

СТРАТЕГИИ ПЕРЕДАЧИ ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ И СОЦИАЛЬНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ПЕРСОНАЖА ПРИ ПЕРЕВОДЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ “INSIDE OUT” И “INSIDE OUT 2”

А.В. Ефименко

*Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы
Москва, Российская Федерация*

Г.Н. Трофимова

*Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы
Москва, Российская Федерация*

TRANSLATION STRATEGIES FOR CONVEYING A CHARACTER'S PSYCHOLOGICAL AND SOCIAL CHARACTERISTICS IN THE ANIMATED FILMS “INSIDE OUT” AND “INSIDE OUT 2”

A.V. Efimenko

Peoples' Friendship University of Russia named after Patrice Lumumba, Moscow, Russia

G.N. Trofimova

Peoples' Friendship University of Russia named after Patrice Lumumba, Moscow, Russia, Author ID: 454280

Аннотация. Статья посвящена изучению передачи психологических и социальных особенностей персонажа при переводе мультипликационного фильма на русский язык. На материале американских полнометражных мультфильмов “Inside Out” и “Inside Out 2”, а также их дублированных версий «Головоломка» и «Головоломка 2» проведен сравнительно-сопоставительный анализ в сочетании с методами дефиниционного анализа и контекстуального анализа. Речевой портрет рассматривается как совокупность речевых характеристик персонажа мультфильма, выраженных на специфическом фонографическом, морфологическом, лексическом и синтаксическом уровнях. В рамках исследования было уточнено понятие «социально-психологический портрет личности» и определены компоненты его структуры. Выявлена специфика передачи психологических и социальных особенностей персонажа при переводе мультипликационного фильма на русский язык.

Ключевые слова: аудиовизуальный перевод, мультипликационный фильм, социально-психологический портрет личности, речевой портрет, переводческие стратегии.

Введение

Перевод мультипликационных фильмов представляет собой динамично развивающееся направление в современной переводческой деятельности, что обусловлено глобальным ростом анимационной индустрии и увеличением объемов аудиовизуального контента [10]. Актуальность исследования определяется: популярностью мультипликационных фильмов [9], возрастающим спросом на качественной перевод аудиовизуальной продукции [8] и необходимостью изучения передачи психологических и

Abstract. The article examines the translation of a character's psychological and social characteristics in animated film for a Russian-speaking audience. The study conducts a comparative analysis of the American feature-length films “Inside Out” and “Inside Out 2” and their official Russian-dubbed versions, “Golovolomka” and “Golovolomka 2”, employing the methodological framework of definitional and contextual analysis. The concept of a “speech portrait” is central to this investigation, defined as a complex of linguistic features manifested at the phonographic, morphological, lexical, and syntactic levels. The research clarifies the definition of the “socio-psychological portrait of a personality”, considers its structural components and identifies the specific strategies used to convey a character's psychological and social characteristics in Russian translation.

Key words: audiovisual translation, animated film, socio-psychological portrait, speech portrait, translation strategies.

социальных особенностей персонажей, что влияет на зрительское восприятие и коммерческий успех проектов. Материалом исследования послужили американские полнометражные мультипликационные фильмы “Inside Out”, “Inside Out 2” и их русскоязычные версии «Головоломка» и «Головоломка 2». Цель исследования – выявление особенностей передачи психологических и социальных характеристик персонажа. Задачи включают систематизацию поня-

тия «социально-психологический портрет личности», уточнение определения «речевой портрет» и уровней вербальной репрезентации, анализ специфики передачи социально-психологических особенностей персонажей в исследуемых фильмах.

Основная часть

Персонаж как центральный элемент художественного произведения требует многомерной проработки. По Р. Макки, убедительность персонажа зависит от его психологической сложности и многогранности [5]. В этой связи заслуживает внимания модель психологического портрета личности, синтезирующая подходы С.В. Кудряшовой, Е.А. Юниной [4] и Р.М. Эхаевой с соавторами [2]. Под социально-психологическим портретом личности понимается комплексная характеристика человека, отражающая его индивидуальные психологические особенности, раскрывающая его место в обществе и отношения с окружающими. Ключевыми компонентами портрета определены темперамент, характер, интеллект, направленность личности, чувства и эмоции. Перечисленные элементы характерны и для портретов вымышленных личностей – персонажей аудиовизуальных произведений. Эти особенности находят отражение в их речи, а также других разных кодах произведения, которые в единстве создают единый образ персонажа, а при переводе воссоздаются.

Речевой портрет является инструментом раскрытия этого образа, представляя собой систему характеристик на фонографическом, морфологическом, лексическом и синтаксическом уровнях [14]. Согласно Т.П. Тарасенко и Г.Г. Матвеевой, речевой портрет отражает возрастные, гендерные, психологические и социальные особенности личности, а также представляет собой набор речевых предпочтений, актуализирующих определённые коммуникативные стратегии [6; 13]. При переводе необходимо учитывать единство вербальных и невербальных кодов для достижения прагматического эффекта. В рамках исследования речевой портрет определяется как совокупность речевых характеристик персонажа мультфильма как сконструированной автором личности, выраженных на специфическом фонографическом, морфологическом, лексическом и синтаксическом уровнях языка и актуализирующих опреде-

ленные речевые намерения и стратегии персонажа, а также гармонично дополняющих его визуальный и поведенческий образ.

Качество речевых портретов персонажей – определяющий фактор коммерческого успеха аудиовизуального продукта. Как отмечает А.В. Козуляев, недостаточно проработанный перевод приводит к финансовым потерям и обесценивает труд создателей фильма [12]. Ключевым инструментом решения этой задачи выступает феномен псевдоузости – искусственно созданной речи, сохраняющей иллюзию спонтанности при тщательной переводческой проработке [15]. Чем естественнее звучит речь персонажей, тем выше зрительское восприятие и коммерческая эффективность произведения. Таким образом, создание речевого портрета представляет собой не только художественную, но и производственную задачу, непосредственно влияющую на успех проекта.

В рамках анализа мы выявили психологические и социальные особенности персонажей мультфильмов «Inside Out» («Головоломка») и «Inside Out 2» («Головоломка 2»), такие как: возраст, темперамент и эмоциональное состояние, а также роль персонажа в социуме, которые выражаются с помощью вербальных и невербальных средств и в совокупности учитываются при переводе.

Рассмотрим на примерах, как в переводе воссоздаются возрастные особенности персонажа.

В примере 1 представлен диалог между главным персонажем, 13-летней девочкой Райли и ее подружками. В оригинале Райли в общении с подругами оптимистично говорит о предстоящем годе, используя слово *great*. Согласно *Oxford Dictionary*, лексическая единица *great* обозначает нечто хорошее или приятное, она не относится к сленгу, но активно употребляется в разговорной речи [16]. В переводной версии мультфильма Райли использует слово *толчик*. Примечательно, что данная единица более яркая и выразительная, чем в оригинале. Слово *толчик* сегодня встречается практически в каждом интернет-словаре молодежного сленга и означает что-то очень хорошее, крутое или модное. Соответственно, переводчик для передачи более яркого образа персонажа, добавления естественности к речевому портрету подростка выбирает выразительную лексическую единицу, подчеркивающую ее принадлежность к группе подростков.

Пример 1

Оригинал

Riley: I know! How great is next year gonna be? Coach Robert's team has been state champs like, every year.

Перевод

Райли: Я знаю! Следующий год будет толчик! Команда тренера Робертс каждый год выигрывает чемпионат штата.

В ходе исследования было также выявлено, что выбор сленгового выражения при переводе

варьируется в зависимости от коммуникативной ситуации. В примере 2, где отношения между Райли и ее подругой Грейс становятся

напряженными, реплика Грейс *great time* передается сленгизмом *кайф*. Согласно словарю современной лексики, это слово выражает восторг и популярно в молодежной среде [7]. Особенность перевода заключается в том, что нейтральная реплика оригинала приобретает саркастический оттенок через усиительное

прилагательное *полнейший* в русской версии. Этот пример демонстрирует, что вариативность в подборе сленга позволяет переводчику гибко воссоздавать речевые портреты персонажей и точнее передавать возрастные особенности в меняющемся контексте.

Пример 2

Оригинал

Grace: Come on, Riley, we just went to their concert.
Riley: Well, yeah. I mean sure, but like...
Bree: But what?
Grace: We had great time!
Anxiety: Grace, you are not helping.
Riley: Oh, yeah, we had a great time.

Перевод

Грейс: Может, скажешь, что и на концерт мы их не ходили?
Райли: Ну да, ходили. Было дело, но просто...
Бри: Просто что?
Грейс: Это был полный кайф!
Тревожность: Грейс, ты нас закопаешь.
Райли: О да, полнейший кайф.

В Примере 3 персонажи Брезгливость, Печаль и Радость встречаются с компьютерным персонажем Лан Сабля, который раньше нравился Райли. В данном эпизоде примечательна реплика Брезгливости. В оригинальном тексте Брезгливость называет его *secret crush*. Слово *crush* в английском языке относится к сленгу. В онлайн-словаре молодежных слов и фраз англоязычного сленга *Urban Dictionary* указывается, что слово *crush* описывает объекта симпатии или увлечения. Переводчик передает слен-

гизм устоявшимся в русском языке заимствованием – *краш* [11]. Согласно исследованию «Дзен», в 2023 году слово *краш* стало одним из самых популярных сленгизмов среди россиян в возрасте от 14 до 25 лет, в общении его использует около 63 % опрошенных. Так, выбор данной единицы при переводе усиливает социально-психологический портрет Райли и равноценно передает заложенный смысл в оригинале.

Пример 3

Оригинал

Disgust: Lance Slashblade?!
Sadness: But he's a video game character. Why is he here?
Disgust: Yeah, I always thought Riley had a secret crush on him.

Перевод

Брезгливость: Лан Сабля?!
Печаль: Персонаж из компьютерной игры? Он-то здесь почему?
Брезгливость: Я так и знала, что он тайный краш Райли.

В примере 4 представлен диалог Печали и Радости, в котором Радость убеждает Печаль отправиться в головной отдел, чтобы перехватить пульт управления и остановить Тревожность. В оригинале Радость использует нейтральную фразу *You're proving my point for me* (в переводе означает «Ты доказываешь мне мою правоту»). Переводчик, сохраняя исходный смысл, применяет прием прагматической адаптации, выбирая эмоционально окрашенное выражение *Первое слово дороже второго* из

детского дворового фольклора. Согласно словарю В.П. Белянина и И.А. Бутенко «Живая речь. Словарь разговорных выражений», данная единица маркирована как «детская» [1]. Такой переводческий выбор не только адекватно передает смысл оригинала, но и органично вписывается в социально-психологический портрет персонажа-подростка, способствуя созданию целостного речевого образа.

Пример 4

Оригинал

Sadness: I mean you say that, but I know a lot less about manual 28 chapter 7 "How to Recall Non-Memory Objects." than most folks realize.
Joy: You're proving my point for me, Sadness. That sounds like a yes.

Перевод

Печаль: Я правда их читала, но именно том 28, главу 7 «Как вызвать не воспоминания в головной отдел» я знаю поверхностно.
Радость: Первое слово дороже второго! Читала – значит лезешь.

Кроме того, исследование позволило выявить специфику передачи темперамента и эмоционального состояния персонажей в переводе. Речевые портреты героев в оригинальном

произведении характеризуются насыщенностью специфическими лексическими единицами, вербализующими воплощаемые ими эмоции. В примере 5 рассматривается, как данная

особенность находит отражение в переводе. В анализируемом эпизоде Гнев обозначает Сан-Франциско окказионализмом *San Fran Stinktown*, который сочетает непопулярное среди местных жителей сокращение *San Fran* с уничижительным компонентом *Stinktown* («вонючий город»). Это выражение не только отражает пренебрежительное отношение самого персонажа к городу, но и передает негативное восприятие переезда, разделяемое главной героиней Райли. Примечательно, что использование лексемы *town* (городок) вместо уместного *city* намеренно принижает статус Сан-Франциско, несмотря на его объективное двукратное превосходство в размерах над Миннесотой. Переводчик осуществляет блестящую компенсацию этого комплекса смыслов, создавая оккази-

онализм *Сан-Франсвинско*. Предложенный вариант демонстрирует прагматическую и семантическую равноценность: корень «-свин-» активизирует в русском языке устойчивые негативные коннотации, связанные с грязью и отрицательными ассоциациями, что полностью сохраняет пренебрежительную тональность оригинала и органично сочетается с эмоциональным состоянием персонажа. Таким образом, анализ данного примера свидетельствует о комплексном подходе к передаче эмоционального состояния персонажа, где умелый отбор лексических средств обеспечивает достижение равноценной передачи смысла, заложенного в оригинале, на семантическом и прагматическом уровнях.

Пример 5

Оригинал

Anger: Hey! Our life was perfect until Mom and Dad decided to move to San Fran Stinktown.

Перевод

Гнев: Эй! Жизнь была супер, пока мама с папой не решили рвануть в Сан-Франсвинско!



Рисунок 5 – Кадр мультипликационного фильма

Психологические особенности персонажей проявляются не только в лексике, но и на фонетическом уровне. Яркий пример – заикание персонажа Страх (Примеры 6 и 7), которое формирует его речевой портрет. Переводчик гибко адаптирует этот прием: в одних сценах заикание сохраняется в оригинале и переводе (Пример 6), в других – воссоздается только в переводе (Пример 7). Эти решения обусловлены

эмоциональным кодом сцены и необходимостью синхронизации с видеорядом. Таким образом, заикание служит ключевым маркером страха, мультимодально передающим состояние персонажа через вербально-аудиальный канал.

Пример 6

Оригинал

Fear: Guys, th-th-this is... You, you pretend to be Joy.

Перевод

Страх: Р-р-р-радость. Г-г-де же ты? О! Ты, ты, ты побудь за нее.

Пример 7

Оригинал

Fear: Oh, Joy, where are you?

Перевод

Страх: Ооо... Р-р-радость, а-а-где тебя носят?!

Далее проанализируем, как в переводе передаются социальные особенности персонажа, и рассмотрим соответствующие примеры.

В примере 8 социальные роли родителей вербализуются в переводе через систему обращений. Переводчик последовательно адаптирует нейтральные английские реплики к узусу русскоязычной культуры, что позволяет точнее

передать характер коммуникации между родителями и ребенком. Так, обращение отца *hey* передается словом *милая*. Этот выбор не только отражает ласковый тон, но и реконструирует социальную роль отца, успокаивающего дочь, через принятую в русской культуре форму обращения. Аналогичным образом, типичное

американское обращение матери *honey* переводится как *детка*. Использование этой частотной для русского языка единицы служит той же цели: оно сохраняет теплоту общения и одно-

временно подчеркивает социальную роль матери, создавая аутентичную и узнаваемую для зрителя семейную ситуацию.

Пример 8

Оригинал

Riley: That penalty almost lost us the game today. What if I get to camp and I screw it up?
Dad: Hey, don't talk like that.
Mum: Yeah. You did great today honey.

Перевод

Райли: Из-за меня мы сегодня чуть не проиграли, а вдруг я и на сборах сделаю что-то глупое!
Папа: Милая, не накручивай себя.
Мама: Детка, ты играла превосходно.

Особое внимание в анализе уделяется передаче уникального социального позиционирования персонажа. В качестве иллюстрации обратимся к примеру 8, где Хандра знакомится с другими персонажами, испытывающими трудности с восприятием её имени. В оригинале персонаж носит имя *Ennui*, заимствованное из французского языка и означающее «скука». Переводчик передает его словом *Хандра*, что является глубоко мотивированным решением. Как показывают данные Национального корпуса русского языка, слово «хандра» употребляется в 10 раз реже, чем «скука», и обладает выраженной архаично-поэтической стилистикой, встречаясь преимущественно в художественных текстах. Эта стилистика напрямую связана

с характером персонажа. Как отмечено в словаре К.Г. Исупова «Космос русского самосознания», «хандра» вошла в европейскую моду эпохи байронизма как форма аристократического презрения к суете и романтической мизантропии [3]. Таким образом, выбор переводчика точно отражает склонность персонажа к дистанцированию от коллектива. Дополнительный нюанс в социальное позиционирование Хандры вносит в переводе неформальное выражение «ну, по-вашему, это типа...» в реплике при знакомстве. Этот разговорный элемент визуализирует её непохожесть на других и подчеркивает уникальное положение «эмоции-подростка», сознательно отделяющей себя от общего круга.

Пример 9

Оригинал

Anxiety: That's Ennui.
Joy: Enn-what?
Ennui: Enn-ui. It's what you would call the 'boredom.'

Перевод

Тревожность: Это Хандра.
Радость: Хан...Что?
Хандра: Хан-дра. Ну, по-вашему это типа скука.



Рисунок 9 – Кадр мультипликационного фильма

Кроме того, исследование показало, что при переводе может происходить опущение лексических единиц с культурным компонентом с их последующей компенсацией иными языковыми средствами, вербально подчеркивающими уникальность персонажа среди других. Яркой иллюстрацией служит пример 10, где Хандра пробивается к пульту управления, привлекая к себе внимание. В данном эпизоде речевая характеристика персонажа передается частично. В оригинале используются две французские лексические единицы *pardon* и *excuse-moi*. В переводе

первая из них сохраняется в качестве заимствования – *пardon* – что придает речи фамильярный оттенок и работает на создание уникального, отстраненного образа Хандры. Колорит второй единицы, *excuse-moi*, в переводе утрачивается и передается нейтральным выражением *в сторонку*. Данный выбор обусловлен необходимостью синхронизации с визуальным рядом и адаптации к русскоязычному контексту, где прямое заимствование могло бы оказаться избыточным.

Пример 10

Оригинал

Ennui: Pardon, excuse-moi.

Пример 11 демонстрирует случай полной нейтрализации французского колорита в речи персонажа. В оригинале Хандра использует отрицание *non*, что является важной деталью её речевого портрета и отсылает к её образу француженки. Однако переводчик заменяет его на нейтральное русское *нет*, адаптируя ре-

Перевод

Хандра: Пардон, в сторону

плику для русскоязычной аудитории. Этот выбор также продиктован необходимостью синхронизации с визуальным рядом: жест Радости, которая подзывает Хандру, естественнее сочетается с кратким и привычным отрицанием.

Пример 11

Оригинал

*Joy: Well, come on up here En-wur. Am I saying it right? En-waa. No. Oh, nicknames! I'm gonna call you Wee Wee.
Ennui: Non.*

Перевод

*Радость: Ну иди же к нам, Ханру...Я так произношу? Ханра...Нет. О, прозвище! Я буду звать тебя Хани.
Хандра: Нет.*

Заключение

Таким образом, проведенное исследование позволило сформулировать следующие выводы. Для воссоздания возрастных особенностей персонажей переводчик использует языковые единицы, характерные для речи современной молодежи и детской аудитории, что способствует усилению эффекта многогранности социально-психологического портрета персонажей. Выбор сленгового выражения при переводе одной и той же языковой единицы демонстрирует вариативность, обусловленную конкретной коммуникативной ситуацией. Для передачи темперамента и эмоционального состояния персонажа, заложенных в оригинале, используется комплексный подход, включающий отбор специфических языковых средств и синхронизацию вербального компонента с невербальным. Эти элементы, взаимодействуя на контрасте, формируют уникальные речевые характеристики, которые последовательно воссоздаются в переводе через построение целостного речевого портрета персонажа, сохраняющего свою устойчивость на протяжении всего произведения. Социальная роль персонажа

раскрывается в переводе через культуроспецифичные формы обращений, адаптированные к нормам русскоязычного общения. Уникальное социальное позиционирование персонажа, выраженное в оригинале через французские лексические единицы, передается опосредованно – путем нейтрализации иноязычных элементов и подбора семантически и прагматически релевантных вариантов в языке перевода.

Перспективы исследования связаны с развитием концепции речевого портрета в рамках медиакоммуникаций, медиалингвистики и теории аудиовизуальной коммуникации. Особое внимание предполагается уделить изучению дискурсивных особенностей речевого портрета с разработкой комплексных параметров анализа, учитывающих единство вербальных и невербальных компонентов. В фокусе дальнейшего исследования находится специфика речевого поведения интервьюера в цифровую эпоху, в частности – адаптация коммуникативных стратегий к условиям новых медиаформатов и кросс-платформенной коммуникации.

Список литературы

1. Белянина, В.П. Живая речь. Словарь разговорных выражений / В.П. Белянина, И.А. Бутенко. [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3Lzcis> (дата обращения 10.11.2025). Текст: электронный.
2. Исраилова, Х.З. Психологический портрет личности / Х.З. Исраилова, М.М. Хабибулаева, Р.М. Эхаева. Текст: непосредственный // Учитель создает нацию. Сборник материалов III международной научно-практической конференции, Махачкала, 20 ноября 2018 года / Чеченский государственный педагогический университет, институт педагогики, психологии и дефектологии. Махачкала, 2018. С. 467-471.
3. Исупов, К.Г. Словарь русской культуры «Космос русского самосознания»: Санкт-Петербург: Центр гуманитарных инициатив, 2020. 396 с. Текст: непосредственный.
4. Кудряшова, С.В. Психология: учебно-методические материалы для самостоятельной работы студентов: часть 1, 2: учебник / С.В. Кудряшова, Е.А. Юнина. Пермь: ПРИПИТ, 2002. 258 с. Текст: непосредственный.
5. Макки, Р. Персонаж. Искусство создания образа на экране, в книге и на сцене: Пер с англ. / Р. Макки [McKee R.]. Москва Альпина нон-фикшн, 2022. 407 с. Текст: непосредственный.

6. Матвеева, Г.Г. Скрытые грамматические значения и идентификация социального лица («портрета») говорящего: диссертация на соискание ученой степени доктора филологических наук: специальность: 10.02.19 – теория языкознания / Г.Г. Матвеева. Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Санкт-Петербургский государственный университет»; научный руководитель Зиндер Л. Р. Санкт-Петербург, 1993. 449 с. Текст: непосредственный.
7. Онлайн-словарь современной лексики, жаргона и сленга [Электронный ресурс]. URL: <https://clck.ru/3Lzcqq> (дата обращения: 10.11.2025). Текст: электронный.
8. Опрос Morning Consult: россияне чаще всех в мире смотрят зарубежные фильмы в дубляже (2022). URL: <https://goo.su/yFhPo3> (дата обращения: 10.11.2025). Текст: электронный.
9. Опрос ВЦИОМ, приуроченный к 80-летию студии «Союзмультфильм» (2016). URL: <https://goo.su/BZXHM> (дата обращения: 10.11.2025). Текст: электронный.
10. Презентация А. В. Козуляева «Тренды АВП 2020» на Международной конференции Translation Forum Russia (2019). URL: <https://goo.su/dwblpnr> / (дата обращения: 10.11.2025). Текст: электронный.
11. Российское интернет-издание «Газета.ru» [Сетевое издание]. Обновляется постоянно. Москва, 2023. URL: <https://goo.su/5COhi> (дата обращения: 10.11.2025). Текст: электронный.
12. Российское интернет-издание о бизнесе, стартапах, инновациях, маркетинге и технологиях VC.ru [Сетевое издание]. Обновляется постоянно. Москва, 2017. URL: <https://clck.ru/3LzcAn> (дата обращения: 10.11.2025). Текст: электронный.
13. Тарасенко, Т. П. Языковая личность старшеклассника в аспекте её речевых реализаций: на материале данных ассоциативного эксперимента и социолекта школьников Краснодара: дис. ... канд. филол. наук / Т.П. Тарасенко. Астрахань, 2007. 280 с. Текст: непосредственный.
14. Хартунг, В.Ю. Речевая характеристика персонажа на различных уровнях текста как средство интерпретации художественного образа (на материале произведений Р. Даля) / В.Ю. Хартунг, А.В. Шевченко. Текст: электронный // Научный журнал «Филологический аспект»: [Электронная версия]. 2019. № 2(46). С. 47-56. URL: <https://clck.ru/3LzcP6> (дата обращения: 10.11.2025).
15. Baños-Piñero R. Prefabricated Orality: A Challenge in Audiovisual Translation [Электронный ресурс] / Rocío Baños-Piñero, Frederic Chaume // inTRAlinea. Special Issue: The Translation of Dialects in Multimedia. 2009. URL: <https://clck.ru/3LzcY4> (дата обращения: 10.11.2025). Текст: электронный.
16. Oxford Dictionary [Электронный ресурс]. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/> (дата обращения: 18.04.2025). Текст: электронный.
17. Urban dictionary [Электронный ресурс]. URL: <https://www.urbandictionary.com/> (дата обращения: 10.11.2025). Текст: электронный.

Сведения об авторах

ЕФИМЕНКО Анастасия Васильевна, anastasiaefimenko007@yandex.ru

магистрант кафедры массовых коммуникаций филологического факультета Российского университета дружбы народов (Москва, Россия)

ТРОФИМОВА Галина Николаевна, trofimova_gn@pfur.ru

доктор филологических наук, профессор кафедры массовых коммуникаций филологического факультета Российского университета дружбы народов (Москва, Россия)

Для цитирования: Ефименко, А.В. Стратегии передачи психологических и социальных особенностей персонажа при переводе мультипликационных фильмов “Inside Out” и “Inside Out 2” / А.В. Ефименко, Г.Н. Трофимова. Текст: электронный // DIDACTICA TRANSLATORICA. 2025. № 4. С. 21–27.