonază corespunzător în diferite limbi și culturi. Acest proces depășește simpla conversie lingvistică, deoarece necesită o înțelegere nuanțată a variațiilor culturale și adaptabilitate fonetică. Traducătorii trebuie să atingă un echilibru între a rămâne fideli intenției inițiale a numelor personajelor și a se asigura că acestea pot fi identificate cu publicul țintă. Unele nume pot suferi modificări minore pentru a menține armonia fonetică sau pentru a transmite conotații culturale specifice. Traducerea numelor personajelor joacă un rol crucial în implicarea publicului, influențând modul în care spectatorii percep și se conectează cu lumea animată. Necesită o interacțiune delicată între acuratețea lingvistică și sensibilitatea culturală, sporind în cele din urmă experiența privitorului de a se transpune într-o altă lume/realitate și promovând un sentiment de familiaritate. Traducerea cu succes a numelor personajelor contribuie la atracția interculturală a desenelor animate, făcându-le accesibile și plăcute pentru diverse audiențe din întreaga lume.

**Cuvinte-cheie:** *adaptare culturală, desen animat, fidelitate în traducere, nume propriu, text sursă, text țintă, tehnică de traducere.*

### TRANSLATING CHARACTER NAMES FROM ANIMATED SERIES: BEYOND LINGUISTIC BOUNDARIES

The translation of character names in animated series involves both linguistic and cultural considerations. When bringing animated content to a global audience, creators face the challenge of ensuring that names resonate appropriately in different languages and cultures. This process goes beyond mere linguistic conversion, as it requires a nuanced understanding of cultural variations and phonetic adaptability. Translators must achieve a balance between staying faithful to the original intent of the character names and ensuring that they are relatable to the target audience. Some names may undergo minor alterations to maintain phonetic harmony or to convey specific cultural connotations. The translation of character names plays a crucial role in audience engagement, influencing how viewers perceive and connect with the animated world. It requires a delicate interplay between linguistic accuracy and cultural sensitivity, ultimately enhancing the viewer's immersive experience and fostering a sense of familiarity. Successful translation of character names contributes to the cross-cultural appeal of animated series, making them accessible and enjoyable to diverse audiences worldwide.

**Keywords:** *cultural adaptation, cartoon, fidelity in translation, proper name, source text, target text, translation technique.*

#### Introducere

Desenele animate sunt o parte integrantă a culturii populare, aducând bucurie și divertisment spectatorilor de toate vârstele. Desenele animate prezintă o varietate de personaje memorabile, fiecare cu un nume ales cu grijă. Cu toate acestea, atunci când aceste desene animate traversează granițele, traducerea numelor personajelor devine o provocare complexă. Traducerea desenelor animate este un proces complex care depășește simpla transpunere a dialogului. Unul dintre cele mai dificile aspecte ale acestui tip de traducere audiovizuală (subtitrarea sau dublarea) se referă la numele personajelor care joacă un rol esențial în construirea identității acestora. Numele personajelor din desene animate sunt adesea bogate în semnificații, jocuri de cuvinte și conotații culturale care se pot pierde în traducere. Traducerea lor necesită atenție la detalii și o înțelegere profundă a contextului cultural și lingvistic al ambelor limbi. Traducerea numelor de personaje poate fi o provocare, deoarece implică mai mult decât simpla schimbare a sunetelor. Aceasta implică, de asemenea, adaptarea numelor pentru a se potrivi cu cultura și particularitățile lingvistice a publicului țintă.

În acest articol, vom explora modul în care traducătorii din limba franceză spre limba română abordează această sarcină dificilă, evidențiind importanța echilibrului între fidelitatea la textul original și adecvarea culturală în procesul de traducere.

### Conceptul de nume propriu

În ultimele decenii, problema definirii conceptului de nume propriu a devenit o preocupare constantă atât în rândul lingviștilor în general, cât și al onomasticienilor în special. Acest interes a servit drept imbold pentru dezvoltarea și evoluția conceptului de onomastică, impus în literatură ca ramură a lingvisticii, care are ca obiect de studiu numele propriu. Onomastica a devenit recent un vast domeniu de studiu, care vizează cercetători onomastici, lingviști și traducători, istorici, sociologi, psihologi, deoarece oferă informații utile pentru multe alte discipline. Noțiunea este destul de controversată, deoarece diverși cercetători o abordează din unghiuri diferite.

Numele proprii spre deosebire de numele comune sunt o categorie de cuvinte care se referă la nume sau denumiri specifice de persoane, locuri, organizații, produse și altele. Acestea sunt utilizate pentru a identifica sau distinge entități individuale și sunt scrise cu litere majuscule. În general, numele proprii nu pot fi definite în mod specific, deoarece se referă la entități unice și individuale. Numele proprii pot varia în mod semnificativ în funcție de cultură și limbă. De exemplu, un nume propriu într-o limbă poate avea o formă diferită sau o pronunție diferită în altă limbă.

Conform opiniei lui Tomescu în *Gramatica Limbii Române* (GARL II), spre deosebire de substantivele comune care desemnează obiecte de aceeași natură, neindividualizate, „substantivele proprii desemnează obiecte unice și se caracterizează prin faptul că nu au nicio semnificație în afara actului denominativ de individualizare a unui anumit obiect” [1, p. 118-129].

Lingvistul Maurice Grevisse, în lucrarea *Le Bon usage*, ne arată că un nume comun este ființa sau obiectul aparținând unui spațiu chiar dacă acest spațiu include doar un singur individ precum *soarele*, *luna*, etc., spre deosebire de numele propriu care desemnează o singură ființă sau obiect sau chiar o categorie de ființe sau obiecte luate separat precum: *Paris*, *Molière*, *Provence*, *Anglais* etc. Prin aceste exemple, observăm că numele propriu are funcția de a individualiza ființa sau obiectul sau chiar categoria pe care o desemnează [2, p. 173].

Conform dicționarului *Le Robert* „un nume propriu desemnează un individ, un loc sau un singur lucru, spre deosebire de numele comun care desemnează clase de oameni, locuri, lucruri, de exemplu: *Franța*, *Volga*, *Louis Aragon* [3].

Opoziția dintre cele două tipuri de substantive apare și în alte gramatici ale limbii române. De exemplu, în *Gramatica de bază a limbii române*, academicianul Ion Coteanu afirmă că „substantivul comun este numele pe care îl dăm oricărui obiect dintr-un set sau clasă de obiecte de același fel, iar numele propriu este numele dat unui anumit obiect (lucru, ființă)” [4, p. 27].

Michel Ballard menționează că numele propriu se distinge de numele comun prin diferența de extensie. „Numele comun se referă la o clasă de obiecte al căror concept îl reprezintă (de exemplu, conceptul de masă); nu se referă la un concept dar, în forma sa prototipică, la un referent extralingvistic. Prin natura sa, numele propriu desemnează, în principiu, un referent unic, care nu are echivalente” [5, p. 27].

Observăm în lucrarea *Searle's theory of proper names, from a linguistic point of view* că atenția lingviștilor este centrată pe problema rolului pe care numele proprii trebuie să-l joace în relația dintre faptele lumii reale și expresiile lingvistice. Lingviștii consideră că „Numele proprii par a fi entitățile lingvistice cele mai special adaptate pentru a îndeplini și a garanta o relație incontestabilă stabilită și constantă între un anumit fenomen din lume, pe de o parte, și un semn lingvistic sau de utilizare a unui semn lingvistic pe de altă parte” [6, p. 259]. Tot în această lucrare, lingviștii numesc numele proprii „semne lingvistice” [6, p. 259].

Timp de aproape un secol, problema semnificației numelor proprii a alimentat de multă vreme o serie de dezbateri lingvistice. În realitate, numele propriu și cel comun diferă mai mult prin diferența de extensie decât prin faptul că unul ar transmite un sens, iar celălalt nu. Substantivul comun se referă la o clasă de obiecte, în timp ce „semantic, caracteristica fundamentală a unui nume propriu este de a desemna o entitate unică, fie că este un individ, un concept, un eveniment, loc sau obiect” [5, p. 175].

Tatiana Trebeș susține însă că definiția numelor proprii trebuie să înceapă cu funcția lor denominativă, în pofida caracterului lor noțional, care tinde spre zero „Substantivele sunt semne lingvistice, cuvinte. Recunoscând că sunt cuvinte, trebuie să recunoaștem că și ele au sens” [7, p. 28]. Prin urmare, numele proprii nu pot fi complet lipsite de sens.

După părerea lui Michel Ballard, numele propriu nu are sens „numele proprii nu au sens, sunt mărci fără sens: ele denotă, dar nu conotă [...]” [5, p. 20]. Lingvistul mai menționează că numele proprii sunt folosite pentru a se referi la ceva și nu a descrie; numele propriu nu furnizează nici un predicat în raport cu obiectul și, prin urmare, sunt lipsite de sens.

În lucrarea *Proper Names in Translations for Children*, Christiane Nord menționează că numele proprii încă mai au sens, „chiar dacă putem considera că numele proprii nu au valoare descriptivă în lumea reală, ele poartă totuși informații” [8, p. 183]. Familiarizarea cu o anumită cultură ne permite să stabilim dacă este bărbat sau femeie *Alice*, *Bill* și să deducem informații precum vârsta, de exemplu, unii își botează copiii după staruri pop sau actori populari la un moment dat.

Sikander Jamil, în lucrarea *Frege: The Theory of Meaning Concerning Proper Names*, consideră că „sensul unui nume este inseparabil de sens și de referent” [9, p.153], iar referentul este, de fapt, sensul numelui propriu. Gottlob Frege consideră că, pentru a înțelege semnificația unui nume propriu, trebuie să ne gândim la un obiect sau la o particularitate a acestuia care corespunde acestui nume. Și anume această particularitate caracteristică sau descriptivă, așa cum o numește cercetătorul, și reprezintă obiectul numit. În situația în care acest obiect este impus de mai multe trăsături particulare, vorbitorul va recurge la diferite moduri de determinare a referentului. Astfel, lingvistul ajunge la concluzia că un nume propriu este o abreviere pentru o multitudine de descrieri, iar numele se va referi la obiectul care cuprinde majoritatea descrierilor.

John Stuart Mill afirmă că fiecare substantiv este denotativ, deoarece este în mod necesar numele a ceva, dar numai substantivele comune au funcția conotativă. Cu alte cuvinte, pentru John Stuart Mill singura funcție a numelor proprii este de a fi denotative pentru că au o referință în lume, reală sau imaginară, și deci non-conotative pentru că nu semnifică lucrul notat prin nici un atribut. „Numele proprii sunt mărci lipsite de sens destinate doar să permită identificarea anumitor lucruri pentru a le face obiecte de discurs” [apud 10, p. 179].

În lumina teoriei referențiale a lui John Stuart Mill, numele propriu este o etichetă sonoră și scrisă care servește la identificarea unei entități fără a furniza nicio informație despre lucrul la care se referă. Din această perspectivă, întrucât numele propriu este lipsit de sens pentru că nu conține proprietăți ale lucrului desemnat, el constituie o categorie care se plasează în afara limbajului înțeles ca sistem de semne.

Într-o perspectivă științifică, numele propriu are sens și îndeplinește diverse funcții semantice și cognitive în limbajul uman. Argumentele pentru sensul numelor proprii pot fi susținute din perspectiva lingvisticii, psihologiei cognitive și antropologiei cognitive. Iată câteva argumente în sprijinul sensului numelor proprii: *identificarea și distincția* - Numele proprii servesc la identificarea și distincția între entități individuale. Ele oferă un mijloc de a se referi la persoane, locuri sau lucruri specifice, ceea ce facilitează comunicarea și schimbul de informații într-un mod eficient. *Memorare și recunoaștere* - Numele proprii contribuie la procesul de memorare și recunoaștere. Oamenii sunt mai predispuși să-și amintească nume proprii decât termeni generici, facilitând procesul de recunoaștere și interacțiune socială. *Construcția identității personale* - Numele proprii joacă un rol esențial în construcția identității personale. Ele pot reflecta caracteristici culturale, familiale sau individuale, contribuind la definirea unică a unei persoane în cadrul unei comunități. *Legătura cu memoria și experiența* - Numele proprii pot fi asociate cu amintiri, experiențe și emoții, ceea ce le conferă o valoare semnificativă în cadrul contextelor personale și sociale. *Stabilitatea și continuitatea* - Numele proprii oferă stabilitate și continuitate în viața unei persoane. Ele pot servi ca puncte de referință constante într-o lume în continuă schimbare. *Aspecte neurocognitive* - Cercetările din domeniul neuroștiințelor sugerează că creierul uman procesează numele proprii în mod diferit față de termenii generici, indicând o trăsătură specială a acestora în percepția și procesarea informațiilor. Prin urmare, numele proprii nu numai că au sens, dar îndeplinesc funcții semantice și cognitive esențiale în limbajul și gândirea umană, contribuind la structurarea și înțelegerea lumii înconjurătoare.

Întrebarea privind sensul numelui propriu al personajelor din desene animate poate fi abordată din mai

multe perspective. Însă este important să clarificăm că sensul numelui propriu al personajelor din desene animate este, în primul rând, o alegere artistică și nu întotdeauna urmează reguli științifice stricte. Numele propriu al unui personaj în desene animate este adesea conceput pentru a fi ușor de identificat și memorat de către audiență. Aceasta poate implica utilizarea unor sunete distincte, asocierea cu trăsături de caracter sau evenimente cheie din poveste. Uneori, numele personajelor pot avea semnificații ascunse sau pot fi bazate pe elemente culturale. Numele propriu poate să reflecte anumite caracteristici ale personajului, cum ar fi personalitatea, abilitățile sau rolul în poveste. Numele propriu al unui personaj în desene animate pot avea un impact emoțional asupra audienței. Un nume bine ales poate suscita simpatie, teamă sau amuzament, contribuind astfel la modul în care publicul percepe personajul. Studiile asupra psihologiei numelor (onomastica) sugerează că numele pot influența percepția și atitudinile oamenilor. Există, de asemenea, conceptul de „efect de nume propriu”, care indică tendința oamenilor de a reacționa mai pozitiv sau mai negativ la persoane sau obiecte în funcție de numele acestora. În consecință putem afirma că, deși numele proprii ale personajelor din desene animate nu sunt întotdeauna guvernate de reguli științifice stricte, alegerea lor poate avea un impact semnificativ asupra modului în care sunt percepute și amintite de către publicul țintă.

### Provocările traducerii numelor de personaje din desene animate

Traducerea numelor de personaje din desene animate reprezintă o parte semnificativă a procesului de localizare a conținutului audiovizual. Alegerea adecvată a numelor de personaje în limba țintă poate influența receptarea și înțelegerea conținutului de către publicul țintă. În cazul traducerii din franceză în română, există multiple strategii pe care traducătorii le pot adopta pentru a menține autenticitatea și pentru a face desenele animate accesibile și atractive pentru publicul român. Traducerea este o artă complexă, care implică nu doar transpunerea cuvintelor dintr-o limbă în alta, ci și transferul semnificației, tonului și subtextului. Atunci când vine vorba de desene animate, numele personajelor joacă un rol semnificativ în identitatea lor și în povestea în ansamblu. Prin urmare, traducerea acestor nume necesită o atenție deosebită la detalii și creativitate.

Numele personajelor din desene animate în limba franceză pot avea semnificații sau jocuri de cuvinte care nu sunt evidente pentru un vorbitor de limba română. Acest lucru poate pune traducătorii într-o situație delicată, deoarece trebuie să găsească echivalente în limba română care păstrează sensul original, dar care sunt, în același timp, ușor de pronunțat și de reținut. De exemplu, personajul „*Amélie Poulain*” din filmul „*Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*”, o peliculă franceză regizată de Jean-Pierre Jeunet în 2001, poate fi dificil de tradus, deoarece numele „*Amélie Poulain*” are o sonoritate specifică franceză, iar jocul de cuvinte cu „*destin fabulos*” este important în film. În acest caz, un traducător ar trebui să găsească o soluție care păstrează farmecul originalului și sensul profund al personajului: *Fabulosul destin al iubirii – Amélie; Destinul fabulos al lui „Amélie”*; *Destinul fabulos al lui „Amélie Poulain”*; *Amélie*.

În acest context am dori să subliniem un aspect important al traducerii numelor de personaje care constă în menținerea semnificației numelor. De exemplu, numele „*Cendrillon*” (*Cenușăreasa*) trebuie să transmită ideea de cenușă, astfel încât publicul român să înțeleagă personajul și povestea. Prin urmare, pentru a adapta numele propriu, traducătorul trebuie să fie atent la semnificația originală și la felul în care acesta se traduce în română.

Un alt aspect pe care îl considerăm de importanță majoră în traducerea numelui personajelor din desene animate este **adecvarea culturală**. Numele personajelor pot fi legate de cultura și istoria franceză. În acest caz, traducătorii trebuie să găsească echivalente românești care să fie relevante și înțelese de publicul țintă. Numele trebuie să fie potrivite pentru cultura țintă și să nu creeze ambiguități sau confuzii. Ce poate suna bine într-o limbă poate suna ciudat sau nepotrivit în alta. De exemplu, numele personajului „*Ratatouille*” (*Ratatouille*) poate fi un joc de cuvinte amuzant în limba franceză, dar o traducere literală în limba română ar putea să nu aibă același efect. În acest context, traducătorul trebuie să găsească un echivalent care să transmită ideea de mâncare și aventură culinară într-un mod care să fie înțeles și apreciat de publicul român.

**Contextul cultural și lingvistic** este un aspect esențial în traducerea numelor de personaje din desene animate. Pentru a înțelege mai bine particularitățile traducerii numelor de personaje din franceză în română, trebuie să avem în vedere diferențele culturale și lingvistice dintre cele două limbi. Româna este o limbă



latină, asemănătoare cu franceza, dar cu anumite particularități fonetice, gramaticale și lexicale. În plus, avem o istorie și o cultură distinctă, care influențează modul în care numele de personaje sunt percepute și traduse.

Unul dintre principalele aspecte ale traducerii numelor de personaje este **adaptarea sunetelor și pronunției**. De exemplu, numele „Belle” din celebrul desen animat „*Frumoasa și Bestia*” trebuie să fie transcris într-un mod care să permită vorbitorilor de română să-l pronunțe corect. Astfel, acesta poate deveni „Bella” pentru a păstra sunetele similare cu originalul și pentru a fi ușor de rostit pentru publicul român, îndeosebi copiii.

Traducerea numelor personajelor din desene animate este o călătorie complexă în procesul traducerii care necesită creativitate, fidelitate culturală și o înțelegere profundă a elementelor culturale și lingvistice implicate. Traducătorii trebuie să jongleze cu jocurile de cuvinte, referințele culturale și teme pentru a crea o experiență autentică pentru publicul țintă. În cele din urmă, aceste nume de personaje contribuie foarte mult la aprecierea desenului animat în întreaga lume și sunt o mărturie a bogăției traducerii ca act creativ și comunicativ. Traducătorul de desene animate trebuie să țină cont de următoarele aspecte:

- Să dea dovadă de creativitate în traducerea numelor personajelor. Traducerea numelor personajelor de desene animate nu este la fel de simplă ca înlocuirea cuvintelor dintr-o limbă cu alta. Numele personajelor ar trebui să-și păstreze caracterul distinctiv și personalitatea, în același timp adecvate pentru limba țintă. Acest lucru necesită creativitate considerabilă din partea traducătorilor. De exemplu, celebrul personaj de desene animate „*Mickey Mouse*” a fost tradus în franceză ca „*Mickey Mouse*”, păstrându-și astfel identitatea și adaptându-și pronunția la limba franceză.

- Să respecte fidelitatea culturală. Pe lângă creativitate, fidelitatea culturală este un element cheie în traducerea numelor personajelor animate. Numele ar trebui să fie înțelese și relevante pentru publicul țintă. Aceasta înseamnă uneori schimbarea numelor pentru a reflecta referințe culturale specifice. De exemplu, personajul „*Winnie the Pooh*” a fost tradus în franceză ca „*Winnie l’Ourson*”, care păstrează caracterul personajului în timp ce îl adaptează la cultura francofonă. În română a fost tradus *Winnie ursulețul de pluș*.

- Să identifice și să analizeze jocurile de cuvinte și aluziile deoarece desenele animate sunt adesea bogate în jocuri de cuvinte și aluzii. Traducerea acestor elemente poate fi o provocare, deoarece acestea sunt adesea strâns legate de limba sursă. Traducătorii trebuie să fie pricepuți în a găsi echivalente în limba țintă care să păstreze umorul și spiritul desenului animat. De exemplu, în desenul animat „*The Simpsons*”, personajul *Bart Simpson* este cunoscut pentru sloganul său „*Eat my shorts*”. În franceză, aceasta a fost tradusă prin „*Mange mon short!*” pentru a menține tonul nepolitic al personajului.

- Să transfere valorile și temele în textul țintă. Numele personajelor de desene animate pot reflecta adesea valori și teme importante ale lucrării. Prin urmare, traducerea trebuie să urmărească păstrarea acestor elemente, făcându-le în același timp accesibile publicului țintă. De exemplu, personajul „*Simba*” din „*The Lion King (Regele leu)*” reprezintă curajul și regalitatea. În franceză, numele este păstrat pentru a transmite aceleași calități.

Modul în care sunt traduse numele personajelor poate influența percepția despre desenele animate de către publicul român. O traducere reușită poate păstra esența personajului și îl poate face accesibil unui public român, păstrând în același timp aspectul ludic sau cultural original. Cu toate acestea, traducerea inadecvată poate provoca confuzie sau poate reduce impactul umoristic al dialogului.

Prin urmare, este esențial să găsim un echilibru între păstrarea identității personajului și adaptarea la limba și cultura țintă. Traducerea trebuie să respecte regulile lingvistice românești păstrând în același timp esența personajului. În multe cazuri, notorietatea personajului se bazează pe numele său, iar traducătorii trebuie, prin urmare, să aibă grijă să mențină această notorietate.

### **Dificultăți în traducerea numelor personajelor din desene animate**

Analizând desenele animate *Les aventures d’Alice au pays des merveilles* și *Miraculous - Les aventures de Ladybug et Chat Noir*, putem releva trei tipuri de dificultăți de traducere: socioculturale, lexicale și de pronunție.

Desenul animat *Les aventures d'Alice au pays des merveilles* este realizat și inspirat din cartea cu același nume. Dacă comparăm numele proprii din carte cu cele din desene animate, observăm că unele dintre ele au fost excluse și că s-au păstrat doar cele mai importante. Unele nume proprii au fost ușor modificate, un exemplu este numele propriu *Chat de Chester*. Acest nume propriu are două moduri de a fi scris, deoarece este o localitate cu un nume mai vechi și unul mai recent. Astfel, autorul a folosit în carte numele care se folosește astăzi *Chat de Cheshire*, dar în desenul animat francez producătorul a ales varianta care este mai veche și în special *Chat de Chester*, pronunția în franceză [*ʃɛstɛr*], dar care este mai ușor de pronunțat, deoarece este un cuvânt care provine din engleză și care poate provoca dificultăți de pronunție copiilor.

Dublând desenul animat în română, producătorii au ales varianta din carte, *Chat de Cheshire*, pronunția în engleză [*cheh·shr*], în varianta în limba română sună așa [*ceșer*]. Așa că putem analiza și afla motivul pentru care producătorul de desene animate a ales numele *Chat de Chester*, deoarece este un desen animat pentru copii și în primul rând pentru că este un desen animat dublat. Copiii au nevoie să audă cuvintele cât mai ușor posibil pentru a le pronunța. Putem include chiar și acest aspect ca o particularitate a desenelor animate, și în special alegerea vocabularului și a limbajului și nu este doar în cazul numelor proprii. În general producătorii aleg un vocabular simplist, mult mai ușor de înțeles, pentru a ajunge la subiectul esențial, deoarece copiii de mici nu au un vocabular atât de bogat și bine dezvoltat. Desenele animate sunt unul dintre principalii piloni ai creării și formării vocabularului copiilor. În funcție de tematica desenului ales, copiii învață o mulțime de lucruri, atât un vocabular nou, cât și cunoștințe generale.

O dificultate culturală poate fi identificată în desenul animat *Miraculous - Les aventures de Ladybug et Chat Noir*, unde sunt prezente nume proprii care sunt specifice unei țări și care provin dintr-o altă limbă, de exemplu numele *Ladybug* care este un cuvânt englezesc și desemnează insecte din ordinul Coleoptelor, numite în franceză *Coccinelles*. În limbajul curent, cuvântul *Ladybug* este descifrat ca „pasărea Maicii Domnului” în traducere în limba franceză „*bête à bon Dieu*”, pentru că este cea mai bună prietenă a grădinarilor (se prezice vreme bună când buburuza zboară) și mai presus de toate, pentru că, conform unei legende care datează din Evul Mediu, aduce noroc. Numele de *Ladybird* își are originea în Marea Britanie, dar în Statele Unite numele a fost adaptat în *Ladybug*. Prin urmare, identificăm că în traducerea în limba română a acestui nume propriu, această dificultate a fost rezolvată printr-o analiză minuțioasă a cuvântului și a sensului, a provenienței acestuia, că spre final, în versiunea românească a desenului animat, a fost tradus prin echivalentul de *Buburuză*.

Un alt nume propriu care a creat dificultăți socioculturale în traducere este *Chat Chester* din desenul animat *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*. Numele acestui personaj nu este un simplu cuvânt francez, dar observăm că *Chester* este un cuvânt străin care provine din engleză. Analizând ce înseamnă acest cuvânt, observăm că *Chester* este numele comitatului din Anglia, unde s-a născut autorul Lewis Carroll, autorul romanului *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*. Astăzi, acest oraș britanic, aproape de granița cu Țara Galilor, se numește *Cheshire*, dar *Chester* este numele vechi al comitatului. Fără a face unele cercetări, nu putem înțelege semnificația acestui nume propriu și pare la prima vedere a fi o colecție de litere care nu ne spun nimic și nu ne comunică nimic.

Numele proprii pot condiționa și dificultăți lexicale în traducere, de exemplu numele proprii *Chat Noir* și *Chat blanc* din desenul animat *Miraculous - Les aventures de Ladybug et Chat Noir*, iar pentru traducerea în română a cuvântului *Chat*, traducătorul a ales varianta *Motan* și dacă consultăm dicționarul observăm că pentru traducerea cuvântului *Chat* există mai multe variante precum: pisică, motan, pisoai, mătă, cotoi, dar traducătorul a ales echivalentul *Motan* în traducere, deoarece înseamnă mascul de pisică, deci personajul care poartă numele *Chat Noir* din desenul animat este masculin.

O altă dificultate lexicală vizează numele *Chat Chester* și îndeosebi se referă la același cuvânt *Chat*. De data aceasta a fost tradus cu echivalentul *Mătă*, așa că observăm că acest cuvânt este preluat din limbajul popular dar care înseamnă mătășorul femelă a pisicii și, așa cum am analizat mai sus, există o mare varietate de sinonime pentru cuvântul *Chat*, dar în funcție de context, autorul trebuie să aleagă varianta corectă.

Numele proprii *Valet de Cœur* și *Reine de Cœur* în desenul animat *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* constituie o altă dificultate lexicală, cuvântul *Cœur*, în ambele cazuri, condiționează o dificultate de traducere. Dacă cercetăm tema cărților de joc și în special în ceea ce privește culorile acestora, observăm

că *Cœur* se poate traduce prin: *cupă, inimă, roșu, inimă roșie*. Dar în versiunea în limba română a desenului animat, traducătorul a ales o cu totul altă culoare pentru cele două cazuri, și îndeosebi *Pică* care se poate traduce și prin: verde, negru, frunză, inimă neagră. Drept urmare, aceste două nume proprii au fost traduse ca *Valet de Pică* și *Regina de Pică*.

O problemă majoră în traducerea numelor proprii este pronunția. Dacă analizăm numele propriu în franceză în versiunea originală a cărții și cel folosit în desene animate, observăm că numele propriu englezesc *Dinah* este scris la fel în ambele limbi, doar pronunția se schimbă. Deci această dificultate se transmite și în dublarea desenului animat în limba română. Un astfel de exemplu este numele propriu *Dinah*. În carte scrie *Dinah*, dar în desenul animat în limba franceză, când ascuți litera *h* dispare și rămâne doar [*Dina*]. În dublarea în limba română, aceasta ia deja forma pronunției limbii engleze [*dai-nuh*], de exemplu când ascultăm sună ca [*Daina*], această schimbare se datorează faptului că litera *i* se pronunță în engleză [*ai*].

### Tehnici de traducere a numelor personajelor

Numele propriu servește prin natura sa la desemnarea unui referent unic, care nu are echivalente, dar, în același timp, traducerea este prin natura sa o căutare a echivalenței. Pentru a depăși aceste provocări, traducătorul recurge la diferite tehnici de traducere [11].

O tehnică de traducere folosită deseori de traducători este **împrumutul**, numită de Michel Ballard **report** [5]. Transferul constituie gradul zero al traducerii semnificativului, este transferul complet al unui nume propriu din textul sursă în textul țintă. Această tehnică a fost folosită în traducerea a patru nume proprii: *Alice, Tikki, Plagg, Dinah* din desenele animate *Les Aventures d’Alice au pays des merveilles* și *Miraculous - Les aventures de Ladybug et Chat Noir*. Astfel, prin dublarea desenului animat în limba română, aceste nume și-au păstrat ortografia, doar pronunția a fost adaptată la limba română, de exemplu sunt aceleași *Alice, Tikki, Plagg, Dinah*. Scopul acestei tehnici este de a păstra complet cultura și originea denumirilor, iar împrumutarea acestora este în opinia noastră cea mai bună soluție în aceste cazuri (franceză: *Mickey Mouse* = română: *Mickey Mouse*; *Donald Duck* = *Donald Duck*; *Minnie Mouse* = *Minnie Mouse* (desenul animat *Mickey Mouse*); franceză: *Tom et Jerry* = română: *Tom și Jerry* (desenul animat *Tom et Jerry*); franceză: *Thomas O’Malley* = română *Thomas O’Malley*; *Berlioz* = *Berlioz* (desenul animat *Les Aristochats*); *Simba* = *Simba*; *Nala* = *Nala*; *Scar* = *Scar* (desenul animat *Le Roi Lion*); *Ariel* = *Ariel*; *Sebastian* = *Sebastian*; *Ursula* = *Ursula* (desenul animat *La Petite Sirène*)). Este important de menționat că în unele cazuri, numele personajelor pot fi păstrate în limba originală sau pot avea mici ajustări pentru a se potrivi mai bine cu sunetul limbii în care sunt traduse desenele animate.

**Transliterarea** (când este vorba de subtitrare) implică păstrarea pronunției numelui original folosind alfabetul românesc. Această tehnică este folosită pentru numele personajelor care nu pot fi traduse eficient în română fără a-și pierde sunetul. De exemplu, personajul francez din desenul animat „*Tintin*” este de obicei transliterat ca „*Tintin*” în limba română, pentru a păstra legătura cu pronunția originală. De exemplu, „*Amélie*” din filmul „*Le fabuleux destin d’Amélie Poulain*” devine „*Amelie*” în limba română, păstrându-se aproape de forma originală.

**Traducerea fonetică** – această tehnică își propune să facă pronunția numelui original cât mai apropiată în limba română. Acest lucru poate implica modificări minore pentru a adapta numele la fonologia românească. De exemplu, personajul „*Astérix*” este tradus fonetic în „*Asterix*” în limba română pentru a menține pe cât posibil pronunția originală (menținerea numelui original datorită popularității acestui personaj).

**Adaptarea fonetică** - uneori, numele pot fi adaptate fonetic în limba țintă pentru a păstra sunetul și ritmul. Numele de personaj „*Madeline*” din desenul animat „*Les Nouvelles Aventures de Madeline*” este tradus în română „*Madelina*”, s-a adaptat numele pentru a se potrivi cu pronunția limbii române. Fonetica este un factor important în traducerea numelor de personaje din desenele animate. Sunetele și muzicalitatea numelor originale trebuie luate în considerare pentru a menține legătura dintre numele tradus și numele original. Acest lucru asigură că personajele rămân recunoscute pentru publicul limbii ținte, păstrând în același timp o anumită familiaritate.

**Traducerea semantică** presupune traducerea numelui în limba română într-un mod care să reflecte sensul acestuia. Această tehnică este adesea folosită atunci când numele original este un joc de cuvinte sau

are o semnificație specială. De exemplu, personajul „*Bugs Bunny*” este tradus în română ca „*Jepurașul Bucătar*” pentru a reflecta rolul său în desene animate. În cazul în care semnificația numelui este crucială, traducerea semnificației poate fi o opțiune. De exemplu, „*Blanche-Neige*” păstrează semnificația originală a numelui „*Albă-ca-Zăpada*” în limba română.

Numele personajelor din desene animate pot avea o semnificație sau o caracteristică importantă. De exemplu, numele „*Mickey Mouse*” nu este doar un nume, ci evocă și ideea de dimensiuni mici (ca un șoricel). În procesul de transfer, traducătorii români trebuie să aleagă între păstrarea sensului original sau adaptarea la publicul țintă. Numele „*Mickey Mouse*” ar putea fi tradus literal în limba română ca „*Șoricelul Mickey*”, dar acest nume nu corespunde nici sonorității numelui original și nici conotațiilor culturale care îl însoțesc. Prin urmare, poate fi preferată o adaptare mai liberă, precum „*Mickey Șoricelul*”.

Traducerea numelui personajelor din desene animate dintr-o limbă în alta poate fi o sarcină destul de delicată, deoarece este important să păstrezi sensul și caracteristicile personajului în limba țintă. În general, traducătorii încearcă să găsească echivalente care să sune bine în limba țintă și să transmită esența personajului. **Echivalența** este o tehnică de traducere prin care o realitate echivalentă este transmisă printr-un alt nume complet diferit. De exemplu, numele propriu *Valet de Cœur* tradus în română *Valet de Pică* și numele propriu *Reine de Cœur* tradus *Regina de Pică*, în ambele nume pentru cuvântul *Cœur* s-a propus echivalentul *Pică*. Dintre cele patru culori ale cărților de joc, traducătorul a ales un echivalent care înseamnă un costum complet diferit pentru cuvântul *Cœur*. Pentru a înțelege care este diferența dintre aceste două culori, oferim două definiții: *Pică* – este unul dintre cele patru semne distinctive de pe cărțile de joc, care este negru, în formă de inimă sau în formă de frunză, cu vârful în sus și coada în partea de jos. Dar *Cœur* - este una dintre culorile cărților de joc, în formă de inimă roșie. În concluzie, observăm că traducătorul a ales un echivalent în limba română care denotă o cu totul altă carte de joc și care are o cu totul altă culoare.

Cităm în continuare alte exemple de traduceri prin echivalență a numelor de personaje din desene animate din franceză în română: franceză: *Bob l'éponge* = română: *Bob Pantaloni Pătrați*; franceză: *Peppa Pig* = română: *Peppa Porcușor*; franceză: *Quasimodo* = română: *Cocoșatul de la Notre-Dame*; franceză: *Le Chat Potté* = română: *Motanul Încălțat*; franceză: *Cendrillon* = română: *Cenușăreasa*; franceză: *Prince Charmant* = română: *Prințul Fermecător* (desenul animat *Cendrillon*); franceză: *Belle* = română: *Frumoașa*; franceză: *Bête* = română: *Bestia* (desenul animat *La Belle et la Bête*).

Traducerea literală (calculul) a numelor de personaje din desene animate din franceză în română poate să nu fie întotdeauna cea mai potrivită sau convenabilă tehnică, deoarece sensurile sau conotațiile pot fi diferite. **Calculul** este un împrumut sintagmatic în traducerea literală care preia elementele lexicale și construcția sintactică (la nivel lexical dar și la nivel frazal) pe care le au în limba sursă. Numele proprii traduse prin această tehnică sunt: *Chat Noir* și *Chat Blanc*. Numele propriu *Chat Noir* a fost tradus în română ca *Motan Noir*, iar numele *Chat Blanc* ca *Motan Blanc*. Observăm că în ambele cazuri calificativul nu este tradus. În aceste exemple, numele proprii sunt traduse pe jumătate, de exemplu se traduce *Chat* prin echivalentul *Motan* iar calificativele *Noir* și *Blanc* sunt reportate din franceză în limba română. Prin aceste calificative modelate după limba franceză, aceste nume proprii dau desenului animat accentul a ceva necunoscut și interesant care îi atrage pe copii să privească și să descopere, pentru că copiii de astăzi sunt foarte moderni, vor să vadă, să audă lucruri noi în fiecare zi.

O altă tehnică de traducere, propusă de Vinay Jean-Paul și Darbelnet Jean [11], este **generalizarea** care constă în traducerea unui termen particular (sau concret) cu un termen mai general (sau abstract). În dublarea desenului animat în limba română, observăm că numele propriu *Lapin Blanc* din desenul animat *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* a fost tradus doar prin *Iepure*, calificativul *Alb* a fost pur și simplu omis.

**Adaptarea culturală** este o tehnică de traducere care schimbă numele personajului pentru a-l face mai familiar și mai ușor de înțeles publicului țintă. Aceasta poate include schimbări semnificative pentru a se adapta diferențelor culturale. Cu toate acestea, uneori, menținerea asemănării fonetice nu este fezabilă sau nu este considerată adecvată din perspectiva culturii țintă. În astfel de cazuri, traducătorii pot opta pentru adaptarea numelui la cultura țintă. Acest lucru poate implica schimbarea numelui pentru a evita conotații negative sau pentru a se potrivi mai bine cu valorile și convențiile culturale românești. De



exemplu, în serialul de animație japonezo-franco-coreean „*Miraculous: Les aventures de Ladybug et Chat noir*” personajul „*Ladybug*” este tradus prin „*Buburuză*” (*Miraculos: Buburuza și Motan Noir*) în limba română. Adaptarea numelui are loc pentru a păstra semnificația și a face personajul mai accesibil publicului țintă.

Traducerea numelor de personaje poate fi, de asemenea, influențată de conotațiile culturale specifice. De exemplu, un nume de personaj care are semnificații religioase sau istorice în limba franceză poate necesita o adaptare în limba română pentru a reflecta valori și sensibilități culturale diferite. Un exemplu de personaj din desene animate cu o semnificație istorică și religioasă în limba franceză este „*Jeanne d'Arc*”. Aceasta a fost o eroină franceză și lider militar în timpul Războiului de 100 de ani, care a fost canonizată ulterior de Biserica Catolică. Într-o adaptare pentru a reflecta valori și sensibilități culturale diferite în limba română, numele personajului ar putea fi schimbat într-un mod care să păstreze esența istorică și să adauge o notă locală. De exemplu „*Ioana D Arc. Eroina Franței*”. Este important să se abordeze astfel de adaptări cu sensibilitate culturală și să se asigure că acestea păstrează respectul pentru istorie și tradiție, adaptându-le în același timp la specificul cultural al limbii țintă.

Considerațiile comerciale sunt de asemenea importante. Titlurile desenelor și personajelor trebuie să fie atractive pentru publicul românesc, care poate influența alegerea strategiei de traducere. Editorii și distribuitorii caută adesea să maximizeze popularitatea și înțelegerea lucrărilor. Pe lângă aspectele lingvistice și culturale, aspectele comerciale joacă un rol important în procesul de traducere a numelor de personaje. În multe cazuri, studiourile de animație și casele de producție doresc să mențină recunoașterea personajelor pentru a păstra fanii și pentru a vinde produse conexe, cum ar fi jucării sau accesorii.

### Concluzii

Traducerea numelor de personaje din desene animate din franceză în română poate fi o sarcină complexă, dar esențială pentru a menține autenticitatea și conexiunea cu publicul țintă. Traducătorii trebuie să găsească un echilibru între fidelitatea față de textul original și adecvarea culturală pentru a asigura că numele personajelor rămân relevante și memorabile în limba țintă. Această sarcină necesită o înțelegere profundă a limbii, a culturii și a sensibilităților specifice ale fiecărei limbi, precum și o doză de creativitate și atenție la detalii.

Traducerea numelor de personaje din desene animate din franceză în română reprezintă o provocare complexă care implică multiple considerații: adaptarea sunetelor, menținerea semnificației și adaptarea culturală. Strategiile variază în funcție de contextul specific și obiectivele traducătorilor. Cu toate acestea, este esențial să se găsească un echilibru între menținerea autenticității și adaptarea la cultura țintă pentru a asigura o traducere eficientă și satisfăcătoare pentru publicul țintă. Traducerea numelor personajelor din desene animate din franceză în română este o provocare complexă care necesită atât abilități lingvistice, cât și culturale. Traducătorii trebuie să fie creativi pentru a găsi soluții adecvate, păstrând în același timp integritatea personajelor. O traducere reușită permite publicului țintă să se bucure din plin de desenele animate înțelegând în același timp esența personajelor originale. Acest proces demonstrează încă o dată că traducerea este mult mai mult decât simpla transpunere lingvistică, este o adevărată întreprindere de adaptare culturală. Prin abordarea cu atenție a acestor particularități, traducătorii pot contribui la succesul producțiilor de desene animate în Republica Moldova.

### Referințe:

1. TOMESCU, Domnița. *Substantivele proprii*. În: *GALR II*. București: Editura Academiei Române, 2008, p. 118-129. ISBN 978-973-27-1305-4
2. GREVISSE, Maurice. *Le bon usage: Grammaire française*, 9e édition. Paris: Éditions J. Duculot/ A. Hatier, 1969, 1228 p.
3. Dictionnaire *Le Robert*. <https://dictionnaire.lerobert.com/guide/qu-est-ce-qu-un-nom-propre>
4. COTEANU, Ion. *Gramatica de bază a limbii române*. București: Editura Albatros, 1982, 413 p.
5. BALLARD, Michel. *Numele proprii în traducere*, traducere coordonată de Lungu-Badea Georgiana. Timișoara: Editura Universității de Vest, 2011, 378 p. ISBN 978-973-125-342-8.

6. EVANS, Michael J, WIMMER, Rainer. *Searle's theory of proper names, from a linguistic point of view*. In: *Burkhardt, Armin (Ed): Speech Acts, Meaning and Intentions. Critical Approaches to the Philosophy of John R. Searle*. Berlin: de Gruyter, 1990, p. 259-278.
7. TREBEȘ, Tatiana. *Studiu asupra prenumelor actuale*. Chișinău: CEP USM, 2019, 192 p. ISBN 9975149693, 9789975149693.
8. NORD, Christiane. *Proper Names in Translations for Children. Alice in Wonderland as a Case in Point*. In: *Meta*, Vol. 48, Nr. 1-2, mai, 2003, p. 182-196.
9. SIKANDER, Jamil. *Frege: The Theory of Meaning Concerning Proper Names*. In: *Kritike: An Online Journal of Philosophy*, Volume 4, nr. 1, iunie 2010, p. 150-173. Online ISSN: 1908-7330
10. DRAGA, Oana. *Pour une analyse décompositionnelle des noms propres toponymiques – modèle de représentation sémantique*. In: *Synergies Roumanie*. Nr. 5, Cluj-Napoca, 2010, p. 177-193.
11. VINAY, Jean-Paul, DARBELNET, Jean. *Stylistique comparée du français et de l'anglais: méthode de traduction*. Paris: Didier, 1958, 331 p.

**Date despre autor:**

**Angela GRĂDINARU**, doctor în filologie, conferențiar universitar, Facultatea de litere, Universitatea de Stat din Moldova.

**E-mail:** [angela.gradinaru@usm.md](mailto:angela.gradinaru@usm.md)

**ORCID:** 0000-0001-5225-6583

*Prezentat la 11.12.2023*