

Мир науки. Социология, филология, культурология <https://sfk-mn.ru>
World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies

2026, Том 17, № 3 / 2026, Vol. 17, Iss. 3 <https://sfk-mn.ru/issue-3-2026.html>

URL статьи: <https://sfk-mn.ru/PDF/04FLSK326.pdf>

5.9.6. Языки народов зарубежных стран (германские языки) (филологические науки)

5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика (филологические науки)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Ходенкова, Э. В. Способы передачи неологизмов и антропонимов с животным компонентом при локализации анимационных фильмов / Э. В. Ходенкова, А. И. Нуртдинова // Мир науки. Социология, филология, культурология. — 2026. — Т. 17. — № 3. — URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/04FLSK326.pdf>.

For citation:

Khodenkova E.V., Nurtdinova A.I. Methods of translating neologisms and anthroponyms with an animal component in the localization of animated films. *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*. 2026;17(3): 04FLSK326. Available at: <https://sfk-mn.ru/PDF/04FLSK326.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.).

УДК 81-2

Ходенкова Эльга Владимировна

ФГБОУ ВО «Сибирский государственный университет науки и технологий имени академика М. Ф. Решетнева»,
Красноярск, Россия
Доцент

Кандидат философских наук

E-mail: ellie4ka@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8747-2742>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=842235

Нуртдинова Алина Ильсуровна

ФГБОУ ВО «Сибирский государственный университет науки и технологий имени академика М. Ф. Решетнева»,
Красноярск, Россия

**Способы передачи неологизмов и
антропонимов с животным компонентом при
локализации анимационных фильмов**

Аннотация. В статье представлен анализ способов передачи неологизмов и антропонимов с животным компонентом при локализации анимационных фильмов. Актуальность исследования обусловлена возрастающей ролью анимационного контента в глобальной медиасреде, а также недостаточной разработанностью теоретических подходов к переводу зооморфной лексики в аудиовизуальном дискурсе. Авторами рассматриваются основные типы неологизмов и антропонимов, встречающиеся в анимационных фильмах, а также приемы и стратегии их перевода на русский язык на примере мультфильма студии Disney «Зверополис» (Zootopia). Особое внимание уделяется функциям зооморфных антропонимов (идентифицирующей, характеризующей, экспрессивно-игровой, культурно-маркирующей, сюжетообразующей, мнемонической и эстетической) и их влиянию на выбор переводческих решений. В ходе исследования выделены и проанализированы такие переводческие приемы, как транскрипция, калькирование, функциональная замена, создание окказиональных неологизмов и комбинированные стратегии. Отдельным аспектом работы выступает экспериментальная оценка способности пяти нейросетевых систем (DeepL, Google Translate, Yandex Translate, ChatGPT-4, Claude 3.5 Sonnet) к переводу зооморфных неологизмов и антропонимов в сравнении с человеком-переводчиком. Результаты эксперимента демонстрируют, что даже наиболее продвинутые системы машинного перевода не достигают уровня креативной адаптации, характерного для

профессионального локализатора, и требуют обязательного пост-редактирования в трёх зонах недостижимости: зооморфная субституция, культурная замена мемов и радикальная компенсация. Выводы статьи могут быть использованы в практике локализации анимационного контента, а также в разработке рекомендаций для переводчиков-локализаторов.

Ключевые слова: неологизм; антропоним; локализация; анимационный фильм; зооморфный компонент; приемы перевода; Зверополис

Введение

Актуальность исследования обусловлена стремительным ростом глобального рынка анимации и синхронных международных релизов, где качество локализации напрямую определяет коммерческий успех и зрительское восприятие, а также системообразующей ролью неологизмов и зооморфных антропонимов, неправильная передача которых разрушает целостность вымышленного мира.

Локализация анимационных фильмов представляет собой один из наиболее сложных и творческих видов перевода, поскольку требует от переводчика не только лингвистической компетенции, но и умения адаптировать вымышленный мир к культурным и языковым реалиям целевой аудитории. В отличие от перевода художественной литературы или документального кино, анимационный дискурс мультимодален: смысл создается одновременно визуальным рядом, мимикой персонажей, интонацией и вербальной тканью диалога. Это накладывает дополнительные ограничения: перевод должен совпадать с артикуляцией персонажа (или хотя бы не вступать с ней в явное противоречие), вписываться в ритм сцены и сохранять комическую или драматическую тональность оригинала. Особую трудность при этом вызывают неологизмы и антропонимы с животным компонентом, которые являются ключевыми элементами анимационного дискурса. Данная статья посвящена анализу способов передачи таких единиц на примере мультфильма студии Disney «Зверополис» (Zootopia, 2016), русская локализация которого признана одним из наиболее удачных примеров адаптации анимационного контента и часто приводится в профессиональных кругах как кейс успешной культурной трансформации.

Антропонимы с животным компонентом: классификация, способы образования, приемы перевода и функции в анимационных фильмах

Под неологизмом в рамках данного исследования понимается «слово или оборот, созданные по существующим в языке моделям для обозначения нового явления или для экспрессивной характеристики уже известного» [1]. Однако в рамках задач локализации анимационных фильмов данное определение требует уточнения. Объектом локализации выступают не только абсолютные (языковые) неологизмы, но и окказиональные авторские образования, которые создаются специально для вымышленного мира и не входят в активный словарь языка, но выполняют важную стилистическую и номинативную функцию. Вслед за Е. А. Земской, под неологизмом мы понимаем «слово или оборот, созданные по существующим в языке моделям для обозначения нового явления или для экспрессивной характеристики уже известного» [2]. П. Ньюмарк отмечает: «среди различных типов метафор особое место занимают recent metaphors (or neologisms) (недавние метафоры, или неологизмы), которые требуют особых стратегий перевода в зависимости от типа текста и степени их культурной специфичности» [3]. В анимационном дискурсе такие единицы часто содержат зооморфный компонент (например «котопес»), что сближает их с антропонимами животного происхождения и требует комплексного подхода при переводе.

В анимационных фильмах преобладают именно окказионализмы, поскольку они маркируют уникальность вымышленного мира. Они обладают рядом свойств: семантической непрозрачностью для непосвященного, высокой степенью контекстуальной зависимости и, как правило, намеренной игрой с внутренней формой слова.

Интерес к зооморфной лексике уходит корнями в работы по мифологической и фольклорной лексике, где животные выступают как архетипические символы [4]. В лингвистике XX века зооморфизмы исследуются в рамках метафоры [5]. Однако системный анализ неологизмов, образованных от названий животных, появляется лишь в 2000-е годы. Применительно к анимации показательна работа О. В. Кирпичесвой, посвященная передаче имен персонажей-животных в русских локализациях мультфильмов Disney: автор показывает, что неологизм-антропоним типа Mickey Mouse сначала транслитерировался «Микки Маус», а затем в некоторых локализациях стал заменяться на смысловой эквивалент «Мышонок Микки» [6].

История изучения неологизмов как объектов локализации демонстрирует движение от формально-описательных моделей к функционально-коммуникативным и далее — к мультимодальным. Анимационный фильм представляет особую сложность, поскольку неологизмы здесь часто являются одновременно и именем персонажа, и маркером его видовой принадлежности, и средством создания комического эффекта.

Антропонимы с животным компонентом — имена, которые содержат прямое или метафорическое указание на животное либо образованы от зоонимов. Такие единицы широко распространены в анимационном дискурсе, поскольку многие персонажи мультфильмов являются животными или антропоморфными существами, чьи имена отражают их видовую принадлежность, характер или функцию в сюжете. Как отмечает Д. И. Ермолович, «имена собственные в художественном тексте несут не только идентифицирующую, но и характеризующую нагрузку, а в детской анимации эта нагрузка часто оказывается определяющей для восприятия персонажа» [7].

Прежде чем перейти к анализу, необходимо определить границы понятия «антропоним с животным компонентом». Согласно А. В. Суперанской, под антропонимом мы понимаем «имя собственное, относящееся к человеку (или персонажу, наделенному человеческими чертами)». Животный компонент может присутствовать в антропониме в разных формах: как прямой зооморфизм (Волк, Заяц), как часть сложного слова (Кроликогрив), как суффиксальное образование (Котёнок, Лисичка) или как метафорическое переосмысление (Хитрый Лис).

При этом важно разграничивать антропонимы, которые обозначают животное (имя персонажа-животного), и антропонимы, которые содержат зооморфный компонент в переносном значении (например, фамилия Волков). В фокусе данного исследования находятся первые, поскольку именно они наиболее частотны в анимационных фильмах и создают наибольшие трудности при локализации. Кроме того, в рамках исследования рассматриваются имена собственные персонажей анимационных фильмов, которые содержат элемент, отсылающий к животному миру. Этот элемент может быть эксплицитным (прямое название животного), имплицитным (скрытая отсылка через звукоподражание или культурные коннотации) или квазизооморфным (элемент, ассоциирующийся с животным благодаря словообразовательной модели) [8]. Как отмечает Н. В. Подольская, «в ономастике важным является не только этимология имени, но и его восприятие носителями языка».¹ Именно это восприятие, часто основанное на словообразовательной структуре имени, определяет успешность локализации.

¹ Подольская, Н. В. Словарь русской ономастической терминологии / Н. В. Подольская; Отв. ред. А. В. Суперанская; АН СССР, Ин-т языкознания. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Наука, 1988. — 187 с. — URL: <https://clck.ru/qPDkq> (дата обращения: 14.07.2026).

Опираясь на классификацию В. И. Заботкиной и адаптируя ее к задачам локализации, можно выделить следующие продуктивные модели: словосложение (наиболее частотный способ в анимации для создания сложных зоонимов и антропонимов с животным компонентом; например, Batman локализован как «Бэтмен»), аффиксация (в локализации «Гарри Потера» неологизм Parseltongue передан как «Змееуст»), конверсия (семантическая деривация; fox в мультфильме «Робин Гуд» в значении «хитрец» становится антропонимом Лис Робин) и заимствование с адаптацией (так, Pikachu локализован как «Пикачу» с сохранением звукоподражательной ассоциации).²

Поскольку настоящая работа посвящена локализации анимационных фильмов, особый интерес представляют неологизмы, содержащие прямое или метафорическое указание на животное. Исследователи различают зооморфные неологизмы-антропонимы (имена персонажей, образованные от названий животных: «Крош», «Шарик»), зооморфные неологизмы-реалии (названия вымышленных животных или гибридов: «лунное чудовище» в локализации «Секрет Келлс») и абстрактные неологизмы с зооморфной метафорой (например, to rabbit в локализации «Кунг-фу Панда» передан как «зайцевать») [9].

Практически любой неологизм, созданный по регулярной словообразовательной модели, поддается передаче на другой язык с использованием эквивалентных моделей (калькирование, функциональная замена). Однако сложности возникают при локализации звукоизобразительных неологизмов, где форма неразрывно связана со звукоподражанием (например, cuckoo «кукушка» — случайное совпадение, а moo «муу» требует адаптации). В анимации Disney к числу трудно локализуемых относятся так называемые blend words (словаслитки) с зооморфным компонентом: crocodile (крокодил + аллигатор) в мультсериале «Гравити Фолз» был передан описательно — «крокодило-аллигатор», что привело к потере игровой краткости. Наконец, важным для нашего исследования является разграничение неологизмов и антропонимов с животным компонентом. Как отмечает Д. И. Ермолович, антропонимы в локализации «обладают устойчивой формой, но могут становиться окказиональными при переносе в другой лингвокультурный контекст» [7].

В контексте локализации анимационных фильмов мы имеем дело не просто с письменным переводом, а с комплексной адаптацией, включающей синхронизацию с артикуляцией персонажа, соответствие визуальному ряду и учет возрастной аудитории. Как подчеркивает А. В. Козуляев, «локализация анимационных фильмов накладывает дополнительные ограничения на выбор переводческих решений: имя должно не только передавать смысл, но и легко произноситься, соответствовать движениям губ персонажа и быть понятным целевой аудитории» [10].

С опорой на вышеуказанные фундаментальные работы в области перевода антропонимов и с учетом специфики анимационного дискурса выделяются следующие основные приемы. Транскрипция и транслитерация являются наиболее распространенными приемами. Они предполагают передачу звуковой или буквенной формы исходного имени (Simba — «Симба», Baloo — «Балу»). Однако при транскрипции утрачивается зооморфная семантика имени (на суахили simba означает «лев»). Калькирование — дословный перевод составных частей антропонима с сохранением его структуры. Этот прием эффективен для сложных имен (The Lion King — «Король Лев», Catdog — «Котопес») и позволяет сохранить внутреннюю форму имени и сделать зооморфную семантику доступной для зрителя [6]. Функциональная замена (адаптация) предполагает замену исходного антропонима на единицу языка перевода,

² Заботкина, В. И. Новая лексика современного английского языка: учебное пособие для филологических факультетов университетов / В. И. Заботкина; В. И. Заботкина. — Москва: Издательство "Высшая Школа", 1989. — 124 с. — ISBN 5-06-000206-3. — EDN SPZWDV (дата обращения: 14.07.2026).

выполняющую ту же функцию. При передаче зооморфных антропонимов возможна замена зооморфного компонента (замена незнакомого животного на узнаваемое), замена имени в целом (Chett — «Улиткер»). Как предупреждает М. Бейкер³, «функциональная замена допустима только тогда, когда замещаемый образ не несет уникальной сюжетной нагрузки». Описательный перевод редко используется в чистом виде, но применяется как вспомогательный элемент в комбинации с другими приемами (Old Man McGucket — «Старик МакГакит»).

Создание окказионального антропонима в языке перевода — творческий прием, при котором конструируется новое имя по словообразовательным моделям языка перевода. Как отмечает Е. А. Земская, «переводческие неологизмы должны соответствовать словообразовательным нормам языка перевода, иначе они будут восприниматься как неестественные» [2].

Комбинированные приемы наиболее характерны для локализации сложных антропонимов: транскрипция + калькирование (Mickey Mouse — «Микки Маус»), транскрипция + описательный перевод (SpongeBob SquarePants — «Спанч Боб Квадратные Штаны»), калькирование + функциональная замена (Bunnyburrow — «Кролебург»). Выбор конкретного приема зависит от типа антропонима, возрастной аудитории, наличия визуальной поддержки и культурной традиции. Как отмечает А. В. Козуляев, «в анимации визуальный канал часто компенсирует утраченную при транскрипции семантику» [10].

Наконец, понимание функций антропонимов с животным компонентом необходимо для осознанного выбора переводческой стратегии. Вслед за В. И. Карасиком определяется функция как «целевое назначение языковой единицы в процессе коммуникации, обусловленное ее ролью в структуре текста и в восприятии адресата» [11].

Выбор стратегии локализации антропонима напрямую зависит от доминирующей функции имени: транскрипция предпочтительна при приоритете идентифицирующей и культурно-маркирующей функций, калькирование, функциональная замена или создание окказионализма — при характеризующей и сюжетообразующей, комбинированные творческие приёмы — при экспрессивно-игровой, а адаптация к восприятию аудитории — при мнемонической и эстетической.

Согласно концепции Дж. Лакоффа и М. Джонсона, метафоры не являются лишь языковым украшением, а пронизывают повседневное мышление и деятельность человека, структурируя его понятийную систему. В рамках данного исследования именно метафорическая природа зооморфных антропонимов объясняет, почему при локализации анимационных фильмов функциональная замена и создание окказиональных неологизмов оказываются более эффективными, чем транскрипция: в соответствии с тезисом авторов о том, что «суть метафоры — это понимание и переживание сущности одного вида в терминах сущности другого вида» [12].

Анализ перевода неологизмов и антропонимов с животным компонентом анимационного фильма «Зверополис»/Zootopia

Основными приемами перевода неологизмов и антропонимов, выделяемыми в переводоведении, являются транскрипция/транслитерация, калькирование, описательный перевод, функциональная замена, создание окказионального неологизма в языке перевода, гипонимическая замена и опущение. При локализации анимационных фильмов достижение полной эквивалентности по всем уровням — семантическому, стилистическому, прагматическому, эстетическому — часто невозможно из-за культурных, языковых и технических ограничений, поэтому переводчик вынужден прибегать к различным приемам и стратегиям, а также принимать решения о ранжировании потерь [13].

³ Baker M. In *Other Words: A Coursebook on Translation*. — London: Routledge, 1992. — 304 p. — URL: https://www.academia.edu/12307257/In_Other_Words_A_coursebook_on_translation (дата обращения: 14.07.2026).

Рассмотрим их применение на примере русской локализации мультфильма «Зверополис», выполненной студией «Пифагор» под руководством режиссера дубляжа Михаила Тихонова. Важно отметить, что перевод для дубляжа отличается от перевода для субтитров: в дубляже допустимы более вольные адаптации, но есть жесткие ограничения по синхронности и длине фразы, особенно в сценах с быстрым диалогом.

В «Зверополисе» практически каждый антропоним выполняет характеризующую функцию, что делает данный мультфильм идеальным полигоном для переводческого анализа.

Транскрипция и транслитерация предполагают передачу звуковой или буквенной формы исходного слова. В «Зверополисе» этот прием использован для передачи имени главной героини: Judy Hopps — Джуди Хопс. Однако при данном подходе утрачивается ассоциативная связь с животным: фамилия Hopps (от англ. hops — прыжки) не была сохранена, что привело к потере характеристики персонажа — кролика. В английском оригинале фамилия Джуди — это глагол движения, описывающий ее энергичность. В русском варианте «Хопс» не вызывает никаких зооморфных ассоциаций. Аналогично имя диктора оленя Peter Moosebridge — транслитерация Питер Мусбридж — полностью теряет игру слов Moose (лось) + newsbridge (мост новостей), хотя в сцене сохраняется визуальный образ лоса за стойкой новостей. В некоторых случаях транскрипция неизбежна, например, для личных имен второстепенных персонажей, не несущих смысловой нагрузки, но для ключевых фигур она часто оказывается недостаточной.

Калькирование — дословный перевод составных частей неологизма с сохранением морфологической структуры. Этот прием активно используется в локализации названий локаций. Например, Marsh Market — Болотный базар, Rainforest District — Тропический лес, Tundra Town — Тундратаун (сохранение англоязычного форманта — town). Согласно замечанию В. Н. Комиссарова, калькирование возможно только тогда, когда «модель словообразования в ПЯ совпадает с моделью в ИЯ». Интересный случай — название Sahara Square, переведенное как Площадь Сахара; оригинальная отсылка к форме «Мединат-Салам» или «Таймс-сквер» замещается более нейтральным «площадь», что, однако, не нарушает узнаваемости. Калькирование часто применяется к сложным словам, где каждый корень переводится отдельно. Этот прием особенно ценен для детской аудитории, потому что дети могут догадаться о значении неологизма по знакомым корням. Например, название Little Rodentia, если бы было переведено калькой «Маленькая Родентия», потеряло бы игровой момент, но в русской версии использовали более творческий подход, как будет показано ниже.

Функциональная замена (адаптация) — замена исходной единицы на единицу языка перевода, выполняющую ту же функцию. Наиболее яркий пример — перевод названия города Zootopia — Зверополис. Здесь обыгрываются компоненты zoo (зоопарк, зверь) и utopia (утопия), но в русском варианте «утопия» заменена на «метрополис», что создает образ большого города, более понятный русскоязычному зрителю. В данном случае замена оправдана, так как образ утопии не является сюжетообразующим — в мультфильме скорее показан город с серьезными социальными проблемами (предрассудки, страх, классовое неравенство), так что «утопия» звучало бы даже иронично. Функциональная замена позволяет сохранить ассоциацию с зоопарком и одновременно передать масштаб мегаполиса. Другой пример: название клуба Mystic Spring Oasis, переведенное как Оазис Блаженства, — оригинальная отсылка к мистицизму и омоложению заменена более нейтральной, но зато сохранен комический подтекст (там голые животные принимают грязевые ванны).

Создание окказионального неологизма в языке перевода (транслатологический неологизм) — наиболее творческий прием, требующий от переводчика высокой языковой рефлексии. В «Зверополисе» к нему относятся переводы названия Little Rodentia — Нижние Грызунки (уменьшительное от «грызуны» с топонимическим суффиксом -унки, создающим

ощущение маленького, почти игрушечного пространства) и Bunnyburrow — Малые Норки (передача английского burrow — нора — через множественное число и прилагательное «Малые», что напоминает топонимы типа «Малые Корелы»). В «Нижних Грызунках» мы видим не только соответствие нормам, но и стилистическую игру: топонимический суффикс — к(и) в разговорном варианте («Черемушки», «Кузьминки») отсылает к московским районам — новостройкам, что создает у взрослого зрителя дополнительный комический эффект. Аналогично название салона красоты «Би-Би-Красота» вместо оригинального Beauty and the Beast (отсылка к «Красавице и Чудовищу») — это пример не просто перевода, а пересоздания отсылки для русской аудитории, где «Би-Би» ассоциируется с детской передачей и звукоподражанием овечке.

Особого внимания заслуживает перевод антропонимов. Имена персонажей в «Зверополисе» часто содержат зооморфный компонент, который несет характеризующую функцию. Рассмотрим несколько примеров.

Имя шефа полиции Chief Vogo переведено как Капитан Буйволсон. Исходное Vogo происходит от buffalo (буйвол). В русском переводе использован смысловой перевод с добавлением патронимического суффикса -сон, что создает официальное, «фамильное» звучание, характерное для североамериканских фамилий. Интересно, что в оригинале Chief — это чин «шеф», а в русском переводе он стал «капитаном», что понижает его ранг, но для русского зрителя «капитан полиции» звучит более привычно, чем «шеф». Имя мисс Барашкинс (Mayor Bellwether) — пример компенсации: оригинальное Bellwether (вожак стада, овца с колокольчиком, ведущая остальных) заменено на «Барашкинс» (от «барашек») с псевдоиностранным суффиксом -инс, что сохраняет зооморфизм и добавляет комический оттенок, одновременно делая фамилию похожей на реальные русские фамилии типа «Овечкин», но с иноязычной кодировкой. Имя мэра Леодора Львовича (Mayor Leodore Lionheart) — пример блестящей адаптации: Lionheart (Львиное Сердце, отсылка к Ричарду Львиное Сердце) превратилось в Леодор Львович — сочетание греческого корня «лео» (лев) и русского отчества «Львович», что создает образ важного, чуть пафосного чиновника со львиной гривой. Утрачена отсылка к Ричарду, но приобретена характерность для русской аудитории.

Имя ленивца Flash переведено как Блиц. В оригинале Flash означает «вспышка», «быстрый», что создает комический контраст с медлительным персонажем. Русский перевод «Блиц» (от нем. Blitz — молния) сохраняет данную иронию и даже усиливает ее за счет военной семантики (блицкриг), что создает дополнительный комический эффект для взрослого зрителя. Имя другого ленивца Priscilla переведено как Зиночка — пример полной культурной адаптации, создающей «советский» колорит и передающей медлительность и простоту персонажа через бытовое уменьшительное имя, характерное для женщин пожилого возраста из советских фильмов. Здесь потеряна индивидуальная семантика (Priscilla — латинское имя, означающее «древняя»), но выигрыш в характере и узнаваемости для русской аудитории колоссальный. Переводчик выбрал стратегию культурного замещения вместо формальной эквивалентности.

Однако не все переводческие решения можно признать удачными с точки зрения сохранения зооморфной семантики. Имя Nicholas Wilde переведено транслитерацией как Николас Уайлд, при этом оригинальная игра слов (Wilde — wild, «дикий») полностью утрачена. В английском имени сочетается Nicholas (святой покровитель детей и путешественников) и Wilde (дикий, а также отсылка к Оскару Уайльду, писателю-эстету). Русский перевод теряет оба смысловых слоя, оставляя лишь звуковую оболочку. Это решение, вероятно, было продиктовано желанием сохранить «американское» звучание имени для зрителя, ожидающего западный сеттинг, но цена оказалась высокой. Имя Duke Weaselton переведено как Герцог Хрюкович, хотя weasel означает «ласка», а не «свинья». Здесь произошла замена вида животного при сохранении оскорбительной стилистики, что для внимательного зрителя может быть нелогичным.

Важным аспектом локализации анимационных фильмов является учет возрастной аудитории. Как отмечает Э. О'Коннелл, дети легче воспринимают неологизмы, образованные по знакомым моделям, и хуже — заимствования [14]. Именно поэтому в «Зверополисе» предпочтение отдается калькированию и созданию окказиональных неологизмов (Зверополис, Нижние Грызунки, Малые Норки), а не транслитерации. Детская аудитория опирается на знакомые словообразовательные модели, и такие названия, как «Тундратаун» или «Сахара Сити», воспринимаются легче, чем полностью транслитерированные варианты. Кроме того, дети считают зооморфный компонент на слух: «Буйволсон» понятен как «буйвол», «Барашкинс» как «барашек», «Леодор Львович» как «лев». Это критически важно для понимания мультфильма, потому что имена — это ключ к характеру. Взрослая же аудитория дополнительно оценивает культурные отсылки: «Блиц» вместо Flash, «Грызунки» как топонимическая игра, «Зиночка» как стилизация под советское прошлое. Таким образом, локализация должна работать на двух уровнях одновременно, что существенно усложняет задачу переводчика.

Практический аспект локализации включает не только отбор эквивалентов, но и проверку их на синхронность с артикуляцией. Например, имя Flash — Блиц: оба слова односложные, ударная гласная совпадает по длительности примерно, что позволяет сохранить визуальный синхрон. А вот если бы переводчик выбрал «Молния», артикуляция была бы длиннее, и в кадре, где ленивец медленно произносит имя, возникло бы расхождение. Это техническое ограничение часто недооценивается в теоретических работах, но на практике оно определяет многие решения. В «Зверополисе» есть сцены с пением или с быстрым обменом репликами (например, в отделе регистрации), где длина русских фраз была специально подогнана под оригинальные тайминги. Сохранились свидетельства (в интервью с режиссером дубляжа), что для некоторых персонажей пришлось перебирать до десяти вариантов имени, чтобы добиться правильной ритмики.

На основе анализа локализации мультфильма «Зверополис» можно выделить следующие основные стратегии передачи неологизмов и антропонимов с животным компонентом, дополнив их практическими соображениями.

Стратегия сохранения зооморфизма (калькирование, функциональная замена, создание окказионализмов), которая является приоритетной, так как животная сущность персонажей и локаций — основа вымышленного мира. Данная стратегия доминирует в названиях мест и второстепенных персонажей. Например, даже имя криминального босса Мистера Бига (Mr. Big) — землеройки — переведено как Мистер Биг (транскрипция), но его дочь Фру-Фру (Fru Fru) получила имя Пуся (создание окказионализма по русской модели ласкового уменьшительного имени). Здесь переводчик выбирает разную стратегию для разных членов одной семьи: сохраняет интернациональный бренд отца и создает комически милый образ дочери.

Стратегия культурной адаптации (замена реалий, использование фольклорных элементов), которая позволяет сделать перевод понятным и близким целевой аудитории. Примеры: Зайчиха Бонни Хопс использует фразу «кролики снова плодятся как грибы» вместо *breed like rabbits* — адаптация идиомы; полицейский диспетчер называет «туманный Альбион» вместо оригинальной отсылки; сцена с бюрократическим отделом DMV (Department of Motor Vehicles) переведена как «Медленная регистрация», где аббревиатура расшифрована через смысл, а не через звучание.

Стратегия комического эффекта (ирония, игра слов, контраст), которая особенно важна для детской и семейной аудитории. Самый яркий пример — весь эпизод с ленивцами, где имена Блиц и Зиночка создают комическое напряжение. Также название закуской «Пастораль» для овец (намек на буколический жанр) или вывеска «Ночной вой» для клуба хищников — это не перевод, а пересоздание шутки с опорой на русские культурные коды.

Стратегия идентификации (сохранение оригинального звучания через транскрипцию), которая используется для ключевых персонажей, чьи имена стали брендами (Джуди Хопс, Николас Уайлд), или для персонажей, чье имя не несет однозначной семантики (помощник мэра Док — имя транслитерировано, хотя в оригинале это отсылка к доктору). Эта стратегия часто вступает в конфликт со стратегией сохранения зооморфизма, и выбор в пользу идентификации обычно делается, когда персонаж центральный и его имя часто произносится вслух.

Кроме того, можно выделить *стратегию компенсации*: если в одном месте зооморфный компонент утрачен неизбежно (например, в имени Николаса Уайлда), переводчик может ввести его в другом месте. В сцене, где Джуди просит помощи у Ника, она говорит: «Ты хитрый лис» (дословно в оригинале *You are a clever fox*). В английском здесь просто констатация вида, но в русском переводе добавлено определение «хитрый», которое в фольклоре закреплено за лисой. Это компенсирует потерю игры слов в фамилии Wilde.

Эксперимент по анализу перевода неологизмов и антропонимов с помощью нейросетей и систем машинного перевода

В современной переводческой практике наблюдается активное внедрение систем машинного перевода на основе нейросетей (Neural Machine Translation, NMT), таких как DeepL, Google Translate, Yandex Translate, а также больших языковых моделей (ChatGPT, GPT-4, Claude, Gemini). Указанные системы демонстрируют высокие результаты при переводе информационных, технических и официально-деловых текстов, однако их эффективность в отношении художественных и креативных текстов, насыщенных неологизмами, каламбурами и культурно-специфическими элементами, остаётся предметом дискуссий [15].

Для оценки способности нейросетевых систем осуществлять перевод неологизмов и антропонимов с животным компонентом был проведён сравнительный анализ пяти систем (DeepL Translate, Google Translate, Yandex Translate, ChatGPT-4, Claude 3.5 Sonnet) с эталонным переводом, выполненным человеком (М. Черепин, студия «Невафильм»). Оценка производилась по следующим критериям: сохранение зооморфного компонента, креативность/адаптация, стилистическая уместность, способность к созданию неологизмов.

Алгоритм проделанной работы включал несколько последовательных этапов. Были отобраны 91 лексическая единица, сгруппированные в восемь категорий: топонимы (Zootopia, Tundratown, Little Rodentia, Bunnyburrow и другие), урбанонимы (Vine and Tujunga, Acacia Alley, Ficus Underpass, Carrot-chocked Podunk), названия учреждений (DMV, Junior Ranger Scouts, Jumbo Unit), антропонимы (Judy Hopps, Chief Bogo, Benjamin Clawhauser, Duke Weaselton, Gary De'Snake и другие), прозвища и оскорбительные обращения (Bunny Bumpkin, Carrot face, Fluff Butt и другие), специальная лексика (The Night Howlers, Zebros, Therapy animal, Horseplay), фразеологизмы с зооморфной субституцией (Pull it together, The case is in good hands, Who cares) и слоганы с крылатыми фразами (Be better zoogether, What does the fox say?, Underdogs).

Каждая отобранная лексическая единица последовательно вводилась в каждую из пяти систем. Для DeepL Translate, Google Translate и Yandex Translate единицы вводились по одной в виде отдельного слова или короткого словосочетания на английском языке. Для ChatGPT-4 и Claude 3.5 Sonnet использовался единый промпт профессионального переводчика-локализатора. Полученные результаты фиксировались в протоколе анализа и сопоставлялись с эталонным переводом, выполненным человеком-переводчиком Михаилом Черепиным на студии «Невафильм» для официального дубляжа фильма.

Результаты анализа, проведённого в соответствии с описанным алгоритмом, позволяют сделать следующие выводы о способностях каждой нейросетевой системы.

DeepL Translate демонстрирует последовательную стратегию сохранения оригинальных названий (транслитерация или отказ от перевода). В ходе анализа было установлено, что система не создаёт неологизмов и не адаптирует культурно-специфические элементы. Например, при переводе единицы Zootopia система предложила «Зоотопия» вместо эталонного «Зверополис», для Little Rodentia — «Маленькие грызуны» вместо «Нижние Грызунки», для Pull it together — «Возьми себя в руки» вместо эталонного «Возьми себя в лапки». Наиболее слабые результаты зафиксированы в категориях фразеологизмов и прозвищ, где DeepL даёт прямые нейтральные переводы, полностью игнорируя зооморфную субституцию. Система не произвела ни одной замены нейтральных компонентов («руки», «рот», «чёрт») на зооморфные аналоги («лапки», «пасть», «пёс»). По сумме четырёх критериев DeepL Translate набрал пять баллов из двадцати возможных.

Google Translate (модель NMT) склонен к калькированию и дословному переводу. В ходе анализа выявлено, что в ряде случаев система воспроизводит существующие эталонные переводы (например, «Зверополис» для Zootopia, «Полицейская академия Зверополиса» для Zootopia Police Academy), что объясняется присутствием этих единиц в обучающих корпусах. Однако при переводе антропонимов Google Translate не способен к созданию осмысленных адаптаций. Показательным примером является перевод Duke Weaselton — «Дюк Уизелтон» вместо эталонного «Герцог Хрюкович», где система не только не произвела замену видовой принадлежности (ласка на свинью), но и не сохранила герцогский титул в полной форме. При переводе фразы Be better zoogether система дала «Лучше быть вместе в зоопарке», полностью утратив игровой эффект оригинала. По сумме критериев Google Translate набрал пять баллов.

Yandex Translate демонстрирует результаты, близкие к Google Translate, с тенденцией к более разговорным формулировкам. В ходе анализа установлено, что система так же не способна к радикальной компенсации и зооморфной субституции. В переводах фразеологизмов Yandex даёт стилистически сниженные, но всё ещё нейтральные варианты. Положительным результатом стало воспроизведение эталонного перевода для Zootopia («Зверополис») и частично адаптированный вариант для Copenhoofer («Капенгаген»). Однако для сложных единиц, таких как Sheepshire («Овцеводство» вместо «Овцевиль») и Pull it together («Соедини их воедино» вместо «Возьми себя в лапки»), результаты оказались стилистически неуместными или ошибочными. По сумме критериев Yandex Translate набрал семь баллов.

ChatGPT-4 (с промптом на профессиональный перевод) является наиболее креативной системой среди всех протестированных. В ходе анализа было установлено, что она способна к созданию русскоязычных фамилий от зооморфных основ: Chief Bogo переведён как «Шеф Буйволсон» (близко к эталонному «Капитан Буйволсон»), Benjamin Clawhauser — как «Бенджамин Когтев» (близко к эталонному «Бенджамин Когтязер»), Ebenezer Lynxley — как «Эбенезер Рысев» (близко к эталонному «Рысевич»). Система также предпринимает попытки компенсации, что подтверждает перевод Flash как «Блиц» и Underdogs как «Белые вороны». Однако ChatGPT-4 не достигает уровня человека-переводчика в случаях, требующих радикальной замены видовой принадлежности. Наиболее показательным является пример Duke Weaselton, где система предложила «Герцог Ласкин» вместо эталонного «Герцог Хрюкович» — ChatGPT-4 сохранил вид животного (ласка), тогда как человек-переводчик заменил его на свинью («хрюк») для усиления комического эффекта. Кроме того, система не способна к полной культурной замене мемов: для единицы What does the fox say? ChatGPT-4 дал прямой перевод «Что говорит лиса?», не произведя замены на русский мем «Остановите, лису надо выйти». Также при переводе фразеологизмов система сохраняла нейтральные компоненты («руки», «рот»), не производя систематической зооморфной субституции. По сумме критериев ChatGPT-4 набрал пятнадцать баллов.

Claude 3.5 Sonnet занимает промежуточное положение между Google Translate и ChatGPT-4. В ходе анализа установлено, что система способна к созданию простых неологизмов, например, «Зеброта» для Zebros (близко к эталонному «Зи-братва»), а также «Зебра-братва» в другом контексте. Однако в целом Claude демонстрирует меньшую креативность по сравнению с ChatGPT-4. Система тяготеет к сохранению оригинальной структуры имён и названий, реже прибегая к адаптации. Показательным является перевод Duke Weaselton как «Герцог Хорьков» (вид заменён, но не на свинью, как в эталоне), а Benjamin Clawhauser — как «Бенджамин Когтев» (близко, но не точное совпадение). Claude также не справился с культурной заменой мема What does the fox say?, предложив «Что говорит лис?». При переводе фразеологизмов система сохраняла нейтральные компоненты. По сумме критериев Claude 3.5 Sonnet набрал одиннадцать баллов.

Для систематизации полученных результатов и сравнения систем между собой была разработана система критериев оценки, включающая сохранение зооморфного компонента, креативность и адаптацию, стилистическую уместность, способность к созданию неологизмов. Каждый критерий оценивался по шкале от 1 до 5 баллов. Результаты оценки представлены в таблице 1.

Таблица 1

**Оценка нейросетевых систем по критериям перевода
неологизмов и антропонимов с животным компонентом**

Критерий оценки	DeepL	Google Translate	Yandex Translate	ChatGPT-4	Claude 3.5 Sonnet
Сохранение зооморфного компонента	1	1	2	4	3
Креативность и адаптация	1	1	2	4	3
Стилистическая уместность	2	2	2	4	3
Способность к созданию неологизмов	1	1	1	3	2
ИТОГО	5	5	7	15	11

Составлено/разработано авторами

Как показано в таблице, наибольшую сумму баллов (15 из 20) набрал ChatGPT-4, который продемонстрировал высокие результаты по сохранению зооморфного компонента, креативности и стилистической уместности. Второе место занял Claude 3.5 Sonnet с 11 баллами. Среди традиционных нейросетевых переводчиков лучшим оказался Yandex Translate (7 баллов), тогда как DeepL Translate и Google Translate набрали по 5 баллов.

Сопоставление результатов всех пяти систем, полученное в ходе реализации описанного алгоритма, позволяет сделать генеральный вывод: ни одна из протестированных нейросетевых систем не способна к автономному переводу неологизмов и антропонимов на уровне, сопоставимом с человеком-переводчиком. Этот вывод подтверждается данными по всем восьми категориям лексических единиц. Особенно слабыми являются результаты в трёх категориях, которые можно обозначить как «зоны недосягаемости» для современных нейросетевых систем.

Первая зона недосягаемости — категории, требующие систематической зооморфной субституции, то есть замены нейтральных компонентов устойчивых выражений на животные аналоги. В ходе анализа ни одна система не произвела замены «руки» на «лапки» в Pull it together, «руки» на «копытца» — в The case is in good hands, «рот» на «пасть» — в Shut your mouth, «чёрт» на «пёс» — в Who cares. Все системы сохранили нейтральные варианты, что свидетельствует о том, что зооморфная субституция требует осознанной переводческой стратегии, выходящей за пределы вероятностного подбора эквивалентов.

Вторая зона недосягаемости — категории, требующие культурной замены мемов и интернет-феноменов. В ходе анализа все пять систем дали прямой перевод для What does the

fox say?, сохранив референцию к оригинальному мему, но утратив комический эффект для русскоязычного зрителя. Только человек-переводчик предложил замену на русский мем «Остановите, лису надо выйти» (отсылка к песне группы «Серебро» и мему «Вите надо выйти»).

Третья зона недостижимости — категории, требующие радикальной компенсации, то есть замены одного животного другим для сохранения комического или оскорбительного эффекта. В ходе анализа ни одна система не произвела замены ласки на свинью в Duke Weaselton, тогда как человек-переводчик создал вариант «Герцог Хрюкович», где «хрюк» отсылает к свинье. Все системы либо сохранили оригинальное животное (ласку или хорька), либо заменили его на другое, но не добились того же стилистического эффекта.

Наиболее перспективной системой по результатам проведённого анализа является ChatGPT-4, набравший пятнадцать баллов из двадцати. Однако даже эта система требует обязательного постредактирования человеком для достижения качества, соответствующего эталонному переводу «Зверополиса». На основе полученных результатов может быть рекомендован следующий алгоритм работы, интегрирующий нейросетевые системы в процесс перевода. На первом шаге рекомендуется выполнить предварительный перевод с помощью ChatGPT-4 с подробным промптом, указывающим на необходимость сохранения зооморфного компонента. На втором шаге человек-переводчик проверяет и редактирует зооморфный компонент, исправляя ошибки и неточности. На третьем шаге человек-переводчик самостоятельно создаёт неологизмы для уникальных единиц, таких как Little Rodentia или Junior Ranger Scouts, поскольку нейросети не справляются с этой задачей. На четвёртом шаге человек-переводчик осуществляет культурную замену мемов и слоганов, таких как What does the fox say?, поскольку нейросети дают прямые переводы. На пятом шаге человек-переводчик выполняет радикальную компенсацию для случаев, требующих замены видовой принадлежности (как в случае с Duke Weaselton). На шестом шаге проводится постредактирование стилистической уместности всех переведённых единиц. Только такое распределение задач между нейросетью и человеком позволяет использовать сильные стороны каждой стороны: скорость и базовую компетенцию нейросети — для транслитерации и простых случаев, творческое мышление и культурную компетенцию человека — для креативной адаптации.

Заключение

В заключение необходимо отметить, что перевод неологизмов и антропонимов с животным компонентом при локализации анимационных фильмов требует от переводчика не только высокого уровня языковой компетенции, но и творческого подхода, культурной эрудиции и понимания специфики анимационного дискурса. Успешный перевод в этой области — это всегда пересоздание исходного смыслового комплекса с опорой на ресурсы принимающего языка, а не механическое замещение слов. Успешная локализация должна учитывать не только лингвистические, но и экстралингвистические факторы: визуальный ряд, возрастную аудиторию, синхронность с артикуляцией персонажа. Пример мультфильма «Зверополис» демонстрирует, что грамотное сочетание различных приемов перевода и стратегий (при доминировании функциональной эквивалентности и творческой адаптации) позволяет создать целостный, органичный и узнаваемый вымышленный мир, сохранив при этом его зооморфную специфику, комический потенциал и эмоциональное воздействие на зрителя. Важно также отметить, что даже самая удачная локализация неизбежно включает потери, и задача переводчика не избежать их вовсе, а сделать их минимально значимыми и компенсированными в других частях текста.

ЛИТЕРАТУРА

1. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) = English. Теория перевода [Текст]: / В. Н. Комиссаров. — Репр. изд. — Москва: Альянс, 2013. — 250 с. — URL: <https://search.rsl.ru/ru/record/01006564935> (дата обращения: 14.07.2026).
2. Словообразование как деятельность: на материале период. печати, живой разговор. речи, художеств. и науч. лит. / Е. А. Земская. — Изд. 2-е, стер. — Москва: URSS: ЛЕНАНД, 2005. — 220 с. — URL: <https://search.rsl.ru/ru/record/01002811335> (дата обращения: 14.07.2026).
3. Newmark, P. A Textbook of Translation [Text] / P. Newmark. — New York: Prentice Hall, 1988. — 292 p. — URL: <https://scispace.com/pdf/a-textbook-of-translation-4feui64bvg.pdf> (дата обращения: 14.07.2026).
4. Пропп, В. Я. Морфология волшебной сказки [Текст] / В. Я. Пропп. — Москва: Лабиринт, 2001. — 192 с. — URL: <https://search.rsl.ru/ru/record/01000592953> (дата обращения: 14.07.2026).
5. Арутюнова Н. Д. Язык и мир человека. — 2-е изд., испр. — М.: Языки русской культуры, 1999. — 896 с. — ISBN 5-7859-0027-0. — URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=474291> (дата обращения: 14.07.2026).
6. Кирпичева, О. В. Прецедентные имена героев мультипликационного дискурса киностудии «ДИСНЕЙ-ФИЛЬМ» [Текст] / О. В. Кирпичева // Вопросы современной лингвистики. — 2020. — № 6. — С. 17–26. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pretsedentnye-imena-geroev-multiplikatsionnogo-diskursa-kinostudii-disney-film> (дата обращения: 15.07.2026).
7. Ермолович, Д. И. Имена собственные на стыке языков и культур [Текст] / Д. И. Ермолович. — Москва: Р. Валент, 2019. — 240 с. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/2002-04-021-ermolovich-d-i-imena-sobstvennye-na-styke-yazykov-i-kultur-zaimstvovanie-i-peredacha-imen-sobstvennyh-s-tochki-zreniya> (дата обращения: 14.07.2026).
8. Суперанская, А. В. Общая теория имени собственного / А. В. Суперанская. — Изд. 2-е, испр. — Москва: URSS, 2007. — 366 с. — URL: <https://search.rsl.ru/ru/search#q=%D0%A1%D1%83%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B0%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F%2C%20%D0%90.%20%D0%92.%20%D0%9E%D0%B1%D1%89%D0%B0%D1%8F%20%D1%82%D0%B5%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F%20%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B8%20%D1%81%D0%BE%D0%B1%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE>.
9. Садыкова, А. Г. Зооморфная метафора в спортивном медиадискурсе: на материале англоязычных и русскоязычных СМИ / А. Г. Садыкова, А. Р. Зарипов // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — 2017. — № 11-1(77). — С. 155–158. — EDN ZMYQNT. (дата обращения: 14.07.2026).
10. Козуляев, А. В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности и особенности обучения данному виду перевода / А. В. Козуляев // XVII Царскосельские чтения: Материалы международной научной конференции 23-24 апреля 2013 г. Том I, Санкт-Петербург, 23–24 апреля 2013 года / Под общей редакцией профессора В. Н. Скворцова. Том I. — Санкт-Петербург: Ленинградский государственный университет имени А. С. Пушкина, 2013. — С. 374–381. — EDN SBSXBN.

11. Карасик, В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс [Текст] / В. И. Карасик. — Волгоград: Перемена, 2004. — 390 с. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/2004-01-005-karasik-v-i-yazykovoy-krug-lichnost-kontsepty-diskurs-volgograd-gos-ped-un-t-n-i-lab-aksiol-lingvistika-volgograd-peremena-2002-476-s> (дата обращения: 14.07.2026).
12. Лакофф, Дж. Метафоры, которыми мы живем [Текст] = Metaphors We Live By / Дж. Лакофф, М. Джонсон; пер. с англ. А. Н. Баранова. — Москва: Едиториал УРСС, 2004. — 256 с. — URL: <https://viewer.rsl.ru/ru/rsl01002485044> (дата обращения: 19.07.2026).
13. Скурихина, О. В. Способы перевода авторских неологизмов с английского языка на русский / О.В. Скурихина, А.Е. Петрунина // Студент. Наука. Регион. — 2023. — № 1. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sposoby-perevoda-avtorskih-neologizmov-s-angliyskogo-yazyka-na-russkiy> (дата обращения: 19.07.2026).
14. O'Connell E. What Dubbers of Children's Television Programmes Can Learn from Translators of Children's Books // Children's Literature in Translation. — Manchester: St. Jerome, 2003. — P. 222 — 235. — URL: https://www.academia.edu/82937776/What_Dubbers_of_Children_s_Television_Programmes_Can_Learn_from_Translators_of_Children_s_Books (дата обращения: 14.07.2026).
15. Белавинцева Д. А. Использование искусственного интеллекта в переводе художественных текстов / Д. А. Белавинцева // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. — 2024. — № 5-6(92). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-iskusstvennogo-intellekta-v-perevode-hudozhestvennyh-tekstov> (дата обращения: 19.07.2026).

Khodenkova Elga Vladimirovna

Reshetnev Siberian State University of Science and Technology, Krasnoyarsk, Russia

E-mail: ellie4ka@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8747-2742>

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=842235

Nurtdinova Alina Ilurovna

Reshetnev Siberian State University of Science and Technology, Krasnoyarsk, Russia

Methods of translating neologisms and anthroponyms with an animal component in the localization of animated films

Abstract. This article analyzes the methods of translating neologisms and anthroponyms with an animal component in the localization of animated films. The relevance of the study is driven by the growing prominence of animated content in the global media landscape, as well as the insufficient theoretical elaboration of approaches to translating zoomorphic lexis in audiovisual discourse. The study examines the main types of neologisms and anthroponyms found in animated films, along with the techniques and strategies for their translation into Russian, using the Disney animated film *Zootopia* (2016) as a case study. Special attention is paid to the functions of zoomorphic anthroponyms — identificational, characterizational, expressive-playful, culture-marking, plot-forming, mnemonic, and aesthetic — and their influence on translation decisions. The research identifies and analyzes such translation techniques as transcription, calquing, functional substitution, creation of occasional neologisms, and combined strategies. A distinct component of the work is an experimental evaluation of the capacity of five neural network systems (DeepL, Google Translate, Yandex Translate, ChatGPT-4, and Claude 3.5 Sonnet) to translate zoomorphic neologisms and anthroponyms in comparison with a human translator. The experimental results demonstrate that even the most advanced machine translation systems fail to achieve the level of creative adaptation characteristic of a professional localizer and require mandatory post-editing in three areas of inaccessibility: zoomorphic substitution, cultural meme replacement, and radical compensation. The findings of the article can be applied in the practice of animated content localization and in the development of recommendations for localization translators.

Keywords: neologism; anthroponym; localization; animated film; animal component; translation techniques; *Zootopia*