

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Кафедра теорії і практики перекладу з англійської мови

Кваліфікаційна робота магістра з перекладознавства
на тему: «Лексико-семантичні особливості перекладу текстів анімаційного
дискурсу (на матеріалі мультфільму “Puss in Boots”)»

Студентки групи Па58-23
факультету германської філології і
перекладу
освітньо-професійної програми
Перекладознавство: професійно-
орієнтований переклад (англійська
мова і друга іноземна мова)
035 Філологія
Струс Ю. І.

Допущена до захисту
«_»_____ 2024 року

Науковий керівник:
доктор філологічних наук,
професор Черхава О. О.
Завідувач кафедри теорії і практики
перекладу з англійської мови
_____доц. Мелько Х.Б.
(підпис) (ПІБ)

Національна шкала
Кількість балів:
Оцінка:ЄКТС

Київ -2024

MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE OF UKRAINE KYIV
NATIONAL LINGUISTIC UNIVERSITY

Department of Theory and Practice of Translation from English

Master Degree Thesis in Translation Studies

under the title: «Lexical-Semantic Peculiarities of Translating Animated Discourse Texts (Based on the Animated Film "Puss in Boots")»

Group Pa 58-23

School of German Philology and
Translation

Educational Programme Translation
Studies: Professionally Oriented

Translation (English and Second Foreign
Language)

Majoring 035 Philology

Yuliia I. Strus

Research supervisor:

O. O. Cherkhava

Doctor of Philology,

Full Professor

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1.....	7
1.1. Поняття анімаційного дискурсу та його особливості.....	7
1.2. Огляд теоретичних підходів до перекладу в анімаційному контексті.....	13
1.3. Вплив культурних аспектів на процес перекладу анімаційних текстів.....	26
Висновки до Розділу 1.....	31
РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ ОСОБЛИВОСТЕЙ ПЕРЕКЛАДУ В АНІМАЦІЙНОМУ ДИСКУРСІ НА ПРИКЛАДІ МУЛЬТФІЛЬМУ «PUSS IN BOOTS».....	31
2.1 Аналіз лінгвістичних та культурних аспектів мультфільму «Puss in Boots».....	31
2.2 Виявлення та аналіз перекладацьких проблем у мультфільмі «Puss in Boots».....	36
2.3 Оцінка ефективності перекладу в анімаційному контексті у мультфільмі «Puss in Boots».....	49
Висновки до Розділу 2.....	53
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНИЙ АСПЕКТ ПЕРЕКЛАДУ В АНІМАЦІЙНОМУ ДИСКУРСІ МУЛЬТФІЛЬМУ “PUSS IN BOOTS”.....	55
3.1 Застосування перекладацьких прийомів для досягнення адекватності перекладу.....	55
3.2 Аналіз результатів практичного застосування перекладу.....	61
Висновки до Розділу 3.....	68
ВИСНОВКИ.....	70
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	75
ДОДАТКИ.....	81
РЕЗЮМЕ.....	86

ВСТУП

Одним із різновидів кінематографічного дискурсу – анімаційний дискурс. Анімаційний фільм є культурним феноменом, який формує, посилює і змінює світогляд глядача, об'єднуючи різні семіотичні системи в єдине ціле. Його основна мета – справити естетичний вплив на глядача і бути комунікативним соціально-мовним явищем. Це ускладнює завдання перекладача, який має не лише зберегти прагматичний ефект оригіналу, а й забезпечити адекватний переклад, що відповідає вимогам передачі прагматичного значення вихідного тексту. Перекладач повинен ідентифікувати ці реалії та ефективно перенести їх у культуру цільової мови шляхом збереження, заміни, вилучення або пояснення. Зокрема, переклад анімаційних фільмів стає не лише засобом культурного збагачення, але й інструментом впливу іншої культури, відповідно перекладач повинен враховувати можливі наслідки передачі чужих цінностей у мову перекладу. Відповідно до зазначеного **актуальність нашого дослідження** зумовлена виявленням та характеристикою особливостей використання різних стратегій та прийомів перекладу анімаційних фільмів та доцільності й ефективності їх використання.

Мета – дослідити особливості перекладу в анімаційному дискурсі (на матеріалі мультфільму “Puss in Boots”).

Досягнення поставленої мети передбачає реалізацію наступних **завдань**:

- 1) схарактеризувати поняття анімаційного дискурсу та його особливості;
- 2) здійснити огляд теоретичних підходів до перекладу в анімаційному контексті;
- 3) визначити вплив культурних аспектів на процес перекладу анімаційних текстів;
- 4) проаналізувати лінгвістичні та культурні аспекти мультфільму «Puss in Boots»;

- 5) виявити та проаналізувати перекладацькі проблеми у мультфільмі «Puss in Boots»;
- 6) обґрунтувати використання перекладацьких прийомів у мультфільмі «Puss in Boots» для досягнення адекватності перекладу;
- 7) надати результати практичного застосування перекладу та рекомендації щодо подальшого вдосконалення перекладацьких стратегій.

Об'єкт дослідження – анімаційний дискурс у перекладі.

Предмет дослідження – проблеми та стратегії перекладу анімаційного мультфільму «Puss in Boots».

Методи дослідження. У роботі використано комплекс загальнонаукових методів (дедукція, індукція, аналіз, синтез, узагальнення) та спеціалізованих лінгвістичних методів. Метод суцільної вибірки був застосований для виділення одиниць аналізу. Описовий метод дозволив класифікувати та інтерпретувати перекладені фрагменти з культурним компонентом. Трансформаційний метод забезпечив аналіз рівня адекватності та еквівалентності перекладу на основі використаних перекладачем трансформацій для створення відповідного перекладу англійських анімаційних текстів. Контекстуальний метод допоміг визначити роль та значення досліджуваних одиниць перекладу, а метод кількісного аналізу – для визначення частотності використання перекладацьких трансформацій.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що дістало подальший розвиток вивчення аспектів вибору адекватної перекладацької стратегії під час прагматичної адаптації англійських анімаційних фільмів українською мовою.

Практичне значення полягає в тому, що отримані результати є певним внеском до загальної теорії перекладу, а у можливості застосування отриманих результатів у розробці спеціалізованих курсів з теорії та практики перекладу, під час практичних занять з англійської мови, заснованих на

комунікативних методах, а також у підготовці фахівців з навичками редагування текстів, зокрема у сфері міжкультурної комунікації, і при написанні курсових і дипломних робіт на схожі теми.

Апробація.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел, додатків та резюме. Загальний обсяг роботи – 88 сторінок (70 основного тексту).

У вступі визначено актуальність, мету та завдання роботи, а також окреслено наукову новизну та практичне значення роботи.

У Розділі 1 наведено основні теоретичні відомості про анімаційний дискурс, здійснено огляд підходів до перекладу у цьому жанрі. Зокрема, зазначено вплив культурних аспектів на процес перекладу текстів.

У Розділі 2 визначено основні аспекти перекладу культурних реалій та схарактеризовано проблеми перекладу, а також визначено кількісні показники використання перекладацьких трансформацій.

У Розділі 3 узагальнено особливості застосування різних прийомів та стратегій перекладу, а також надато рекомендації щодо удосконалення перекладацьких стратегій перекладу.

У Висновках підведено підсумки дослідження та визначено основні його результати.

РОЗДІЛ 1

1.1. Поняття анімаційного дискурсу та його особливості.

У мовознавстві, з точки зору комунікативно-дискурсивної парадигми, кінодискурс розглядається як виявлення мовленнєво-мисленнєвої активності, яка відбувається у вербалізованій формі. Як і в інших формах дискурсу, кінодискурс включає лінгвістичні компоненти та екстралінгвістичні чинники, такі як автор-творець, глядач-реципієнт і комунікативна ситуація. Ці екстралінгвістичні чинники включають в себе особливості автора, сприймача, а також культурний та епохальний контекст, у якому розгортаються події [15].

Кінодискурс представляє собою складний семіотичний процес взаємодії між автором та кіноглядачем, що включає інтерпретацію фільму глядачем і розуміння змісту, який вклав в нього автор. Цей процес розгортається в міжмовному та міжкультурному контексті з використанням кінематографічних засобів, які включають синтаксичну структуру, вербально-візуальну єдність елементів (кінотекст), інтертекстуальність, множинність адресантів, контекстуальність значень, іконічну точність та синтетичність [29].

Кінотекст представляє собою цілісне повідомлення, виражене через вербальну (лінгвістичну) та невербальну (нелінгвістичну) системи, організоване згідно з задумом колективно-функціонально різноманітного автора за допомогою кінематографічних кодів. Це повідомлення зафіксоване на матеріальному носії та призначене для подальшого відтворення на екрані та аудіовізуального сприйняття глядачами [29].

Дискурс анімаційного фільму є взаємодією між культурами, в якій відбувається передача інформації від колективного автора (адресанта) до адресата. Цей процес двомовної комунікації включає в себе використання семіотичних знаків, таких як знаки-індекси, знаки-ікони, знаки-символи, які

кодуються за допомогою кінематографічних елементів, таких як кадр, сцена та інші [30].

Поняття кінодискурсу виникло в процесі розширення предмета лінгвістики кінотексту. Згідно з сучасними дослідженнями, кінодискурс пояснюється як складне явище, що включає зв'язний текст, який є вербальним компонентом фільму, поєднаним з невербальними компонентами, які також об'єднуються з іншими значущими невербальними факторами для семантичного завершення фільму. Таким чином, згідно з попередніми теоретичними даними, на перший погляд різниця між «кінотекстом», «кінодискурсом» і «кінодіалогом» для непрофесіонала може бути неочевидною, але лінгвісти розглядають ці терміни досить глибоко і розрізняють ряд відмінностей. Кінотекст є дискретною одиницею, оскільки його структура окрема і ідентифікується з фільмом. Термін «кінодіалог» стосується мови, яка виникає на фонетичному, лексичному і синтаксичному рівні, модифікованої відповідно до авторського задуму. А кінодискурс надає можливість побачити інтереси суспільства, простежити зміни в менталітеті людей у різні періоди, тобто він розглядається як надійний інструмент, що розкриває те, до чого саме схильний глядач [40].

Аналізуючи тексти анімаційних фільмів, можна помітити, що вони включають лінгвістичні та нелінгвістичні системи. Ці особливості кінотексту мають особливе значення в контексті перекладу анімаційних фільмів. Лінгвістична система представлена усними та письмовими компонентами, які включають усі типи титрів, різні написи, а також мову акторів. Нелінгвістична система кінотексту складається з індексальних та іконічних знаків. Сюди також відноситься звукова частина – це природні шуми (дощ, вітер тощо), технічні шуми та музика, звуки людей, тварин, об'єктів тощо [40].

Кіноперекладач займається обробкою дискурсу анімаційного фільму, який включає в себе анімаційний кінотекст. Анімаційний текст (АТ) представляє собою складний комплекс інформації, який виражений за

допомогою мови анімації та представлений у вигляді послідовності кадрів, об'єднаних єдиною ідеєю.

Сучасний АТ є унікальним поєднанням різних видів мистецтва та новаторських технологій, які призначені для передачі повідомлень широкій аудиторії, що робить його природу вкрай складною. Анімаційний текст розглядається як форма взаємодії – дискурсивна практика, що здійснюється в єдиному культурному просторі і у взаємодії з іншими практиками, утворюючи загальний контекст. Як результат, він виявляє всі ознаки, характерні для медіатекстів, такі як корпоративний характер виробництва, ідеологічний плюралізм, динамізм, специфіка засобів створення, багатошаровість, багатоплановість, розширене трактування вербальних одиниць, включення в гіпертекстовий потік. Завдяки серійному виробництву, АТ відрізняється стереотипністю, схематичністю основних сюжетів, шаблонністю героїв та тиражованістю прийомів [3, с. 78].

Аніматорграфічна комунікація представлена у формі дискурсу, що виражається у взаємодії між автором та глядачем, в якості засобу постає анімаційний текст (АТ). Цей текст створений за допомогою різноманітних художніх засобів, включаючи як вербальні, так і невербальні. Засоби ці стали самостійними культурно- та психологічно-значущими знаками, які, крім об'єктивації повідомлення автора, отримали здатність створювати власні повідомлення, що накладаються на первинний зміст. Такі засоби включають мовну символіку, символіку кольору, вплив кольору та мелодії на психіку, ефективність композиції кадру, вплив міміки, жестів та інших невербальних знаків, що відтворюються в АТ, на інтерпретацію повідомлення та ситуації комунікації і інше. З урахуванням вищезазначеного можна говорити про унікальну анімаційну мову, що є представником мови мистецтва та об'єднує вплив живопису, музики, літератури (зокрема поезії), театру, танцю, кінематографу тощо. Ця мова представляє собою самостійну та розгалужену систему знаків, що стає основним засобом взаємодії глядачів з анімаційним середовищем [3, с. 78].

Анімаційний текст (АТ) характеризується значною насиченістю інформацією, що передбачає високий рівень сприйняття глядача, який може розшифрувати багаточисельні й різноманітні знаки програми для інтерпретації тексту. Інформаційний потенціал АТ, який включає актуальну інформацію, концептуальну інформацію та підтекст, формується та оновлюється через взаємодію між адресантом і адресатом, які є соціально та культурно обумовленими особистостями. Їх здатність розпізнавати і використовувати "сліди" інших текстів у тексті дозволяє говорити про інтертекстуальність, яка на смисловому рівні служить для збагачення АТ інформацією з інших текстів. Цей текст володіє розширеним арсеналом інтертекстуальних засобів, який включає не лише мовні елементи, а й різноманітні візуальні і аудіальні засоби, такі як зображення обстановки, персонажів, їхню кінесіку, тембр голосу та відомі мелодії [3, с.79].

Анімація, як вид кіномистецтва, визначається бажанням передати радісний і оптимістичний настрій, що формує лінгвокультурологічну специфіку мови мультфільму. Композиційні особливості та жанрові характеристики анімації визначають вибір лексико-семантичних, граматичних, синтаксичних і стилістичних засобів та прийомів, спрямованих на розкриття сюжету і прагматику твору [23, с. 19].

Проте критики міжнародного фестивалю анімаційних фільмів "Крок" відзначають поступову зміну тематичного спрямування сучасної анімації. Замість прихованої в естетичних традиціях (прекрасного, витонченого, вишуканого тощо), анімаційні фільми тепер все частіше виносять на передній план гротескне, агресивне, брутальне, що раніше важко було уявити у зв'язку зі звичайним уявленням про них [13, с.142]. Проникаючи у глибини підсвідомого, сучасна анімація відкрито розглядає психоаналітичні аспекти і береться за проблеми, які раніше вважалися характерними для ігрового кінематографа, такі як самотність, некомунікабельність і т.д. Таким чином, сучасний мультфільм виходить за межі просто дитячого жанру і отримує риси універсальності.

Основні ознаки анімаційного дискурсу представлено на мал. 1.

<i>Анімаційний дискурс</i> ↓
Аудіовізуальні медійні тексти характеризуються неоднорідністю
Має розважальний та повчальний характер
Самобутні образи героїв
Відображення дійсності у спрощеному форматі
Висока сконцентрованість на художніх образах

Мал.1 Ознаки анімаційного дискурсу

Відповідно можемо стверджувати, що сучасна анімація є виразом найбільш актуальних процесів у суспільстві. Мистецтво взагалі нерозривно пов'язане з уявленням про світ і взаємодією як з прямими, так і зворотніми зв'язками. В артистичному творі відбивається авторська концепція світу. Таким чином, мистецтво будь-якої історичної епохи відтворює переважаючу картину світу з усіма її індивідуальними варіаціями.

Мова мультфільму визначається рядом ключових аспектів, включаючи об'єктивність по відношенню до особистості, історичність (сформована в певну епоху та відповідно до умов соціального життя), оцінне ставлення до реальності, інтеграцію особистостей у суспільство, різноманітність і різнорідність, диференційованість за сферами людської діяльності та спілкування. Всі ці аспекти служать основою для творчості у світі анімації [23, с. 19].

Анімаційний дискурс, як варіація постмодернізму, проявляється у різноманітних художніх методах через гру зі значеннями. Характерні особливості постмодерністського мистецтва, його унікальний світогляд і світосприйняття також властиві сучасному анімаційному фільму. Сучасні анімаційні твори часто виявляють інтертекстуальність, використання цитат і стилістичне розмаїття, що взаємодіє без порушення цілісності та природності художніх образів. Наприклад, можуть змішуватися епохи, об'єднуватися світи людей і тварин, і глядач може сприймати необхідний для нього

контекст, створюючи свої уявлення. Ці риси апроксимують анімаційний фільм до характеристик постмодерністського колажу [38].

На лексичному рівні для мультфільмів характерно використання зрозумілої та простої лексики, відсутність складних термінів, професіоналізмів, застарілих слів, а також обґрунтоване використання новотворів. До особливостей на граматико-синтаксичному рівні відносяться використання простих граматичних форм, зменшувально-пестливих суфіксів, а також нескладних синтаксичних конструкцій і речень. На фонетичному рівні слід відзначити особливості вимови, які автор використовує для створення гумористичного ефекту [23, с. 20].

Зокрема, зауважмо, що пізнавальні особливості дитячої аудиторії, для якої створюються анімаційні фільми, впливають як на чітку послідовність відеоряду, так і на мовні особливості тексту фільму. Дискурсивний підхід до вивчення мови мультфільмів виявляє їхню лінгвокультурну специфіку та наявність певних культурних реалій, закодованих на різних семіотичних рівнях. Взаємодія між вербальним та зображувальним елементами анімаційного твору є важливою характеристикою дискурсу мультфільму і сприяє кращому розумінню сенсу повідомлення, закладеного авторами. Анімація, як особливе комунікативне та соціальне явище, не лише передає дитині базові знання про світ, але й формує національно-специфічні образи різних культур у її свідомості

Отже, анімаційний дискурс – це вид комунікації, який виникає при взаємодії з анімаційними творами, такими як мультфільми чи анімаційні фільми. Цей вид дискурсу включає в себе способи виразу, мовні конструкції, символи, що використовуються в анімаційних творах, та способи їх сприйняття та інтерпретації глядачами. Анімаційний дискурс може охоплювати різні аспекти, такі як мова персонажів, використання візуальних ефектів, стилістика анімаційних сцен, а також взаємодія героїв та розвиток сюжету. Глядачі сприймають інформацію, кодовану в анімаційних творах, та

розуміють її за допомогою власного культурного контексту, досвіду та інших факторів.

1.2. Огляд теоретичних підходів до перекладу в анімаційному контексті

Кіноперекладач анімаційного фільму постає як зв'язковий засіб передачі інформації від автора анімаційного фільму до глядача через мовні засоби, вбудовані у сам фільм. Він стає активним учасником комунікації, що відбувається між тим, хто створив фільм, і тим, хто його сприймає. Дискурс анімаційного фільму представляє собою двомовний міжкультурний процес, де відбувається передача інформації від автора (колективного творця) до глядача за допомогою семіотичних знаків, таких як знаки-індекси, знаки-ікони та знаки-символи, за допомогою кінематографічних кодів, таких як кадр та сцена [30].

У кінодискурсі специфіка авторства виявляється у тому, що автор-творець є колективним, тобто в процесі створення кінематографічного твору беруть участь різні люди, такі як сценарист, режисер, оператор, композитор та інші [18, с. 185].

В рамках сучасного антропоцентричного підходу, глядач у ролі реципієнта не розглядається як бездіяльний споживач видовища; навпаки, він виконує активну роль інтерпретатора. Також, серед аудиторії можна виділити кінокритиків та блогерів, які активно приєднуються до обговорення фільмів після їх перегляду і впливають на їх подальший успіх. Але виникають труднощі у процесі сприйняття кінематографічних творів, якщо автор та глядач мають різний культурний багаж. Таким чином, переклад кінодискурсу повинен розглядатися в контексті взаємодії картини світу між автором та глядачем [15, с. 97].

У межах дискурсу анімаційного фільму кіноперекладач працює з анімаційним текстом, який є змішаним текстом, включаючи вербальні елементи (кінодіалог) та невербальні складові. Перекладачу необхідно

адекватно оцінити внесок лінгвістичних та нелінгвістичних засобів у формування образу, щоб забезпечити вплив, який відповідає враженню, яке мав оригінал на глядача. Оскільки переклад є вторинною комунікацією, відбуваючоюся в новому соціокультурному контексті, важливо враховувати ці фактори при передачі сенсу та емоційного заряду фільму [30].

Кіноперекладач займається обробкою дискурсу анімаційного фільму, який включає в себе анімаційний кінотекст, що, в свою чергу, складається з лінгвістичної частини (кінодіалогів) і нелінгвістичної системи. Оскільки лінгвістична система в анімаційному кінотексті тісно пов'язана з нелінгвістичною, для досягнення адекватного перекладу анімаційного фільму обов'язковим є переклад лінгвістичної системи тексту з урахуванням нелінгвістичної [30]. На практиці це означає, що перед початком перекладу монтажних листів перекладач повинен оглянути анімаційний фільм для аналізу його нелінгвістичної системи (відеоряду). Результати цього аналізу важливо враховувати під час перекладу монтажних листів для підвищення якості кіноперекладу.

У своїй статті А. Мельник проаналізував кінопереклад як особливий аспект аудіовізуального перекладу. Погоджуємося із дослідницею стосовно визначення характерних рис кіноперекладу, а саме:

- а) взаємодія та взаємодоповнення зорового і слухового сприйняття;
- б) важливість технічної компоненти перекладу, яка вимагає відповідності між зображенням та звуком;
- в) відсутність можливостей перекладача для пояснення невідомих термінів для цільової аудиторії;
- г) переважання принципу прагматичної орієнтованості [20, с. 112].

Основною особливістю роботи з будь-яким аудіовізуальним текстом є те, що кожен із них представляє собою мультимодальний наратив. Це означає, що такий текст гармонійно об'єднує вербальні та невербальні канали комунікації із двома семіотичними модальностями – візуальною та аудіальною [27]. Саме взаємодія цих різних рівнів вираження формує

цілісність і зміст вихідного повідомлення. До специфічних рис, характерних саме для мультфільмів, належать: використання розмовної мови, «дитячої» мови, образної мови, каламбурів і мовної гри із залученням візуального елемента, наявність елементів інших мов і регіональних діалектів вихідної мови, культурних підтекстів та інтертекстуальності, а також присутність виховного/навчального та романтичного елементів, використання пісень [27].

Для формування єдиної аудіовізуальної концепції використовують різні методи перекладу кінопродукції. Наприклад, О. Олійник розрізняє між лінгвоцентричним і дискурсоцентричним підходами до кіноперекладу. Лінгвоцентричний підхід акцентує увагу на вербальній частині кінотексту, тоді як дискурсоцентричний підхід звертається до невербальних елементів. У ході експерименту іспанські дослідники, спільно з науковицею П. Ореро, виявили, що під час перегляду фільму 60% уваги спрямовано на візуальний аспект, тоді як тільки 40% припадає на текстову складову [14, с. 81].

Отже, у вивченні полісемантичної природи аудіовізуального тексту та сприйняття інформації глядачами на різних рівнях декодування віддано перевагу дискурсоцентричному підходу. Т. Журавель, опираючись на вислідження англійських науковців Х. Діаз-Сінтаса та Г. Андермана, також визначає ці два підходи, присвоюючи їм інші терміни – збереження аудіовізуального компонента кінофільму та його заміну письмовим текстом [10, с. 36].

Дублювання – це повне заміщення оригінальної аудіодоріжки перекладеною версією. Під час процесу дублювання відбувається не тільки переклад тексту оригіналу, але і використання різних технічних методів, серед яких найбільш поширений – ліпсинг. У дублюванні переклад, згідно з дослідженням О. Полякової, називається "ліпсинг-перекладом", що включає в себе синхронізацію аудіо- та відеоряду кінострічки [30, с. 355].

Субтитрування – це показ письмового тексту у перекладі на екрані під час відтворення кінопродукту мовою оригіналу. Важливо, щоб текст був

читабельним та стислим, містив 35-40 знаків з пробілами, розміщувався у два рядки та відображався не більше 4 секунд [11, с. 99].

Отже, дублювання та субтитрування розглядаються як дві компоненти кіноперекладу: лінгвістична та технічна. Ця специфіка впливає на трансформацію оригінального кіноряду. Важливо відзначити, що використання субтитрів дозволяє максимально зберегти національний колорит, оскільки глядачі чують голоси акторів, відчують їхні настрої і таким чином занурюються в іноземну культуру. З іншого боку, через обмежену кількість символів у субтитрах втрачається точність та повнота інформації, а також виникають візуальні обмеження.

Щодо дублювання, важливо підкреслити втрату автентичності фільму, яка була згадана раніше, і велику витрату часу. Синхронізація мовлення та рухів губ персонажа, яке є ключовим аспектом дублювання, вимагає значних зусиль і стикається з найбільшими труднощами у цьому виді кіноперекладу.

Т. Сіроштан, в додаток до дублювання та субтитрування, розглядає третій тип кіноперекладу, а саме – закадровий. Особливість цього виду полягає в тому, що перекладний текст не накладається на оригінальний трек, а відтворюється з невеликим запізненням. За словами Сіроштана, закадровий переклад, або напівдублювання, представляє собою переклад сценарію діалогу, який транслюється практично одночасно з треком оригінального діалогу [33, с. 17-18].

Процес озвучення кінофільмів включає кілька етапів, які були виділені Т. Сіроштаном у своїй праці. Автор розглядає такі етапи в роботі над перекладом кіноперекладу:

- 1) Розшифрування та фіксація необхідного аудіовізуального матеріалу.
- 2) Переклад початкового тексту, враховуючи екстралінгвальну інформацію.
- 3) Редагування тексту з урахуванням характеру аудіовізуального перекладу [33, с. 47].

Наприклад, під час дублювання, відмінності від субтитрування полягають в необхідності адаптації тексту на різних рівнях для озвучення акторами-дубляжистами, а також в проведенні роботи зі звуковою доріжкою кінематеріалу (очищення від шумів, зменшення гучності оригінальної доріжки тощо).

Отже, процес кіноперекладу полягає у вирівнюванні аудіо та відео для формування єдиної аудіовізуальної композиції. Це вимагає значних зусиль і здійснюється за допомогою одного з двох основних підходів – лінгвоцентричного або дискурсоцентричного. Останній, на практиці, підтверджує свою ефективність. У кіноперекладі розрізняють такі види: субтитрування, дублювання та закадровий переклад, вибір яких залежить від призначення перекладеного матеріалу. Дублювання включає додаткові етапи, спрямовані на створення якісного кінопродукту.

Зокрема, переклад анімаційних фільмів здійснюється з урахуванням їх функцій. До них належить розважальна функція, як зауважує А. Мельник, від сімейного розважального контенту очікують задоволення та розваг, які виходять за межі поколінь, і не торкаються складних, серйозних чи сумних тем [22, с. 176]. У таких фільмах переважають прості персонажі з оригінальними та яскраво змальованими характерами, які зазвичай представлені у вигляді тварин, монстрів, супергероїв або роботів [22, с. 177].

У анімаційному дискурсі присутня й когнітивна функція. Анімаційні фільми знайомлять дитину з різними способами взаємодії з навколишнім світом, сприяють підвищенню обізнаності, розвитку мислення та формуванню світогляду.

У свою чергу, дидактична функція, яка має на меті поряд із вихованням, допомагати дитині засвоїти основні соціальні норми поведінки, а також поняття про добро і зло, що впливають на подальший розвиток особистості [22, с. 177].

У цьому контексті варто зазначити, що останнім часом розважальна функція анімації стала домінувати, і мультфільми дедалі менше виконують

виховну роль. Звідси виникає прагматична орієнтація тексту оригіналу, де головна мета – викликати сміх або хоча б усмішку у глядачів. Таким чином, перед перекладачем постає завдання забезпечити адекватну реакцію на перекладений текст.

Переходячи до стратегій перекладу, варто акцентувати на когнітивному вимірі перекладацького процесу, який висвітлено у працях Т. Андрієнко, І. Горошкіна, Г. Кузенка та інших дослідників. Зважаючи на те, що переклад є формою взаємодії між мовами та культурами, відбувається взаємодія когнітивних структур двох мовних концепцій світу – вихідної та цільової. Т. Андрієнко доречно вказує на те, що стратегія перекладу слід розглядати як когнітивний регулятор, що організовує та здійснює перекладацький процес, а також сприяє інтеграції оригінального тексту в іншу культуру [1, с. 28].

Г. Кузенко зауважує, що завдання перекладача полягає не лише в заміні коду вихідної мови кодом цільової, а в розробці стратегій, які дозволяють тексту однієї культури функціонувати в іншій [16, с. 23]. Стратегія, в цілому, відрізняється від тактики, яка визначає, які конкретні характеристики мовних одиниць оригіналу підлягають відтворенню в перекладі. У зв'язку з когнітивною природою перекладацької діяльності, перекладач виступає як повноправний учасник комунікативного акту та значущий суб'єкт міжмовного спілкування.

Вчені ідентифікують ключові методи перекладу, такі як фореїзація і доместикація, з першою спрямованою на форму, а другою – на зміст. Хоча науковці можуть визначати ці стратегії по-різному, основою кожного тлумачення є два протилежні підходи. Ми вважаємо доцільним використовувати терміни, запропоновані українськими теоретиками перекладу, а саме "одомашнення" і "очуження" для позначення цих стратегій. Згідно з О. Чередниченком, ці терміни виходять за межі поняття "стратегія" і вказують на широкі тенденції в історії перекладу. Таким чином, при перекладі тексту автор повинен обирати між "очуженням" і "одомашненням"

в залежності від своєї мети або, за словами О. Чередниченка, поєднувати обидві стратегії [35, с. 151].

За висловленням О. Олійника, кінодіалог виступає як вербальна система фільму і взаємодіє з глядачем за допомогою двох стратегій:

1) Стратегія передачі культурного контексту, що включає в себе відтворення смислових вказівок, імен, а також національно-специфічних реалій з врахуванням їхнього суттєвого значення.

2) Стратегія збереження загальної "тональності" твору, що передбачає природність та прийнятність звучання перекладеного кінодіалогу, а також відтворення стилістичних особливостей мови персонажів, включаючи використання зниженої лексики [14, с. 82].

Як зауважує Підгрушна, до перекладу анімаційних фільмів можна застосовувати стратегії, що використовуються під час перекладу дитячої літератури, оскільки обидва типи текстів мають схожі виклики, зокрема потребу задовольнити подвійну цільову аудиторію, врахувати рівень дитячого сприйняття, та знайти творчі рішення для відтворення культурних маркерів, мовних ігор і гумору [27, с. 108]. Це цілком виправдано, адже будь-який текст, орієнтований на специфічну аудиторію, вимагає від перекладача творчого підходу, використання функціональних еквівалентів та певної прагматичної адаптації. Однак, з іншого боку, варто відзначити, що аудіовізуальні тексти, на відміну від літературних, обмежені часовими, просторовими та візуальними рамками, що позбавляє перекладача багатьох практичних можливостей [27, с. 108].

Виявлено, що вчені висувають різні класифікації стратегій перекладу, залежно від мети, завдань та матеріалу дослідження. Таким чином, перекладач повинен приймати гнучкий підхід до створення цільового тексту. Окрім загальних стратегій, перекладачі використовують різні методи, тактики та прийоми, які впливають на якість перекладу. Ці засоби спрямовані на вирішення конкретних проблем, що виникають у зв'язку з обраною

стратегією перекладу, і враховують лінгвальні та екстралінгвальні фактори конкретної перекладацької ситуації.

Під час аналізу робіт вчених про використання певних стратегій варто відзначити культурно-специфічні та лексико-граматичні особливості перекладу, а також технічні аспекти, що є характерними для аудіовізуального перекладу та ускладнюють процес перекладу. Основне завдання кожного перекладача – передати культурно-специфічну інформацію, використовуючи перекладацькі стратегії, з метою ефективного сприйняття тексту цільовою аудиторією.

Ураховуючи розбіжності у словниковому, граматичному та синтаксичному складі, а також на рівні вираження змісту мов, які взаємодіють під час перекладу, важливо обговорювати необхідність пристосування оригінального тексту до лінгвістичних норм рідної мови. Це вимагає від перекладача використання різних перекладацьких трансформацій.

Навіть при наявності різних тлумачень поняття "трансформація", загалом цей термін визначає перетворення мовної одиниці оригіналу на відповідну одиницю перекладу, зберігаючи при цьому початкову інформацію. Використання трансформацій у перекладі пояснюється формальною несумісністю між одиницями мови оригіналу та мови перекладу, а також важливістю збереження їхньої смислової ідентичності. Крім розбіжностей у системах мов оригіналу та перекладу, причинами використання трансформацій можуть бути різність мовних норм, правил вживання мовних засобів та фонових знань, що створюють труднощі при перекладі.

Виділяють такі групи перекладацьких трансформацій: формальні, лексико-семантичні трансформації, граматичні трансформації, лексико-граматичні трансформації, стилістичні трансформації.

Формальні трансформації.

Транскрипція є способом перетворення, спрямованим на відтворення звукової форми слова в мові оригіналу за допомогою мови перекладу. З іншого боку, транслітерація включає передачу графічної форми іноземного слова за допомогою літер мови перекладу. Зокрема, перекладацька транскрипція фокусується на передачі звуків, тоді як транслітерація зосереджується на передачі буквеної форми початкового слова [34].

Калькування визначається як поелементний переклад одиниць первинного тексту засобами мови реципієнта, при цьому забезпечується збереження суті оригіналу [34].

Лексико-семантичні трансформації.

Конкретизація полягає в тому, що одиниця вихідної мови, яка має більше об'ємне значення, замінюється одиницею мови перекладу з меншим об'ємом значення. Генералізація, навпаки, є прийомом, протилежним конкретизації, і включає в себе заміну одиниці вихідної мови з меншим об'ємом значення одиницею мови перекладу з більшим об'ємом значення [34].

Диференціація значень є перекладацькою трансформацією, при якій відповідником є влучне слово мови перекладу, яке розкриває слово широкої семантики мови-джерела. Це може відбуватися з використанням одного слова з ряду часткових відповідників мови-реципієнта, і цей процес може відбутися і без конкретизації значення.

Метод антонімічного перекладу полягає в утвердженні концепції протилежною, часто за допомогою заперечення, тобто використанням антоніма для вираження того ж поняття в українській мові. Часто антонімічний переклад стає найзручнішим методом передачі смислового та стилістичного відтінку багатьох висловів [28].

Лексичне додавання в перекладі включає в себе використання додаткових слів, які не мають відповідностей у тексті оригіналу. Це робиться з метою пояснення та кращого розуміння контексту. На відміну від цього,

лексичне опущення – це відсутність в тексті перекладу семантично надлишкових мовних одиниць, які можна легко відновити в контексті [34].

Використання смислової (контекстуальної) заміни в перекладі передбачає заміну словникового еквіваленту на той, який має логічний зв'язок з контекстом [9, с. 34].

Цілісне перетворення у перекладі виявляється у здатності виражати смисл висловленого на одній мові за допомогою засобів іншої мови, які не обов'язково співпадають з ані словниковими, ані контекстуальними відповідниками окремих слів [32, с. 80].

Граматичні трансформації.

Категорійна заміна в перекладі включає заміну роду, числа, відмінка, часу, стану, способу, ступенів порівняння і т. д. Здійснюється ця заміна з урахуванням особливостей граматичних систем вихідної та цільової мов.

Перестановка, також відома як пермутація, означає зміну порядку розташування компонентів (слів чи словосполучень) у реченні та його структурі [34].

Лексико-граматичні трансформації.

Повна компенсація полягає в використанні відповідного прийому, який застосовується в іншому контексті перекладу, щоб забезпечити еквівалентність перекладу в найбільш повній мірі, порівняно з оригіналом . Щодо часткової компенсації, вона використовує інший прийом, який застосовується на місці, де в оригіналі відсутній певний прийом, але відшкодовує втрати лише частково. Суцільна компенсація, натомість, передбачає повне перетворення, існуючи можливість відсутності словникових відповідників оригіналу в перекладі [5, с. 84].

Експлікація, або описовий переклад, представляє собою процес лексико-граматичної трансформації, під час якого лексична одиниця в оригінальній мові замінюється словосполученням. Це словосполучення розкриває значення оригінального слова, надаючи більш-менш повне пояснення або визначення цього значення в мові перекладу [34].

Стилістичні трансформації.

Нейтралізація, також відома як логізація, це застосування нейтрального терміну, який позбавлений будь-яких емоційних відтінків. Спеціалізація (або експресивація), натомість, полягає в мотивованому використанні експресивного, емоційно-оцінного, образного слова замість стилістично нейтрального [24].

Компенсація у перекладі означає передачу стилістичного засобу, в якому елементи втрачаються під час перекладу, у тексті перекладу за допомогою будь-якого іншого засобу. При цьому не обов'язково в тому самому місці тексту, що і в оригіналі [34].

Варто звернути увагу на широку наявність фразеологізмів. Фразеологізми представляють собою невід'ємну складову живого мовлення, що зумовлює їхню присутність у всіх анімаційних фільмах. Оскільки фразеологізми відносяться до категорії, що не перекладається, визнання фразеологічного виразу в межах живого мовлення та його адекватний переклад часто є складною задачею для перекладачів-практиків [4, с. 79].

Вилучення та компресія як стратегії скорочення тексту при перекладі анімаційного кіно стають можливими завдяки інформаційній надмірності мовлення. Це дозволяє перекладачам усувати та конденсувати надлишкові елементи висловлювання – ті, які зрозумілі з позамовної ситуації та контексту спілкування, або через використання більш компактних форм висловлювання. Найчастіше вилучаються імена та звертання, означення, дані про місце та час, а також особисті коментарі. Компресія діалогів зазвичай досягається шляхом перефразування довгих реплік і спрощення синтаксису [8].

Під час перекладу власних імен перекладачі використовують наступні трансформації: перекладацької транслітерації, транскрибування, калькування та описового перекладу [8]. Під час транслітерації літери власного імені в мові оригіналу відтворюються літерами мови перекладу або схожими за звучанням. Транскрипція ж передає звукову форму слова. У сучасній

перекладацькій практиці основним методом є транскрипція, що зберігає деякі елементи транслітерації. Як зазначає, у перекладах елементи транслітерації, які часто зустрічаються при транскрибуванні, полягають переважно у транслітерації деяких невимовних приголосних і редукованих голосних [8].

Коли йдеться про особливо специфічні імена, калькування стає одним із найефективніших методів перекладу, оскільки дозволяє найточніше передати характер персонажа. Калькування передбачає створення нового слова або сталого словосполучення в мові перекладу шляхом заміни складових частин — морфем або слів — їхніми лексичними відповідниками. У перекладі власних імен в анімаційних серіалах цей метод часто комбінується з транслітерацією чи транскрипцією.

Фразеологічний переклад представляє собою ефективний метод відтворення фразеологізмів, що передбачає використання в тексті перекладу виразів із фразеологічного складу, які мають відмінності у ступені відповідності між фразеологічною одиницею в мові оригіналу та мові перекладу. Це може бути повний чи частковий фразеологічний еквівалент, або ж приблизний фразеологічний відповідник. Фразеологічний метод перекладу фразеологізмів включає в себе використання еквівалента і аналога для точного відтворення мовної ідіоми [4, с. 80].

Фразеологічний аналог представляє собою повноцінний відповідник у мові перекладу, що відрізняється від фразеологізму оригіналу за рядом характеристик: інші синонімічні компоненти, зміна синтаксичної структури, варіації морфологічних категорій та різна образна основа.

Фразеологічний еквівалент у мові перекладу – це фразеологічний вираз, який є повністю рівноцінним фразеологізму у мові оригіналу за всіма параметрами. Зазвичай, незалежно від контексту, фразеологізми у мові перекладу та оригіналу повинні мати схожі денотативні та конотативні значення, тобто однакове смислове навантаження та стилістичні особливості. Крім того, фразеологічні вирази у мові оригіналу та їхні еквіваленти у мові

перекладу повинні мати приблизно однаковий компонентний склад та подібні лексико-граматичні особливості [4, с. 80].

Розглядаючи нефразеологічний метод перекладу, передавання сенсу виконується за допомогою лексичних засобів мови перекладу, а не через використання фразеологічних конструкцій, які вживаються в оригіналі. Нефразеологічний метод перекладу слід уникати та застосовувати лише у випадках, коли неможливо точно відтворити фразеологічні вирази оригіналу за допомогою фразеологічних еквівалентів мови перекладу.

Отже, ми дослідили різновиди кожної трансформації. Для досягнення еквівалентності та адекватності перекладу використовуються трансформації на різних рівнях мови, і, як вже було зазначено, незалежно від того, як їх класифікують, вони залишаються непохідними від своєї суті. Кожна трансформація включає в себе вибір конкретних методів для відтворення елементів вихідного тексту та відтворення національного колориту, про що буде докладно описано в наступному розділі з наданням конкретних прикладів. Крім того, при обговоренні кіноперекладу важливо враховувати його технічну специфіку – синхронізацію звуку та зображення кінопродукту, що вимагає додаткових лінгвальних трансформацій.

Також перекладачі мають працювати із наявністю великої кількості фразеологізмів в анімації. Складність перекладу фразеологізмів у анімаційному фільмі визначається декількома факторами, які об'єднують технічні та культурні виклики. По-перше, в анімаційному жанрі велика увага приділяється діалогам та виразності персонажів, що вимагає точного відтворення фразеологічних висловів для збереження характеру та настрою. По-друге, фразеологізми можуть містити в собі культурно-специфічні аспекти, які в англійськомовному фільмі можуть бути важко передати в іншій культурі без втрати сенсу або гумору. Крім того, нюанси мовленнєвого жанру та внутрішньо текстові відносини також ускладнюють процес перекладу фразеологізмів у анімаційних фільмах. Таким чином, переклад фразеологізмів в анімаційному фільмі вимагає від перекладача глибокого

розуміння не лише мовленнєвих аспектів, але й контексту, в якому вони використовуються, щоб точно та ефективно передати їхню семантику та емоційний відтінок.

1.3. Вплив культурних аспектів на процес перекладу анімаційних текстів.

Лінгвокультурна специфіка анімаційного кіно проявляється через використання не лише словесних, але і звукових та візуальних елементів семіотичної системи анімаційного твору. Як соціокультурне явище, анімація грає ключову роль у світовому контексті. Її лінгвокультурологічний аспект визначає мовну ідентичність об'єкта дослідження, що виражається у культурно-маркованій інтертекстуальній унікальності. Мова анімаційного дискурсу виокремлюється за допомогою використання як універсальних, так і національних елементів інтертексту. Використання останніх можна розглядати як частину лінгвокультурної компетенції [22, с. 19].

Народна специфіка виявляється у застосуванні конкретних образів і реалій, зрозумілих представникам лінгвокультурної спільноти, в якій створюється анімаційний фільм. Анімація може не лише передати дитині важливу інформацію про систему цінностей, але і сформувати в її уявленні про світ особливі лінгвокультурні уявлення.

Через велику чутливість до аудіовізуальних медійних матеріалів, діти легко засвоюють не лише соціальний, але й культурний контекст. Зокрема, візуальний ряд анімаційного фільму може включати зображення різних міст, країн і континентів, що надає їм уявлення про географію світу. Водночас, ознайомлення з культурою та традиціями певної країни може відбуватися через представлення на екрані різноманітних культурних явищ, таких як обряди, церемонії, національні костюми, музичні інструменти, кухні різних народів світу, а також через демонстрацію манер, етикету і моди [22, с. 20].

Сучасна анімація використовує реальність як джерело інспірації, що пронизана різноманітними інтересами, ідеями та фактами. Зокрема, анімаційний дискурс англomовного світу репрезентує різні культурні явища та стереотипи, якщо не прямо, то за допомогою метафор, гіпербол та пародій. У анімованих сюжетах відтворюються як американські, так і загальнолюдські культурні аспекти, але вони подаються з використанням пародійного підходу. Це пов'язано з природою анімації, яка здатна передати найтонші відтінки іронії в ігровому тексті [38, с.274].

Культурні стереотипи, які сприяють виникненню комічного ефекту, представляють собою своєрідний "екстралінгвістичний каркас", що виходить за межі мовленнєвих фактів. Автори втілюють цей феномен за допомогою засобів анімаційної виразності в різних комунікативних ситуаціях. Особливість культурного явища чи стереотипу в комунікативному контексті проявляється у його гральному, а часом і абсурдному характері.

Культурні явища, використовувані в сучасних анімаційних фільмах, можна класифікувати в три групи:

- 1) Ключові для американської нації та менталітету, пов'язані із західною культурою або політикою.
- 2) Загальнолюдські, які одночасно є актуальними для пересічного американця.
- 3) "Випадкові" (казкові, фольклорні, кінематографічні стереотипи чи концепції), які штучно вводяться у сюжет твору лише для досягнення більш сильного розважального ефекту [38, с.274].

Сприйняття кінотексту в іншій культурі ускладнюється через утруднення в процесі актуалізації його міждисциплінарних зв'язків, що впливає на тлумачення даного кінотексту як якісно (деякі аспекти отримують іншу інтерпретацію через типологічні відмінності між культурами), так і кількісно (деякі елементи, які не мають еквівалентів в іншій культурі, можуть бути ігноровані іншомовною аудиторією або свідомо вилучені під час інтерпретації) [28].

Розглядаючи анімаційний дискурс, з метою забезпечення зрозумілості для цільової аудиторії, яка, в даному випадку, включає дітей, важливо здійснити прагматичну адаптацію перекладу. Під цим терміном розуміється внесення змін у текст відповідно до мовних, стилістичних, культурних та когнітивних особливостей реципієнта.

Прагматична адаптація охоплює аспекти, такі як реалії, які відіграють важливу роль у передачі культурного та соціально-історичного контексту. Перекладач повинен визначити ці реалії і відповідно впровадити їх у культуру цільової мови, застосовуючи методи збереження, заміни, вилучення чи тлумачення. Таким чином, переклад анімаційних фільмів не лише слугує засобом культурного збагачення, але також стає інструментом впливу іншої країни, оскільки перекладач повинен урахувувати та оцінювати всі можливі наслідки впровадження чужих цінностей у мову перекладу [24, с. 34]. У свою чергу, критика часто висловлюється щодо зайвої адаптації або повної трансформації, оскільки це може ускладнити здатність реципієнта отримати повністю інтегроване уявлення про культуру мови оригіналу.

Серед чинників, що впливають на процес перекладу, можна виділити наступні: 1) пріоритетність прагматичної функції тексту; 2) орієнтація перекладу на зрозумілість для читачів або глядачів мови, на яку виконується переклад; 3) культурний вплив, який визначає стереотипність сприйняття прагматичного аспекту тексту.

Всі три умови використання адаптації у перекладі є обґрунтованими для застосування при перекладі анімаційного кінотексту. В першу чергу, оскільки дитяча аудиторія є основним реципієнтом анімаційного фільму, прагматична функція тексту стає домінуючою, оскільки перекладений текст повинен викликати у читачів або глядачів такий самий вплив, як і оригінал. Вдруге, при перекладі анімаційного фільму важливо врахувати стереотипи очікувань носіїв мови та культури реципієнта, зокрема вибагливої дитячої аудиторії.

В розглядуваних анімаційних фільмах велику кількість реалій становлять ономастичні елементи, тобто національно забарвлені власні назви. До цієї категорії входять географічні назви, які мають культурно-історичні асоціації; антропоніми, тобто імена історичних постатей, громадських діячів, вчених, письменників, митців, визначених спортсменів, персонажів художньої літератури та фольклору; а також назви історичних фактів і подій в історії країни, назви державних та громадських установ і інші [14, с. 97].

У анімаційних фільмах і при передачі географічних назв часто використовують доместикаційні заміни з урахуванням збереження прагматичного ефекту. Щоб сприйняття було ефективним, необхідно, щоб цільова аудиторія мала певні основні знання для правильного розуміння значення географічної назви.

Ще однією категорією лексики, яка потребує прагматичної адаптації, є терміни, що відносяться до соціального життя та матеріального побуту. Сюди входять поняття, пов'язані з житлом, власністю, одягом, харчуванням, напоями, видами праці, заняттям, грошовими знаками, одиницями вимірювання, музичними інструментами тощо. Ці терміни належать до категорії безеквівалентної лексики [14, с. 97].

Однією з найбільш масових тематичних груп реалій у побуті анімаційних фільмів є ті, що стосуються їжі та напоїв. Навіть якщо багато назв страв вже зрозумілі українській аудиторії завдяки глобалізації та культурним взаємодіям, перекладачі використовують стратегію пошуку близького еквіваленту для передачі суті цих термінів. Питання, чи потрібна прагматична адаптація, вирішується перекладачем в залежності від конкретної ситуації, оскільки занадто сильне "одомашнення" початкового тексту може призвести до втрати національно-специфічного характеру оригіналу або спотворення його комунікативного ефекту [14, с. 98].

Суть проблеми їхнього відтворення полягає не лише в відсутності точних еквівалентів, але й у тому, що кінофільм, зокрема анімаційний,

виконує культурологічну функцію. Це означає, що він призначений введенню глядача в культурний контекст і побут іншого народу. Але іношомовні терміни потребують інтерпретації через відсутність точних відповідників в фонді знань цільової аудиторії.

Отже, адаптація англomовних анімаційних фільмів є обов'язковим елементом для успішного розуміння оригінального культурного контексту глядачем. Серед різних категорій національно маркованої лексики, які підлягають адаптації, в анімаційних фільмах найбільш поширеними є ономастичні та побутові терміни. Труднощі в розумінні значення цих термінів для цільової аудиторії ускладнюють досягнення необхідного комунікативного ефекту, який прагнуть досягти автори оригіналу. Загальною практикою у відтворенні цих термінів є їх переклад або доместикаційна заміна, коли культурно марковані одиниці однієї мови замінюються культурно маркованими одиницями іншої мови. Це пояснюється необхідністю миттєвого розуміння кінотексту.

Висновки до Розділу 1

Анімаційний дискурс являє собою форму комунікації, що виникає під час взаємодії з анімаційними творами, такими як мультфільми та анімаційні фільми. Цей тип дискурсу охоплює способи вираження, мовні структури, символіку, що використовуються в анімаційних творах, а також методи їх сприйняття та інтерпретації глядачами. Анімаційний дискурс може включати різні елементи, такі як мова персонажів, застосування візуальних ефектів, стилістичні особливості анімаційних сцен, а також взаємодію персонажів і розвиток сюжету. Глядачі сприймають закодовану в анімаційних творах інформацію та інтерпретують її через призму власного культурного контексту, досвіду та інших чинників.

Перекладачі стикаються з викликами, пов'язаними з великою кількістю фразеологізмів у анімаційних фільмах. Складність перекладу фразеологізмів у цьому жанрі визначається кількома факторами, що поєднують технічні й культурні аспекти. По-перше, анімаційні фільми приділяють велику увагу діалогам і виразності персонажів, що потребує точного відтворення фразеологічних виразів для збереження характеру й настрою. По-друге, фразеологізми часто включають культурно специфічні елементи, які можуть бути важко передати без втрати сенсу або гумору в іншій культурі. Додатково, нюанси жанру та внутрішньотекстові зв'язки ускладнюють процес перекладу фразеологізмів в анімаційних фільмах.

Адаптація англomовних анімаційних фільмів є ключовим фактором для забезпечення належного розуміння глядачем культурного контексту оригіналу. Серед різних типів національно маркованої лексики, які потребують адаптації, найбільш поширеними в анімаційних фільмах є ономастичні й побутові терміни. Зазвичай ці терміни перекладаються або замінюються доместикаційними варіантами, коли культурно марковані елементи однієї мови замінюються на відповідні в іншій мові. Це обумовлено потребою забезпечити негайне розуміння кінотексту.

РОЗДІЛ 2: АНАЛІЗ ОСОБЛИВОСТЕЙ ПЕРЕКЛАДУ В АНІМАЦІЙНОМУ ДИСКУРСІ НА ПРИКЛАДІ МУЛЬТФІЛЬМУ «PUSS IN BOOTS»

2.1. Аналіз лінгвістичних та культурних аспектів мультфільму «Puss in Boots»

Кіт у чоботях починав як колоритний другорядний персонаж у фільмі «Шрек 2» 2004 року, але в комедії в 2011 отримав самостійну роль, де розповідаються напружені зусилля kota викрасти чарівні боби у бандитів Джека і Джилл, що стріляють зі зброї. Кицька М'яколапка хоче забрати боби собі, а старий друг Кота, який веде подвійну гру, Хитун Бовтун, з'являється, щоб приєднатися до пограбування.

Кіт в чоботях виявляється яскраво представленим яскравим і благородним персонажем, що відрізняється відданістю та вишуканою зовнішністю. Він відзначається не тільки модним стилем, але і сміливістю, романтичністю та реалістичністю у вигляді, що нагадує справжніх котів. Його характер є вибуховим і активним, але при цьому дуже милосердним. Персонаж є цікавою і складною особистістю, яка стала поєднанням двох образів: з одного боку, він надзвичайно серйозний, а з іншого – схильний до шаленства і грайливості. Він є як символом авантюризму та витонченості, але при цьому, незважаючи на його маленький зріст, характеризується великою силою і нездатністю до поразки.

Про свій характер та долю Кіт сам розповідає в своїх репліках ще на початку мультфільму. Наприклад:

«I was a bad kitty» – «Я був шкідливим котиком».

«Just a fugitive from the law.. forever running» – «Я ховався від закону .. втікав від переслідування».

«Searching for a way to clear my name» – «Шукав способу реабілітувати своє ім'я».

«*The only wish i have is to repay an old debt*» – «Я маю лише одне бажання – сплатити давній борг».

«*You are going to pay for this !*» – «Ти дорого мені за це заплатиш!»

«*Put up your dukes*» . – «Піднімай кулачки».

«*Im a lover, not a fighter .*» – «Я за кохання, а не війну».

Оскільки дія мультфільму відбувається в Сан Рікардо, Мексиці, персонажі протягом усього часу вставляють в свої слова іспанську лексику. Їхнє «муркотіння» часто охарактеризовують глядачі як «іспанську шепелявість».

Особливо це помітно в стрічці слів самого Кота в чоботях.

Наприклад, його найчастіші фрази:

«*One leche please*» – «Одне молочко, пор фавор»

«*Perhaps you gentlemen can help me find a simple score?*» – «Можливо сеньори підкажуть мені, де знайти легку здобич ?» -

«*Holy frijoles!*» – «Йолі квасолі !»

«*wow!*» – «карамба!»

«*Corre, corre, gatito*» – «Тікай, тікай, кошеня»

«*No hablo inglés!*» – «Я не знаю англійської!»

«*Ay, qué miedo!*» – «Страшно то як !»

«*Hasta la muerte!*» – «До смерті!»

Такі вставки додають місцевого колориту мультфільму і надають характеристиці персонажа такі риси, як вуличність, авантюризм, романтичність та грайливість. В українському перекладі частіше використовується транскрибація іспанських слів, аби не втратити цю особливість мовлення Кота в чоботях.

Присутні і гумористичні елементи в мультфільмі. Наприклад, те, що дія відбувається в Мексиці та кіт говорить англійською , але один раз говорить «*No hablo inglés!*», нібито не розмовляє англійською. Це звучить абсурдно для глядача і, в той же момент, вставки іспанською мовою надають комедійності його образу.

Також є багато іронії та чорного гумору, наприклад :

«If it is to be a dance fight , then i will Tuesday-Night-Dance-Fight you to the death» – «Якщо ти бажаєш танці- відлупанці, я не вимушено затанцюю- відлупцюю тебе до смерті».

«It ain't over easy . – Так мене ще не шкварили.».

«There is one teeny, tiny, itty-bitty problem» – «Існує одна крихітна проблемка, уті-пумі деталька».

«That's a lot of heel for a guy, don't you think? А чи не зависокі підбори для kota, приятелю?».

Варто розглянути і культурні аспекти при перекладі та адаптації під українського глядача.

Міжкультурна комунікація — це спілкування між представниками різних культур, яке враховує їхні культурні відмінності у звичаях та нормах спілкування. Цей процес взаємодії сприяє досягненню успішного комунікативного результату, шляхом подолання міжкультурних відмінностей за допомогою використання відмінних варіантів мовлення та стратегій.

Культура в контексті міжмовної комунікації охоплює різноманітні аспекти життя етносу, такі як традиції, цінності, побут, мова та інші. Переклад є складним процесом взаємодії різних культур, де завдання полягає в створенні текстів, які відображають структурні, змістовні та функціональні аспекти мови та культури.

При перекладі мультфільму «Кіт у чоботях» перекладачі стикаються з культурними відмінностями в діалогах персонажів, через що вони адаптували та відтворили такі випадки під україномовного глядача. Розберемо декілька прикладів:

«Diablo Gato» - «Кітзанова».

В даному випадку іспанський вираз «Diablo Gato», що позначає диявольського kota, перекладено за допомогою блендингу слів «кіт» та «Казанова», що є онтономазією. Термін «Казанова» використовується для позначення спокусника, що можна прирівняти із дияволом за такою

характеристикою. Разом із словом «кіт» переклад виходить влучний та зрозумілий для україномовної аудиторії.

«The Ginger Hit Man» – «Рудий Згубник».

В цьому прикладі є американський вислів, що позначає розбійника та вбивцю – «Hit Man». В перекладі воно адаптовано словом «Згубник», що відповідає значенню оригіналу.

«Kitty, kitty» - «киць , киць , киць».

В даній репліці присутні ономапопеїчні слова американської версії зазивання котів «Kitty», яке є ще зменшувально-пестливою формою. В перекладі відтворюється за допомогою української версії таких слів «киць», що походить від «киця», «кицька», які теж є зменшувально-пестливою формою.

«You made the cat angry. You do not want to make the cat angry!» – «Не тягніть kota за вуса . Кім розсердиться і вкусить!».

Цей приклад яскраво показує майстерність перекладачів адаптувати текст під цільову аудиторію: перекладач використав фразеологізм та розширив його у риму, що надає колористики мові персонажу та комедійності його образу.

Також часто адаптуються американські та іспанські страви на українські версії, наприклад:

«And dont even think about skimping on them baby muffins – I навіть не думай нікати мої улюблені пончики з медом»

Типові американські солодощі «muffins» в перекладі стають українським аналогом «пончики з медом».

«You're not stealing lollipops anymore, Humpty – Уже годі красти тісточка з цукерками, Хитун.».

Так само американські «lollipops» стають українськими «тістечка з цукерками».

«Holy frijoles!» - «Йолі квасолі !».

В даному прикладі вираз «Holy frijoles!» є американсько-мексиканським вигуком через несподіванку, який буквально означає «святі пересмажені боби». Перекладач перетворив цей вираз на типові українські слова: вигук «йолі» та слово «квасолі», яке культурно зрозуміле для глядачів.

Отже, анімаційний мультфільм «Puss in Boots» характеризується поєднанням двох культур англійської та іспанської, що простежуємо у мовленні головного персонажа. Відповідно цей культурний аспект викликає певні труднощі у перекладі власних назв та певних загальних на позначення предметів життєдіяльності. У перекладі здійснена майстерна адаптація тексту до української культури з максимальним збереженням змістового та смислового наповнення оригіналу.

2.2. Виявлення та аналіз перекладацьких проблем у мультфільмі «Puss in Boots»

Перекладацька робота слугує мостом між мовами, адже її основна задача — забезпечити доступність оригінального тексту іншомовному читачеві. Центральна ціль такої роботи полягає у створенні еквівалентного перекладу, який відтворює інтенції оригінального тексту з дотриманням мовних норм цільової аудиторії, забезпечуючи при цьому необхідну точність і відповідність у вираженні змісту.

Переклад дозволяє здійснювати міжмовну комунікацію. Ефективний переклад вимагає від перекладача не тільки розуміння мовних особливостей оригіналу і мови перекладу, але й урахування культурних, особистісних та комунікативних факторів, які впливають на процес і якість перекладу, включаючи знання і досвід як автора, так і аудиторії. Важливим інструментом у створенні якісного перекладу є перекладацькі трансформації, які дозволяють адаптувати текст, зберігаючи при цьому передану інформацію.

Основна особливість перекладу анімаційних фільмів полягає в тому, що вони належать до аудіовізуального перекладу. Під час такого перекладу перекладач повинен забезпечити гармонію між візуальними та звуковими елементами, передати культурні, жанрові та інші специфічні особливості оригіналу. Це зумовлює основні труднощі, з якими стикається перекладач анімаційного фільму.

За класифікацією українського перекладознавця С. Є. Максимова перекладацькі трансформації поділяються на лексичні (транскодування, калькування), лексико-семантичні (диференціація, смисловий розвиток, генералізація, конкретизація), граматичні (граматичні заміни, додавання, вилучення) та лексико-граматичні (антонімічний переклад, цілісне перетворення, компенсація) [19, с. 10].

В нашому дослідженні ми виявили та проаналізували усі типи перекладацьких трансформацій, застосованих у перекладі мультфільму «Puss in Boots» українською мовою, та розглянемо їх окремо по кожному мовному рівню.

Варто зауважити, що перекладацькі проблеми виникають на різних мовних рівнях лексичному,

Перший рівень, який ми проаналізуємо, це *лексичний рівень*, куди входять транскодування та калькування.

Транскодування – це техніка перекладу, яка передбачає використання алфавіту мови перекладу для передачі звукової або графічної форми слова з оригінальної мови. Існує чотири основні види транскодування: транскрибування, де аудіо форма оригінального слова передається через літери мови перекладу; транслітерація, яка передає графічну форму слова за допомогою літер; змішане транскодування, що комбінує транскрибування з елементами транслітерації; і адаптивне транскодування, де слово з оригінальної мови пристосовується до фонетичних та/або граматичних особливостей мови перекладу [37, с. 129].

В перекладі мультфільму «Puss in Boots» зустрічаються випадки **змішаного транскодування**, де транскрибування поєднується з транслітерацією. Наприклад,

«*Chiracabra – Чупакабра*».

В даному випадку графічний зміст передається разом зі звучанням слова.

Також є випадки **транскрибування**, наприклад:

«*I know how to speak teow*» . – «Я вмію говорити «няу»

В даному випадку звучання ономапейного слова «teow» передається українськими літерами як «няу».

Наступний рівень трансформацій, який ми розглядаємо, це **лексико-семантичний**, куди входять диференціація, смисловий розвиток, генералізація, конкретизація.

Диференціація передбачає при перекладі підбір синонімічних еквівалентів у цільовій мові, що особливо важливо при роботі з багатозначними словами для адекватної передачі змісту.

Розглянемо випадки диференціації в перекладі мультфільму українською мовою:

«*The Ginger Hit Man*» – «Рудий Згубник».

За допомогою диференціації перекладач використав синонім англійського прізвиська «Hit Man», що позначає вбивцю, як «Згубник».

«*Puss in Boots*» – «*Кім у чоботях*».

Цей переклад є влучним прикладом підбору еквівалентів в мові цільової аудиторії.

«*Searching for a way to clear my name*» – «*Шукав спосіб реабілітувати своє ім'я*».

В цьому випадку в перекладі використано дієслово «реабілітувати» із семантичного поля оригінального слова «to clear», яке підходить за контекстом.

«*And dont even think about skimping on them baby muffins*» – «*I навіть не думай нікати мої улюблені пончики з медом*».

В перекладі використані синонімічні заміни їжі американських реалій «muffins» як українські «пончик з медом», адже потрібно культурно адаптувати мультфільм для цільової аудиторії.

«*I want a baby*» – «*Я хочу маленького*».

В перекладі використано не пряме значення «дитина», а прикметник «маленький», що має на увазі дитинку і підходить до мовного стилю велетня, який мріє про тихе життя та сім'ю.

«*Ever since you fell down that hill and broke your crown, you have been talking crazy*» – «*Ти ото як то впав і вдарився макітрою, то мелеш дурниці*».

В даному випадку англійський сталий вираз «broke your crown» перекладений українським синонімом «вдарився макітрою», що стилістично повністю підходить під персонажа. Так само вислів «talking crazy» відтворено українським аналогом «мелеш дурниці».

«*Humpty Alexander Dumpty*». – «Хитун Александр Бовтун» та «*Kitty Softpaws*» – «Кицька М'яколапка».

Ці переклади є українськими аналогами імен та зберігають стиль. В оригіналі імені яйця присутня алітерація «mpt», яка в перекладі замінена на асонанс звуків «и,у». Ім'я кішки «Kitty» також перекладено влучно зі збереженням зменшувально-пестливої форми – «Кицька».

«*How long are you gonna hold a grunge ?*» – «*Скільки можна ще сердитися?*».

В цьому випадку сенс речення передано еквівалентним українським дієсловом «сердитися».

«*We can steal a lot of golden eggs.*» – «*Взяти і свиснути цілу купу золотих яєць*».

Це ще один приклад того, як за допомогою диференціації перекладачі обирають більш влучне слово із семантичного ряду оригінального : дієслово

«steal» перекладено як «свиснути», що стилістично підходить під манеру розмови кішки-грабіжниці. Воно є сленговим та жаргонним.

«There is one teeny, tiny, itty-bitty problem» – «Існує одна крихітна проблемка, уті-путі деталька».

За допомогою диференціації підібрані влучні синонімічні слова в перекладі, стиль мовлення зберігся. В англійському варіанті йде три прикметника зменшено-пестливого форми, в перекладі така форма слів зберігається, але в іменниках: «проблемка, деталька». Також пестлива фраза «уті-путі» є аналогом «itty-bitty».

«You're not stealing lollipops anymore, Humpty» – «Уже годі красти тісточка з цукерками, Хитун.»

В даному прикладі є ще одна заміна реалій американського суспільства на українські зрозумілі поняття: «lollipops» перекладено як «тісточка з цукерками», такий переклад сприймається українськими глядачами без непорозумінь.

Генералізація полягає в заміні терміну зі специфічним значенням на слово з більш широкими семантичними рамками. Наприклад:

«The softest touch in Spain» – «Найм'якші лапки Іспанії» .

В даному прикладі слово з оригіналу «touch», що позначає дотик (лапки) замінено на слово ширшого значення – просто «лапка».

Конкретизація полягає в заміні терміну, звужуючи семантику до більш точного значення.

Розберемо приклади з перекладу мультфільму:

«I was a bad kitty – Я був шкодливим котиком»

В даному випадку слово з загальним значенням «поганий» – «bad» перекладено більш конкретним словом «шкодливий», що підходить до звичайної поведінки котів.

«I'd like to introduce a new boy joining us» – «В нас з'явився новенький вихованець»

При перекладі слово «boy», що значить «хлопчик», перекладено завдяки слову «вихованець», враховуючи контекст мультфільму, де по сюжету герої були у приюті.

«*Perhaps you gentlemen can help me find a simple score?*» – «*Можливо сеньори підкажуть мені, де знайти легку здобич ?*»

За допомогою диференціації з багатозначного слова «score» переклали конкретизоване слово «здобич», яке підходить за контекстом розмови.

«*I searched half my life for them*» – «*Я шукаю ці боби змалечку*».

В оригіналі Хитун дослівно каже, що шукав боби пів свого життя, але в перекладі звузили значення до «змалечку», що вказує на довший період.

«*That's a lot of heel for a guy, don't you think?*» – «*А чи не зависокі підбори для kota, приятелю?*».

Слово з оригіналу широкого значення «guy» перекладено за допомогою конкретизації словом «приятель», що звужує значення.

«*Somebody forgot his money.*» – «*Хтось забув свої монетки*».

В даному випадку загальне слово на позначення грошей «money» перекладено словом вузької семантики – «монетки».

Модуляція передбачає заміну слів або виразів мови-джерела на такі, що логічно впливають з оригінального контексту в мові перекладу.

«*Friskie Two-Times*» – «*мінімум двічі*».

В даному випадку переклад видозмінений завдяки слову «мінімум», а в оригіналі стоїть «Friskie», що позначає жваву та енергійну тварину. Через те, що «мінімум» вказує на можливі подальші дії, воно також означає енергійність та бадьорість.

«*If it is to be a dance fight , then i will Tuesday-Night-Dance-Fight you to the death*» – «*Якщо ти бажаєш танці-відлупанці , я невимушено затанцюю-відлупцюю тебе до смерті*».

В даному прикладі слово «Fight» в назві заходу танців перекладено логічним наслідком «відлупцювання».

Далі ми розглянемо перекладацькі трансформації *на граматичному рівні*, куди входять граматичні заміни, додавання, вилучення та перестановка членів речення.

Заміни в перекладі можуть включати зміну форми слова, частин мови, структури речення, а також синтаксичні модифікації в складних і простих реченнях. Це може означати переформулювання складного речення у просте чи зміну простого речення на складне, перетворення підрядного речення в головне та навпаки. Також можливі заміни, які змінюють сурядні зв'язки на підрядні чи навпаки, а також перехід від сполучникового до безсполучникового зв'язку та зворотного [17, с. 103].

Розглянемо приклади використання заміни як перекладацької трансформації під час роботи зі скриптом мультфільму:

«Through the years , i have been known by many names» – *«Усі ці роки мене називали різними іменами»*.

В даному перекладі оригінальне повне речення замінене на неповне, в якому присутній лише присудок «називали», враховуючи стандарти української мови, де переклад за допомогою пасивного стану, як в оригіналі, був би не природнім.

«Just a fugitive from the law.. forever running» – *«Я ховався від закону .. втікав від переслідування»*.

В даному випадку в оригіналі речення є неповним. В ньому присутній один підмет – «a fugitive», який означає «втікач» та виражений іменником в однині. В перекладі українською дане речення зробили повним та замінили оригінальний підмет «втікач» на підмет з присудком «Я ховався», виражені займенником першої особи однини «я» та дієсловом в минулому часі «ховався».

«Only a cat with a death wish would steal the beans from Jack and Jill» – *«Лише кіт , який бажає смерті, викрадатиме боби у Джека і Джилл»* .

В оригінальному реченні з мультфільму підмет «a cat» має означення «with a death wish». В перекладі дане означення замінили на підрядну

означальну конструкцію «який бажає смерті» та має присудок «бажає», тобто тут йде ще додавання, щоб розширити зміст репліки.

«We have no rooms» – «Усі кімнати зайняті».

В даному випадку при перекладі були замінені головні члени речення. В оригінальному реченні підметом виступає займенник першої особи множини «we» та підметом – дієслово «have», слово «rooms» є додатком. При перекладі «rooms» заміняють підмет «Усі кімнати зайняті» та підмет виражається прикметником «зайняті», що відтворює контекст оригінального змісту «no rooms».

«How dare you do the Litter Box at me!» – «Яке нахальство! Не смій робити закопанці!».

В даному прикладі оригінальне окличне речення розбивається та замінюється на два окличних, але зміст не міняється для аудиторії.

«I'd like to introduce a new boy joining us» – «В нас з'явився новенький вихованець».

В цьому випадку додаток з оригінальної репліки стає підметом при перекладі. В оригіналі підметом є займенник першої особи однини «I» та присудком – «would like to introduce». При перекладі підметом виступає «вихованець», а присудком просте дієслово минулого часу «з'явився».

«It is crazy» – «Це дурість».

В цьому прикладі відбулася заміна частин мови. В оригіналі стоїть прислівник «crazy», який стає в перекладі іменником «дурість».

«I looked good» – «Вони мені пасували»

В даному випадку повністю замінюються члени речення: в оригіналі використовується підмет, виражений займенником першої особи однини «I» – «я», присудок – дієслово в минулому часі «looked» – «виглядав» та обставина способу дії, виражена прислівником «good» – «добре». В перекладі це речення трансформується та члени речення міняються: підметом виступає займенник третьої особи множини «вони», що контекстно має на увазі чоботи згідно з сюжетом мультфільму, присудком є дієслово

«пасували» та додатком – займенник першої особи однини в давальному відмінку «мені». Такі зміни обумовлені тим, щоб переклад звучав більш невимушено та природньо для українського слухача.

Додавання передбачає збільшення кількості слів у реченні, вставлені члени речення є доречними в перекладі, але відсутні або мають на увазі в оригінальному тексті.

Розглянемо випадки додавання під час перекладу мультфільму:

«*Look what the cat dragged in*» – «Дивись, наче між хлопцями кіт пробіг».

В даному перекладі додано обставину місця «між хлопцями», виходячи із сюжету мультфільму, де кіт проходить повз чоловіків у барі.

«*You are going to pay for this !*» – «Ти дорого мені за це заплатиш!».

В цьому випадку додано обставину способу дії «дорого», адже в українській мові «дорого заплатити за щось» є сталим виразом.

«*There is one teeny, tiny, itty-bitty problem*» – «Існує одна крихітна проблемка, уті-пугі деталька».

В даному прикладі, аби не нагружати українську версію перекладу неприродньою кількістю прикметників, додали ще один іменник «деталька». Сенс репліки не змінений.

Вилучення передбачає опущення певних членів речення, які присутні в оригіналі. Розглянемо декілька випадків:

«*Did you lose your ball of yarn?*» – «Можє загубили клубок ниток».

В цьому перекладі опущені підмет «you» та означення – присвійний займенник «your» з оригіналу, адже вони не є обов'язковими та не впливають на зміст репліки, слова персонажу звучать невимушено та жваво.

«*Put up your dukes*». – «Піднімай кулачки»

Так само вилучено означення, виражене присвійним займенником «your», адже в українській мові не потрібно постійно вказувати на приналежність та воно не є обов'язковим для розуміння тексту.

Перестановка передбачає те, що перекладач міняє місцями члени речення для більш природного звучання для цільової аудиторії або виходячи з граматичних правил мови перекладу.

Проаналізуємо випадки перестановки членів речення, виявлених під час перегляду мультфільму:

«Only a cat with a death wish would steal the beans from Jack and Jill – Лише кіт, який бажає смерті, викрадатиме боби у Джека і Джилл.»

В даному випадку в оригіналі звучить «a death wish», а в перекладі через граматичну трансформацію вони міняються місцями: іменник «wish» – «бажання» стає дієсловом «бажає» та становиться попереду.

«You looking for something? Ви щось тут забули?».

В цьому реченні при перекладі додаток «something» з оригіналу, що стоїть в кінці речення, переміщується уперед при перекладі.

«We have no rooms» – «Усі кімнати зайняті».

При перекладі завдяки повній граматичній заміні додаток «rooms», що був наприкінці речення оригіналу, стає підметом в перекладі і стоїть на початку речення.

«On instinct, i reacted. – Я відреагував, миттєво».

В даному випадку обставину способу дії «on instinct», що стоїть на початку оригінального речення, перемістили в кінець при перекладі.

«I'd like to introduce a new boy joining us» – «В нас з'явився новенький вихованець».

В цьому реченні при перекладі підмет «boy» перемістили у кінець речення.

Останній рівень, який ми розглядаємо, це **лексико-граматичний**, куди входять антонімічний переклад, цілісне перетворення та компенсація.

Антонімічний переклад характеризується як процес, де слово або фраза замінюється своїм протилежним значенням (наприклад, з позитивного на негативне чи навпаки), але при цьому основний зміст залишається без змін [30, с. 78].

Розберемо декілька прикладів, що наявні в перекладі мультфільму: «*come in all sizes*» – «не залежить від розміру».

Ця репліка в оригіналі стверджувальна, а в перекладі міняється на заперечення з негативною часткою «не».

«*That is not true*» - «*Ти мелеш дурню*».

В оригіналі заперечне речення стоїть із негативною часткою «not», в перекладі речення є стверджувальним. Через це також оригінальне «true» перетворилось на антонім «дурня».

«*We have no rooms*» – «*Усі кімнати зайняті*».

В оригіналі стоїть заперечне речення, а в перекладі речення є стверджувальним.

Цілісне перетворення в перекладі дозволяє передати суть висловлювань з використанням мовних засобів іншої мови, коли прямі відповідники відсутні в словнику або в контексті [31, с. 78].

Приклади цілісних перетворень яскраво помітні в мультфільмі при адаптації імен та назв з оригіналу для передачі того ж контексту та емоційності. Наприклад:

«*Diablo Gato*» - «*Кітзанова*».

В даному випадку оригінальне «*Diablo Gato*» є запозиченням з іспанської мови, що позначає «devil cat» – «диявольський кіт». В українському перекладі використано блендінг зі слів «кіт» та «Казанова», що є онтономазією. Разом вони утворюють прізвисько «Кітзанова», що описує Кота у чоботях як ловеласа та спокусника, останнє прирівнюється із дияволом.

«*The Furry Lover*» – «*Пухнастий Дон Жуан*».

В цьому випадку також використовується прийом онтономазії при перетворенні. Слово «*Lover*» переклали як «Дон Жуан», що є аналогом Казанова та позначає спокусника жінок, що передає оригінальний зміст та додає яскравості образу героя.

«*Holy frijoles!*» – «*Йолі квасолі !*».

Оригінальний сталий вираз «Holy frijoles!» є американсько-мексиканським вигуком через несподіванку або здивування, який буквально означає «святі пересмажені боби». Перекладач перетворив цей вираз на типові українські слова: вигук «йолі» та слово «квасолі», яке культурно зрозуміле для глядачів.

«Zoltar» – «Kimзілла».

Оригінальне прізвисько «Zoltar» походить із фільму «Big», автомат-ворожка «Зольтар» з монетами перетворив героя Тома Хенкса на «великого», тобто дорослого. В перекладі використали блендінг зі слів «кіт» та «годзілла», останнє позначає велике створіння, що суттєво відповідає оригіналу.

«Sparky» – «Петарда».

Оригінальне ім'я «Sparky» позначає іскру, в перекладі його перетворили на «петарду», що є також конкретизацією.

«Get it out» – «Кажі уже».

Англійський сталий розмовний вираз повністю замінили на український вислів наказового способу «Кажі уже», що відповідає розмовного зневажливого стилю за конотацією.

«Hey! what gives?» – «Гей! чого лізеш?».

В даному випадку так само англійський розмовний вислів перетворено в перекладі на український аналог. Але якщо англійський вираз є дружлюбним за конотацією, то в українському перекладі використовується сленгове грубе слово «лізти».

«Hear me out !» – «Дай сказати!».

Англійський сталий вираз, що означає «послухай мене» замінено на український вираз наказового способу з такою ж нетерплячою та грубою інтенцією.

«Kitty, kitty» – «киць , киць , киць».

В перекладі використано український аналог зазивання кішок.

«You made the cat angry. You do not want to make the cat angry!» – «Не тягніть kota за вуса . Kim розсердиться і вкусить!».

В українському перекладі використано видозмінений фразеологізм (тягнути kota за хвіст) – «Не тягніть kota за вуса», та доповнення в риму. Переклад з використанням таких конструкцій влучно підходить від гумористичний настрій дитячого мультфільму.

«That was very impressive! А ти вмієш битися».

В даному випадку переклад відрізняється від оригінального значення окличного речення, але він зроблений згідно по сюжету мультфільму, коли кіт дрався із хлопцями і Хитун виразив своє враження від цього. Має гумористичний відтінок.

«It ain't over easy». – *«Так мене ще не шкварили».*

Так само переклад є повним перетворенням оригінальної репліки на речення з гумористичним відтінком. Хитун є яйцем, тому використання дієслова «шкварити» йому пасує за природою.

Компенсація у перекладі вважається заміною елементів оригінального тексту іншими мовними засобами, що передають аналогічну інформацію, можливо, у іншому місці тексту [31, с. 78].

«Wow!» - «Карамба!».

В цьому випадку вигук kota «вою» від здивування та неочікуваності перетворено на «карамба!», що є вигуком з іспанської мови та відповідає образу героя, який постійно вживає іспанську лексику.

«One leche please» – «Одне молочко, пор фавор».

В даному прикладі в оригіналі використовується іспанське слово «leche» - «молоко». В перекладі це слово переклали, але, щоб компенсувати особливості мови головного героя, слово «please» – «будь-ласка» замінили на транскрибування іспанської версії цього слова «пор фавор».

«Perhaps you gentlemen can help me find a simple score? – Можливо сеньори підкажуть мені, де знайти легку здобич?».

В перекладі слово «джентельмени» замінено на іспанську версію «сеньори», щоб стиль мови співпадав із характером персонажа та його особливістю використання іспанських запозичень.

Отже, у перекладі мультфільму «Puss in Boots» основна увага зосереджена на адаптації тексту оригіналу до норм української мови. З цією метою перекладач використав різноманітні способи перекладацьких трансформацій, серед яких транскодування та транскрибування на лексичному рівні та диференціація, генералізація, конкретизація, модуляція, заміна, додавання, вилучення, перестановка, цілісне перетворення, компенсація на лексико-семантичному рівні. Зауважмо, що перекладач використовує різноманітні способи трансформації, не порушуючи семантичне та емоційне наповнення змісту оригіналу.

2.3. Оцінка ефективності перекладу в анімаційному контексті у мультфільмі «Puss in Boots»

В досліджуваному мультфільмі загалом перекладачі використовували перекладацькі стратегії на всіх мовних рівнях. На лексичному рівні було присутнє транскодування. На лексико-семантичному рівні були виявлені випадки диференціації, генералізації та конкретизації. На граматичному рівні ми проаналізували граматичні заміни, додавання, вилучення та перестановки членів речення. На лексико-граматичному рівні були досліджені антонімічний переклад, цілісне перетворення та компенсація.

До аналізу якості та успішності використаних стратегій варто розглянути відсоткове відношення частоти вживання перекладацьких стратегій на різних мовних рівнях за допомогою круговою діаграми (Діаграма 1):



Діаграма 1

На лексичному рівні було виявлено найменша кількість використання перекладацьких стратегій. У цій категорії траплялись випадки транскодування іспанської лексики, вживаної головним героєм, адже дія мультфільму відбувається в Мексиці. Транскодування влучно передає звучання оригінальних іспанських слів для україномовного слухача та через лише звукову передачу слів додається акцент для мовленні головного персонажу, який робить такі вставки та вигуки в своїх репліках. Це надає образу яскравості та жвавості як розбійнику та романтику.

На лексико-граматичному рівні, який є найширшим згідно діаграмних кількісно-відсоткових розрахунків, найуживанішими стратегіями перекладу виступають диференціація та конкретизація.

Диференціація в перекладі використовується для забезпечення адекватного відтворення змісту тексту. При перекладі мультфільму українською мовою цей підхід особливо важливий для передачі сенсу та збереження емоційної насиченості оригіналу. Наведені приклади в роботі демонструють, як перекладачі використовують диференціацію для вибору синонімічних еквівалентів у цільовій мові. Так, переклад англійського

прізвиська «The Ginger Hit Man» як «Рудий Згубник» відображає відтінок оригіналу, а переклад «Puss in Boots» як «Кіт у чоботях» є вдалим вибором для української аудиторії. Диференціація також проявляється у використанні синонімів для відтворення смислу, як у випадку перекладу фрази «Searching for a way to clear my name» як «Шукав способу реабілітувати своє ім'я». Крім того, в перекладі використовуються синоніми для адаптації тексту до культурних особливостей цільової аудиторії, як у випадку перекладу фрази «*And don't even think about skimping on them baby muffins*» як «*І навіть не думай нікати мої улюблені пончики з медом*». Таким чином, диференціація є важливим інструментом для забезпечення ефективного перекладу складних скриптів мультиплікації.

Конкретизація частіше використовується за генералізацією у перекладі, оскільки забезпечує більш точне й адекватне відтворення семантики оригіналу. Наприклад, у фразі «*I was a bad kitty*» перекладено англійське слово «bad» як «шкодливий», що точніше відображає характер kota; у репліці «*I'd like to introduce a new boy joining us*» слово «boy» конкретизовано як «вихованець», щоб відобразити контекст мультфільму; в реченні «*Perhaps you gentlemen can help me find a simple score?*» слово «score» конкретизовано як «здобич», щоб краще відтворити семантику розмови тощо. Ці приклади показують, що конкретизація допомагає зберегти сенс оригінального тексту, що робить її більш поширеною в перекладацькій практиці.

Отже, на граматичному рівні, який є другим за поширеністю через різницю граматики мов, найуживанішими стратегіями перекладу виступили заміни та додавання. Менш частіше – вилучення та перестановка членів речення. Граматичні заміни у перекладі мультфільму не впливають на логічність та точність відтворення і їх використання є доцільним, адже сприяє збереженню сенсу оригіналу та його зрозумілості для аудиторії цільової мови. Такі заміни допомагають досягти кращого розуміння та відтворення сенсу оригінального тексту. Так само стратегія додавання не

впливає на загальний сенс діалогів персонажів, а лише розширює їхні репліки, виходячи із контексту розмов та сюжетних ситуацій.

На лексико-граматичному рівні були виявлені такі перекладацькі стратегії, як компенсація, цілісне перетворення та рідше – антонімічний переклад. Цілісне перетворення, яке виявилось найпоширенішою стратегією, в перекладі є ефективним засобом збереження суті висловлювань при відсутності прямих відповідників у мовному словнику або контексті. Використання мовних засобів іншої мови дозволяє передати контекст та емоційний зміст оригіналу, зберігаючи його автентичність. Це особливо актуально при адаптації імен та назв у мультфільмах, де застосування прийомів блендінгу або онтономазії додає глибини та характеру образам персонажів. Наприклад, перетворення «Diablo Gato» на «Кітзанова» в українському перекладі створює асоціацію із ловеласом, що додає новий вимір образу. Також, цілісне перетворення допомагає перетворити культурні особливості для зрозуміння аудиторією, роблячи мультфільм доступнішим та легшим для сприйняття.

Отже, успішність відтворення культурних особливостей для україномовного глядача в перекладі мультфільму «Кіт у чоботях» свідчить про вміння перекладачів адаптувати текст під мовно-культурний контекст цільової аудиторії. Відтворення культурних аспектів, таких як імена персонажів, діалоги, фразеологізми та навіть страви, здійснюється з врахуванням особливостей української мови та культури.

Висновки до Розділу 2

Анімаційний мультфільм «Puss in Boots» вирізняється поєднанням двох культур – англійської та іспанської, що відображено у мовленні головного героя. Цей культурний аспект створює певні виклики при перекладі власних назв та загальних назв, які стосуються предметів повсякденного життя. У перекладі було виконано майстерну адаптацію тексту до української культури з максимальною передачею змісту та смислового наповнення оригіналу.

Переклад мультфільму «» зосереджений на адаптації тексту оригіналу відповідно до норм української мови. Для цього перекладач застосував різні способи перекладацьких трансформацій, включаючи транскодування та транскрибування на лексичному рівні, а також диференціацію, генералізацію, конкретизацію, модуляцію, заміну, додавання, вилучення, перестановку, цілісне перетворення та компенсацію на лексико-семантичному рівні. Важливо відзначити, що перекладач використовує ці різноманітні трансформації, зберігаючи при цьому семантичний та емоційний зміст оригіналу.

На лексичному рівні було виявлено найменшу кількість використаних перекладацьких стратегій. У цій категорії траплялися випадки транскодування іспанської лексики, яку використовував головний герой, оскільки події мультфільму розгортаються в Мексиці. Транскодування точно передає звучання оригінальних іспанських слів для україномовної аудиторії, додаючи акцент у мовленні головного персонажа, який використовує такі вставки та вигуки у своїх репліках. Це надає його образу яскравості та жвавості, підкреслюючи його характер як розбійника та романтика.

На лексико-граматичному рівні, який є найширшим за кількісними показниками, найчастіше використовувалися стратегії диференціації та конкретизації. На граматичному рівні, який є другим за поширеністю через відмінності у граматиці мов, переважають стратегії заміни та додавання. Рідше зустрічалися вилучення та перестановка членів речення. Граматичні

заміни у перекладі мультфільму не впливають на логіку та точність відтворення, і їх застосування є виправданим, оскільки допомагає зберегти зміст оригіналу та зробити його зрозумілим для аудиторії цільової мови. Такі заміни сприяють кращому розумінню та передачі сенсу оригінального тексту. Аналогічно, стратегія додавання не спотворює загальний сенс діалогів персонажів, а лише розширює їхні репліки, враховуючи контекст розмов та сюжетні ситуації.

На граматичному рівні, який посідає друге місце за частотою використання через відмінності в граматичних структурах мов, найбільш часто застосовувалися стратегії заміни та додавання. Рідше зустрічалися випадки вилучення та перестановки членів речення. Граматичні заміни в перекладі мультфільму не порушують логічної послідовності та точності відтворення тексту і є виправданими, оскільки сприяють збереженню змісту оригіналу та його доступності для цільової аудиторії. Ці заміни полегшують розуміння та передачу сенсу оригінального тексту. Аналогічно, стратегія додавання не змінює загального змісту діалогів персонажів, а лише розширює їхні репліки відповідно до контексту розмов та сюжетних ситуацій.

РОЗДІЛ 3: ПРАКТИЧНИЙ АСПЕКТ ПЕРЕКЛАДУ В АНІМАЦІЙНОМУ ДИСКУРСІ МУЛЬТФІЛЬМУ “PUSS IN BOOTS”

3.1. Застосування перекладацьких прийомів для досягнення адекватності перекладу

Переклад анімаційних мультфільмів складний процес, у якому необхідно відтворити подібні до оригіналу емоційне навантаження та комунікаційний процес. Тому перекладачі повинні ставити себе на місце глядача і під час створення перекладу розділяти основні семантичні елементи від другорядних. Саме основні елементи є критично важливими для збереження змісту висловлювання, тоді як другорядні можна вилучити без значної втрати інформації. Зважаючи на це, А. Мельник визначає основні прийоми перекладу анімаційного дискурсу.

Одним із них є прийом упущення, в основі якого упущення частин діалогу шляхом видалення зайвого матеріалу. Перекладач повинен вирішити, які частини можна пропустити, не переймаючись тим, як переформулювати текст [21, с. 152]. Ми пропонуємо проаналізувати типові випадки упущення під час перекладу мультфільму «Puss in Boots» на українську мову, виявлені у нашому дослідженні. Наприклад: *Put up your dukes - Піднімай кулачки*. Звернімо увагу, що під час перекладу було упущено займенник “*your*”, що вказує на належність, проте з контексту зрозуміло, кому належать «кулачки». Зокрема, зауважмо, що під час перекладу анімаційних мультфільмів важливо зберігати довжину фрази, щоб вона співпадала з моментом мовлення певної дійової особи, дослівний переклад у цьому випадку розширив би звукову наповненість репліки. .

Зокрема, простежуємо й упущення означень для скорочення тексту перекладу, а саме вилучення прикметників, які підсилюють ефект і вже відтворюються на екрані: *There, there, dleepy, sleepy, big fat piggy - Тихо, тихо, спатки, спатки, поросятки*. У цьому фрагменті простежуємо вилучення означення “*big fat*”, оскільки цей опис поросять

продемонстровано на екрані. Проте для збереження драматичності залишаються повтори слів.

У перекладі мультівму, окрім скорочення структури реплік, простежуємо й розширення, тобто прийом додавання фрагментів, що дають змогу реалізувати адекватний переклад, що буде зрозумілим для україномовного глядача. Оскільки граматично англійська мова суттєво відрізняється від української, перекладач часто вдається до конкретизації змісту висловлювання, що простежуємо у наступних прикладах. Так, у перекладі репліки: *All im asking for, Puss, is a second chance - Все , що я прошу, Коте, дай мені той другий шанс* – простежуємо додавання фрагменту речення “дай мені той дугий шанс”, що робить контекст фрази більш зрозумілим для українськомовного глядача, особливо для дітей, для яких й призначені мультфільми.

Подібну ситуацію простежуємо й у реченні: *Just a fugitive from the law.. forever rinning - Я ховався від закону .. втікав від переслідування*, у фразі уточнено від чого саме тікав герой, що конкретизує семантику речення.

У перекладі фрази: *His lied cost me everything - Його хитрощі коштували мені надто дорого*, “everything” перекладено як «занадто дорого», що описує й уточнює зміст оригіналу.

Звернімо увагу й на упущення назви бренду чобіт в оригіналі: *I dont need style advice from Mr. Dusty Boots - Хто б говорив про стиль, спершу чоботи почисти*. На нашу думку такий прийом є доцільним у подібних випадках, оскільки зазначення назви бренду не несе смислового навантаження, а також може бути не зрозумілим для українця.

Вважаємо наведені вище прийоми перекладу доцільними для використання у відтворенні англomовного сюжету мультфільму українською мовою, оскільки вони не спотворюють зміст оригіналу й роблять його більш доступним для глядача.

Зокрема, у перекладі мультфільму простежуємо й прийоми перекладу, які демонструють можливості для стислого викладу тексту як на синтаксичному, так і на лексичному рівнях.

До цих прийомів належить перефразування великих реплік. Ця форма скорочення полягає в заміні довгих речень та словосполучень на коротші, але семантично схожі висловлювання, що неминуче призводить до втрати певних деталей оригіналу. Наприклад у перекладі: *That was very impressive! А ти вмієш битися* – ми простежуємо не лише скорочення репліки, а й втрату деталей оригіналу, так в оригіналі здійснено акцент на певні експресивності й захопленості мовця особою, тоді як у перекладі фраза набуває буденності. Певною мірою вважаємо такий переклад доцільним, адже на екрані й в озвученні репліки простежуємо подібну до оригіналу емоційність, проте все ж у перекладі змінено семантику, що, на нашу думку, не було суттєвою необхідністю у цьому фрагменті.

На нашу думку, основною перекладу анімаційних мультфільмів є збереження їх емоційного навантаження та характеру викладу. Тому перекладач може вдаватися до прийомів заміни, щоб максимально передати настрої мультфільму. Використання зазначеного прийому простежуємо у перекладі фрагменту: *You made the cat angry. You do not want to make the cat angry!* - *Не тягніть kota за вуса . Кім розсердиться і вкусить!* У перекладі використано заміну з конкретизацією, оскільки уточнено чому саме кіт буде злий і за яких умов, що передає емоції хвилювання мовця. Вважаємо, таку заміну доцільною, оскільки вона не порушує семантики оригіналу й повноцінно передає емоційне навантаження.

Заміна відбувається й у перекладі фрагменту: *If it is to be a dance fight , then i will Tuesday-Night-Dance-Fight you to the death* - *Якщо ти бажаєш танці- відлупанці , я не вимушено затанцюю-відлупцюю тебе до смерті.* У перекладі замінено поняття “*Tuesday-Night-Dance-Fight*” на «танці-відлупанці», що надає гумористично-іроністичного забарвлення репліці, а також нівелює незрозумілий для українськомовного глядача захід «нічних

танцювальних боїв у вівторок». На нашу думку, подібні заміни доцільні у перекладі, оскільки не лише передають емоційність подій, а й наближують текст до культури українців.

Зокрема, для збереження емоційності викладу перекладачі використовують еквіваленти, не використовуючи буквальный переклад, в чому теж простежуємо певну заміну лексичного складу, проте зі збереженням семантичного й емоційного наповнення репліки, наприклад: *Ever since you fell down that hill and broke your crown, you have been talking crazy* - *Ти ото як то впав і вдарився макітрою, то мелеш дурниці*. У наведеному фрагменті здійснено заміну крилатих висловів англійської мови відповідниками в українській мові. Вважаємо, такий переклад максимально точно відтворив емоційне навантаження фрагменту й покращив його сприйняття реципієнтом.

Подібну заміну простежуємо й у реченні: *Don't screw it up* - *Не облажайся*. Англomовний вираз "*screw it up*" замінено українським «не облажайся», що є більш емоційно наповненим. Проте така заміна не впливає на загальну емоційну сферу на екрані, а тому, на нашу думку, вона можлива для використання у перекладі.

У перекладі також простежуємо максимальне наближення до української граматичної системи, яке спричиняє заміни у синтаксичному й лексичному складі речень, наприклад: *You are not as good as they say* - *Ти не така вправна, як усі кажуть*. У зазначеному прикладі простежуємо заміну лексеми у вихідному тексті, що суттєво конкретизує його, наприклад, "*not as good*" перекладено як «не така вправна», що семантично вказує на вміння, а не рису характеру, а отже нівелює двозначність для реципієнта. Подібний переклад здійснено й у фрагменті: *I looked good* - *Вони мені насували*. На нашу думку така конкретизація є важливою у перекладі, оскільки вона нейтралізує багатозначність ангомовних лексем, які можуть не однозначно сприйматися українським глядачем.

Синтаксично зміст речень у перекладі також стає максимально наближеним до української мови, що створює адекватне сприйняття й одомашнює текст, наприклад, *I think we got our Besn Club back - Здається, наш Бобовий клуб вижив*. У реченні: *We're going to die ! - Смерть, зустрічай!* – Відбулася заміна простого двоскладного речення на односкладне, внаслідок чого змінилась й особа, що виконує дію. Такі зміни перш за все спричинені відсутністю в українській мові синтаксичних конструкцій мови оригіналу.

Одним з найвідповідальнішим, на нашу думку, у перекладі мультсеріалів є переклад власних назв, квазіреалій та лінгвокультурних особливості вигаданого світу, а також ідіолектів персонажів. Усі оніми, що зустрічаються в мультсеріалі, від імен персонажів до назв специфічних для цього світу явищ, є значущими. Ці назви не лише надають образну характеристику істотам, предметам і явищам, які вони позначають, але й створюють основу для численних візуальних і мовних гумористичних втілень у сюжеті. Як зауважує О. Підгрушна виконання функцій промовистих назв у тексті залежить від їхнього семантичного потенціалу, який створює необхідні асоціації у свідомості реципієнта. Це саме той випадок, коли потрібні творчі підходи для відтворення прихованого сенсу, особливо для дитячої аудиторії, адже «характерне власне ім'я відразу ж допомагає їй визначити аксіологічну природу персонажа як позитивну або негативну» [26, с. 110]. У перекладі виразних власних назв, як у дубляжі, так і в субтитрах, домінує прийом цілісного перетворення, а також у деяких випадках транскодування та буквального перекладу. Іноді, при першій згадці оніма, субтитри, крім перекладу основного тексту, надають додаткове пояснення-коментар, що з'являється у верхній частині екрану. Наприклад: *Humpty Alexander Dumpty - Хитун Александр Бовтун; Zoltar – Кімзілла; Diablo Gato – Кімзанова; The Furry Lover - Пухнастий Дон Жуан; The Ginger Hit Man - Рудий Згубник* – у перекладі зазначених власних назв використано прийом цілісного перетворення, який, на нашу думку, не лише передає характер персонажа, а й робить онім ближчим до культури українця.

Зокрема, прийом цілісного перетворення дає змогу перекладачеві зберегти ритмо-мелодичку складного оніма.

У свою чергу оніми: *Kitty Softpaws* - *Кицька М'яколанка*, *Sparky* - *Петарда Whiskers* – *Вусатий*; *Puss in Boots* - *Кім у чоботях* – перекладені з використанням буквального перекладу, а *Chiracabra* – *Чупакабра* – з використанням транскодування, хоча цей онім за значенням і використанням є близьким до української культури. На нашу думку, такий переклад власних назв є доцільним, оскільки є зрозумілим для українськомовного реципієнта й не вимагає додаткових пояснень.

У свою чергу О. Борецька серед прийомів перекладу виділяє прагматичну деформація. У дослідженому нами перекладі анімаційного мультфільму «Puss in Boots». Прагматична деформація є свідомим зміщенням комунікативного ефекту, який автор оригіналу намагався досягти [2]. Таке змінення комунікативного ефекту у досліджуваному мультфільмі спрямоване на створення комічної ситуації, що обумовлено специфікою перекладу анімаційного фільму. Наприклад: *If it is to be a dance fight , then i will Tuesday-Night-Dance-Fight you to the death* - *Якщо ти бажаєш танці-відлупанці , я не вимушено затанцюю-відлупцюю тебе до смерті. It ain't over easy . - Так мене ще не шкварили. That's a lot of heel for a guy, don't you think? А чи не зависокі підбори для kota, приятелю?.* У зазначених прикладах простежуємо прагматичні деформації, які спрямовані на створення комічних ситуацій, хоч в оригіналі вони є більш завуальваними.

Отже, для досягнення адекватності перекладу перекладачі вдаються до використання різних прийомів перекладу, серед яких у перекладі мультфільму «» найпоширенішими є упущення, розширення структури речення, а також заміни на лексичному, граматичному та синтаксичному рівні. Використання зазначених прийомів дає змогу перекладачеві максимально наблизити зміст мультфільму для сприйняття українськомовним реципієнтом, а також відтворити його емоційну наповненість. У перекладі онімів активно використовується прийом цілісного

перетворення, який має на меті максимально відтворити характери персонажів оригіналу у власних назвах при цьому зберігається мелодійність та смислова наповненість. У свою чергу використання прагматичної деформації дає змогу перекладачеві створити комічну ситуацію, певною мірою нівелювавши емоційність оригіналу, проте вважаємо такий прийом доцільним, оскільки наближає зміст для сприйняття українськомовними дітьми.

3.2 Аналіз результатів практичного застосування перекладу

Переклад анімаційного фільму «Puss in Boots» вважаємо якісним і повноцінним, оскільки дає змогу реципієнтам правильно сприймати інформацію. Оскільки основними глядачами є діти, які більшою мірою акцентують увагу на тому, що відбувається на екрані і як це подано, ніж на точності перекладу, що дає змогу перекладачеві не дотримуватися абсолютної точності, оскільки діти не будуть зосереджені на словах персонажів, а на візуальному контенті.

У перекладі мультфільму використані різні типи стратегій як на лексичному, так і на граматичному й синтаксичному рівнях, що спричинено різницею в структурі англійської та української мов. У процесі кіноперекладу часто потрібно використовувати різні трансформації, щоб досягти еквівалентності та максимального наближення до оригінального тексту. Щоб ефективно застосовувати лексичні трансформації у перекладі фільмів, перекладач має мати певні лінгвокультурні знання. Якість і точність перекладу безпосередньо залежатимуть від того, наскільки вміло перекладач використовує ці трансформації. Відповідно можемо стверджувати, що у перекладі мультфільму «Puss in Boots» перекладач повноцінно володіє практичним використанням перекладацьких прийомів, оскільки адекватно відтворює зміст та емоційне наповнення сюжету мультфільму.

Для досягнення адекватності перекладу мультфільмів необхідно враховувати когнітивні особливості дитячої аудиторії, для якої створюються анімаційні фільми, які визначають не лише чітку послідовність зображень, але й мовні характеристики тексту фільму. Дискурсивний підхід до аналізу мови мультфільмів розкриває їхню лінгвокультурну специфіку та виявляє культурні реалії, закодовані на різних семіотичних рівнях. Взаємодія вербальної та візуальної складових є ключовою ознакою дискурсу мультфільму, що сприяє кращому розумінню авторського задуму. Як особлива форма комунікації, анімація не тільки знайомить дітей із базовими знаннями про світ, але й формує в їхній свідомості національно-специфічні образи різних культур [10, с. 98]. Відповідно при створенні перекладу перекладач має враховувати не лише лексичне наповнення реплік, а й емоцію, яку важливо відтворити у перекладі.

Зауважмо, що в мові персонажів мультфільмів переважають прості речення в діалогах, що відповідає віковим особливостям цільової аудиторії: ситуативності дитячого мовлення та його діалогічній спрямованості, оскільки у перекладах мультфільмів з англійської на українську мову перекладачі застосовують різноманітні техніки перекладу (наприклад, конкретизацію, узагальнення, транслітерацію та транскрипцію), необхідним є врахування зазначених особливостей, для досягнення бажаного прагматичного ефекту.

Вдосконалення перекладацьких стратегій перш за все залежить від нівелювання неусвідомлених перекладацьких помилок, причинами яких можуть бути недостатнє володіння мовою оригіналу, обмежений когнітивний досвід, недостатні знання про реалії, описані у вихідному тексті, неуважне ставлення до системи смислів оригіналу, нерозуміння авторської думки та нездатність розпізнавати особливості індивідуального стилю автора тощо. Однак такий потрійний поділ перекладацьких перетворень ще більше ускладнює визначення трансформацій, оскільки межа між трансформаціями та деформаціями є не лише розмитою, а й недостатньо обґрунтованою. З одного боку, дослідник обмежує деформації лише формою, а з іншого –

допускає можливість семантичних деформацій. Розмежування трансформацій і помилок у перекладі надає трансформаціям позитивний статус правильного вибору відповідників у перекладеному тексті, але визначити критерії відповідності оригіналу та перекладу дуже складно, враховуючи різні перекладацькі установки, цілі перекладу та, що найважливіше, той факт, що повна еквівалентність залишається недосяжним ідеалом [11, с. 98].

Зокрема, перед перекладачем постійно виникає питання щодо допустимості використання стратегій скорочення тексту, таких як мовна компресія та вилучення, і пов'язаного з цим ризику завдання «суттєвої шкоди» повідомленню при перекодуванні. Під «суттєвою шкодою» розуміється втрата змісту, що є однією з найсерйозніших помилок перекладача. Вона може статися через пропуск: 1) важливих змістових елементів; 2) одиниць, які мають значення для комунікативної мети; 3) нових інформаційних одиниць тощо [2]. Проте таке вилучення є доцільним за умови відсутності функціонування певної реалії, здебільшого власної назви у мові перекладу. Її вилучення не принесе шкоди змісту анімаційному фільму, що простежуємо під час аналізу перекладу мультфільму «Puss in Boots». Відповідно використання компресії та вилучення при перекладі фільмів повинні застосовуватися для зменшення обсягу тексту без нанесення значної шкоди комунікативному завданню мовця.

Проаналізувавши специфіку анімаційного жанру, можна дійти висновку, що мовлення персонажів мультфільмів зазвичай складається з простих речень, які реалізуються в діалогах, що відповідає віковим особливостям цільової аудиторії, зокрема ситуативності дитячого мовлення та його діалогічній спрямованості. Відповідно для досягнення прагматичного ефекту при перекладі мультфільму з англійської на українську мову перекладач поивнен використовувати різноманітні перекладацькі техніки, такі як конкретизація, узагальнення, транслітерація та транскрипція, які дадуть змогу максимаально точно та адекватно відтворити зміст оригіналу.

Зокрема, одним із ефективних способів досягнення адекватності перекладу є правильна передача фразеологізмів та алюзій. Фразеологізми, які представляють собою образні стійкі словосполучення, є складнішими для перекладу, ніж логіко-понятійні вирази, оскільки їхнє значення не є буквальним і може мати різні смислові відтінки. Саме тому перекладач повинен володіти високим рівнем знань та практичним досвідом, оскільки інколи фразеологізми важко розпізнати, а буквальний переклад може спотворити зміст. ... зазначає, що під час перекладу фразеологізмів перекладачеві необхідно враховувати два рівні: значення фразеологізму та художній рівень (емоційно-експресивне забарвлення). Якщо можливо, обидва ці рівні потрібно зберегти в перекладі [2].

Варто зазначити, що аудіовізуальний переклад має додаткові вимоги, зокрема «збереження в перекладі довжини реплік оригіналу, що забезпечує відповідність звукової доріжки та зображення» [27, с. 108]. Відповідно збільшення довжини може спричинити зсув реплік чи їх накладання одна на одну, що спотворить сприйняття анімаційного фільму.

Зокрема, під час перекладу перекладачеві важливо не тільки зробити анімаційний фільм зрозумілим для глядача, але й зберегти задум оригіналу, розкрити образи персонажів у відповідному стилістичному напрямку, визначеному режисером, і передати цілісний твір засобами цільової мови, зберігаючи його комунікативний ефект [27, с. 108]. Вважаємо, що успіх цього завдання повністю залежить від мовної та культурної компетентності перекладача й редактора, його таланту, професіоналізму, світогляду та сприйняття вихідного матеріалу. Перекладач неминуче відображає суб'єктивне розуміння образів героїв та подій у тексті, що може не завжди відповідати авторському задуму. Крім того, кожен перекладач має своє бачення вимог до перекладу, а тому обирає власну стратегію: від точного відтворення стилю фільму до передачі загального змісту кожної фрази. Перекладач виступає посередником між мистецьким твором та новою культурою, і його завдання – зберегти індивідуальність оригіналу та його

естетичне сприйняття. Від того, наскільки талановито перекладач виконає свою роботу, залежить успіх анімаційного твору в новій культурі.

Для якісного перекладу мультфільму іншою мовою перекладач повинен глибоко розуміти авторську ідею та передати її, зберігаючи індивідуальний стиль автора. Відтворення стилістичного аспекту демонструє майстерність перекладача. Експресія у перекладі додає оригінальному анімаційному тексту більшої виразності. Для того, щоб мова відповідала основним стилістичним вимогам, була точною та стилістично обґрунтованою, а використані засоби були максимально доцільними для вираження змісту в конкретному контексті, перекладач повинен добре володіти стилістичними ресурсами обох мов і знати їхні стилістичні норми.

Зокрема, під час перекладу виникають й певні жанрові труднощі анімаційного дискурсу, які полягають переважно в забезпеченні легкого сприйняття дитячою аудиторією, що включає вибір простих лексичних одиниць для відтворення мовлення героїв, алюзій і натяків, які також залучають дорослих глядачів.

Для досягнення успіху перекладачеві необхідні не тільки відмінні знання іноземної та рідної мов, але й глибоке розуміння контексту та екстралінгвістичних аспектів. Він також повинен мати творчі здібності та інтуїцію. Перекладач має ретельно звертати увагу на деталі, делікатно відбирати інформацію і вивчати іншу культуру, щоб ефективно передати не лише слова і ідеї, але й культурний колорит оригіналу [7, с. 27]. В кінцевому рахунку, результат перекладу повинен бути зрозумілим і впливовим для глядача, як і оригінальний текст.

Зокрема, у перекладі анімаційних фільмів важливим є врахування відмінностей у ментальних та культурних традиціях, що потребують адаптації в перекладі, яка дасть змогу максимально наблизити оригінал до мови реципієнта, точно передавши основні культурні особливості героїв адаптовані до сприйняття українськомовним реципієнтом.

Проблема перекладу будь-якого твору для дітей полягає в тому, що у свідомості носіїв мови формується й передається особливий образ картини світу, яка визначається специфічним набором артефактів, притаманних цьому народу. У мультфільмах автори часто використовують національних героїв, фольклорних персонажів, місцеві реалії тощо. Ці елементи зазвичай відсутні в культурі приймаючої сторони і, відповідно, в мові перекладу.

При перекладі анімаційних фільмів для дітей з урахуванням комічного ефекту перекладачу необхідно враховувати етноспецифічні особливості українського та англійського гумору. Український національний гумор характеризується простотою, доброзичливістю та щирістю. Англійський гумор часто сприймається українцями як «тонкий англійський гумор», що асоціюється зі складністю та незрозумілістю. Відповідно перед перекладачем постає завдання відтворити комічну ситуацію та специфічні риси англійського гумору, використовуючи засоби української мови.

Загалом саме прагматична адаптація англомовних анімаційних фільмів є ключовою умовою для успішного сприйняття оригінального культурного контексту українським глядачем. Серед основних груп лексики, що мають національну маркованість і потребують прагматичної адаптації, в анімаційних фільмах найбільше зустрічаються ономастичні та побутові реалії. Невідомість значення цих одиниць для цільової аудиторії заважає досягти необхідного комунікативного ефекту, якого прагнули автори оригіналу [36, с. 97]. Перекладаючи зазначені реалії, перекладач здебільшого здійснює їхній приблизний переклад або заміну культурно маркованих одиниць однієї мови на відповідну одиницю іншої мови. Така заміна вимагає від перекладача чіткого розуміння контексту за культурно-історичних знань різних країн, що допоможе створити адекватний переклад.

Отже, переклад анімаційних фільмів складний процес, який вимагає від перекладача глибоких знань не лише мови, а й культурних процесів мови країни мови оригіналу та мови перекладу. Під час створення перекладу важливо також вміти вирізняти фразеологізми та інші крилаті вислови

оригіналу, щоб дібрати до них відповідники. Важливим є й збереження довжини репліки та чітке відтворення задуму оригіналу, з цією метою перекладач добирає різні стратегії та прийоми перекладу.

Висновки до Розділу 3

Для досягнення адекватності перекладу перекладачі використовують різноманітні прийоми, які допомагають відтворити зміст та емоційне забарвлення оригінального твору у відповідності до культурних та мовних особливостей цільової аудиторії. У перекладі мультфільму «Puss in Boots» найбільш вживаними стали такі прийоми, як упущення, розширення структури речення, а також заміни на лексичному, граматичному та синтаксичному рівнях. Використання цих методів дозволяє перекладачеві максимально адаптувати зміст мультфільму для українськомовного глядача, водночас зберігаючи його емоційну складову.

Зокрема, в перекладі онімів активно застосовується прийом цілісного перетворення, який дозволяє максимально точно передати характери персонажів через власні назви, зберігаючи при цьому мелодійність та смислову насиченість оригіналу. Це сприяє більш глибокому зануренню глядача в атмосферу мультфільму та покращує розуміння його сюжету.

Крім того, використання прагматичної деформації, яка має на меті створення комічних ситуацій, допомагає перекладачеві адаптувати гумор мультфільму для української аудиторії. Хоча такий прийом може дещо знижувати емоційність оригіналу, він є виправданим, оскільки робить зміст більш доступним та зрозумілим для українськомовних дітей. Це також дозволяє підтримувати динаміку та легкість сприйняття, що є важливим елементом у перекладі дитячих анімаційних фільмів.

Переклад анімаційних фільмів є складним і багатогранним процесом, який вимагає від перекладача не лише глибокого знання мови, але й глибокого розуміння культурних процесів, що притаманні як мові оригіналу, так і мові перекладу. Це означає, що перекладач повинен враховувати всі нюанси, які можуть впливати на сприйняття фільму цільовою аудиторією.

Ключовим аспектом під час створення перекладу є здатність розпізнавати фразеологізми та інші крилаті вислови в оригінальному тексті, щоб знайти адекватні відповідники в мові перекладу. Це вимагає не лише

лінгвістичних знань, але й творчого підходу, оскільки такі елементи часто мають глибокі культурні корені та можуть втратити своє значення без належної адаптації.

Не менш важливим є збереження довжини репліки, яка повинна бути узгоджена з рухами персонажів на екрані, а також чітке відтворення задуму оригіналу. Щоб досягти цього, перекладач повинен ретельно підбирати різні стратегії та прийоми перекладу, зокрема, транскодування, адаптацію, калькування, додавання чи вилучення інформації, які сприятимуть створенню перекладу, що максимально відповідає оригінальному тексту.

Таким чином, успішний переклад анімаційного фільму є результатом клопіткої роботи, де кожен елемент має бути ретельно продуманий і адаптований для досягнення найбільшої ефективності та точності у відтворенні задуму оригінального твору.

ВИСНОВКИ

У прешому завданні нами визначено, що анімаційний фільм є соціолінгвістичним твором, який інтегрує різні семіотичні системи. Сучасні дослідження трактують фільм як послідовність подій, що відображають характер, реакції на ситуації та культурний рівень персонажів, і розглядають його як комунікативний соціолінгвістичний феномен. Кожна подія у фільмі несе інформаційну цінність і має ключове значення для розвитку сюжету. Переклад анімаційних фільмів є важливою частиною аудіовізуального перекладу, що визначає специфіку цього жанру. Хоча раніше цей вид перекладу вважався периферійною галуззю перекладознавства, розвиток кінематографу та глобалізація спричинили значне зростання інтересу до цієї сфери. Таким чином, переклад аудіовізуальних творів охоплює основний компонент – переклад вербального супроводу до відеоряду, що застосовується до будь-якого відеопродукту, включаючи фільми, анімаційні фільми, телесеріали та різні жанри телевізійних програм.

Анімаційний дискурс являє собою форму комунікації, що виникає під час взаємодії з анімаційними творами, такими як мультфільми та анімаційні фільми. Цей тип дискурсу включає в себе способи вираження, мовні структури та символіку, що використовуються в анімаційних творах, а також методи їх сприйняття та інтерпретації глядачами. Анімаційний дискурс охоплює різні елементи, такі як мова персонажів, застосування візуальних ефектів, стилістичні особливості анімаційних сцен, а також взаємодію персонажів і розвиток сюжету. Глядачі сприймають інформацію, закодовану в анімаційних творах, та інтерпретують її через призму власного культурного контексту, досвіду та інших чинників.

У другому завданні з'ясовано, що для забезпечення еквівалентності та адекватності перекладу анімаційного дискурсу використовуються трансформації на різних рівнях мови, які, попри різноманітність підходів до їх класифікації, залишаються незмінними за своєю суттю. Кожна така

трансформація вимагає ретельного вибору методів для передачі елементів вихідного тексту та збереження національного колориту, що буде детально проаналізовано у наступному розділі з конкретними прикладами. Крім того, при розгляді кіноперекладу важливо враховувати технічні аспекти, такі як синхронізація звуку та зображення, що потребує додаткових мовних трансформацій.

У ході реалізації третього завдання визначено, що перекладачі часто стикаються з викликами під час роботи з фразеологізмами в анімаційних фільмах. Переклад таких виразів у цьому жанрі є складним через низку факторів, які поєднують технічні та культурні аспекти. По-перше, анімаційні фільми надають велике значення діалогам і виразності персонажів, що вимагає точного відтворення фразеологічних зворотів для збереження їхньої характерності та емоційного забарвлення. По-друге, фразеологізми часто містять культурно специфічні елементи, які можуть бути важко передати без втрати сенсу чи гумору в іншій культурі. Додатково, жанрові особливості та внутрішньотекстові зв'язки ускладнюють процес перекладу фразеологізмів в анімаційних фільмах, що вимагає від перекладача особливої майстерності.

Відповідно до четвертого завдання зазначимо, що адаптація англomовних анімаційних фільмів є вирішальним чинником для забезпечення правильного розуміння глядачем культурного контексту оригіналу. Серед різних типів лексики з національним забарвленням, які потребують адаптації, найбільш часто в анімаційних фільмах зустрічаються ономастичні терміни та побутові реалії. Зазвичай такі терміни або перекладаються, або замінюються доместикаційними варіантами, тобто культурно специфічні елементи однієї мови підмінюються відповідними елементами іншої мови. Це робиться з метою забезпечити глядачеві негайне розуміння кінотексту.

У п'ятому завданні з'ясовано, що анімаційний фільм «Puss in Boots» особливо відзначається поєднанням двох культур – англійської та іспанської, що проявляється у мовленні головного героя. Цей культурний аспект створює певні труднощі під час перекладу власних і загальних назв, що

стосуються повсякденного життя. У процесі перекладу було вдало здійснено адаптацію тексту до української культурної реальності, з максимальною передачею змісту та смислового наповнення оригіналу.

У шостому завданні ми визначили, що переклад мультфільму «Puss in Boots» орієнтований на адаптацію оригінального тексту до норм української мови. Для досягнення цієї мети перекладач застосував різноманітні перекладацькі трансформації, серед яких транскодування та транскрибування на лексичному рівні, а також такі прийоми, як диференціація, генералізація, конкретизація, модуляція, заміна, додавання, вилучення, перестановка, цілісне перетворення та компенсація на лексико-семантичному рівні. Варто підкреслити, що при використанні цих трансформацій перекладач зумів зберегти як семантичний, так і емоційний зміст оригіналу.

На лексичному рівні було зафіксовано найменшу кількість застосованих перекладацьких стратегій. Особливо примітним є використання транскодування іспанської лексики, яку активно використовує головний герой, оскільки події мультфільму розгортаються в Мексиці. Транскодування дозволило точно передати звучання іспанських слів для україномовної аудиторії, що додає мовленню головного персонажа акцентованої виразності. Завдяки таким вставкам і вигукам його образ набуває більшої яскравості та динамічності, підкреслюючи його риси як розбійника й романтика.

На лексико-граматичному рівні, який є найбільш широким за кількісними показниками, переважають стратегії диференціації та конкретизації. Ці стратегії часто застосовуються для уточнення значення слів і фраз, що допомагає краще відобразити відмінності між оригінальним і перекладеним текстами, а також адаптувати його до культурних та мовних особливостей цільової аудиторії. На граматичному рівні, який є другим за частотою використання через різницю в граматичних структурах між мовами, домінують стратегії заміни та додавання. Заміни використовуються для адаптації граматичних конструкцій відповідно до норм цільової мови, не порушуючи логічну послідовність і точність тексту. Додавання дозволяє

розширити або уточнити інформацію, яка може бути необхідною для кращого розуміння контексту і сюжетних ситуацій. Рідше зустрічаються стратегії вилучення та перестановки частин речення, які зазвичай застосовуються в специфічних випадках.

Граматичні заміни у перекладі мультфільмів є виправданими, оскільки вони сприяють збереженню змісту оригіналу і роблять його зрозумілим для аудиторії цільової мови. Такі заміни допомагають підтримувати логічну послідовність і забезпечити точність передачі сенсу. Стратегія додавання, у свою чергу, не змінює загальний сенс діалогів персонажів, а лише розширює їхні репліки, що дозволяє краще врахувати контекст розмов і сюжетні нюанси, що робить текст більш зрозумілим і відповідним для сприйняття в новій мовній середовищі.

Відповідно до сьомого завдання нами визначено, що для забезпечення адекватності перекладу, перекладачі використовують різноманітні техніки, що допомагають відтворити зміст та емоційну атмосферу оригіналу, відповідно до культурних та мовних особливостей цільової аудиторії. У перекладі мультфільму «Puss in Boots» найчастіше застосовуються методи упущення, розширення структури речення, а також заміни на лексичному, граматичному та синтаксичному рівнях. Ці прийоми дозволяють максимально адаптувати зміст мультфільму для українськомовної аудиторії, зберігаючи при цьому його емоційне забарвлення.

Зокрема, при перекладі імен важливо застосовувати техніку цілісного перетворення, яка дозволяє точно передати характер персонажів через їхні власні назви, зберігаючи мелодійність та смислову насиченість оригіналу. Це не лише допомагає глядачеві краще зрозуміти сюжет мультфільму, але й сприяє більш глибокому зануренню в його атмосферу.

Крім того, прагматична деформація, що спрямована на створення комічних ситуацій, допомагає адаптувати гумор мультфільму для української аудиторії. Хоча така деформація може дещо зменшувати емоційний вплив оригіналу, вона є необхідною для того, щоб зробити зміст більш доступним і

зрозумілим для українських дітей. Цей підхід також підтримує динаміку та легкість сприйняття, що є критично важливим для перекладу дитячих анімаційних фільмів.

Переклад анімаційних фільмів є складним і багатогранним процесом, який вимагає від перекладача не тільки глибокого знання мови, але й глибокого розуміння культурних особливостей як мови оригіналу, так і мови перекладу. Перекладач має враховувати всі нюанси, що можуть вплинути на сприйняття фільму цільовою аудиторією.

Одним з ключових аспектів перекладу є здатність виявляти фразеологізми та інші сталих вирази в оригіналі і знаходити адекватні відповідники в мові перекладу. Це вимагає не тільки лінгвістичних навичок, але й творчого підходу, оскільки такі елементи часто мають глибоке культурне коріння і можуть втратити значення без належної адаптації.

Важливим також є збереження довжини репліки, яка повинна відповідати рухам персонажів на екрані та чітко відображати задум оригіналу. Для досягнення цього перекладач має ретельно вибирати різні стратегії та прийоми, такі як транскодування, адаптація, калькування, додавання чи вилучення інформації. Це допомагає створити переклад, який максимально відповідає оригіналу як за змістом, так і за формою.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрієнко Т. П. Когнітивний аспект перекладацького дискурсу. Східноєвропейський журнал психолінгвістики. 3 (1). 2016. С. 23-33.
2. Борецька О. Семантичні та прагматичні прояви перекладацької деформації у англо-українських перекладах анімаційних фільмів. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/16446/1/%D0%A1%D0%B5%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%BD%D1%96%20%D1%82%D0%B0%20%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B3%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%BD%D1%96%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%8F%D0%B2%D0%B8%20%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%86%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D1%97%20%D0%B4%D0%B5%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%97%20%D1%83%20%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%BE-%D1%83%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D1%85%20%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%85%20%D0%B0%D0%BD%D1%96%D0%BC%D0%B0%D1%86%D1%96%D0%B9%D0%BD%D0%B8%D1%85%20%D1%84%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BC%D1%96%D0%B2.pdf> (Дата звернення: 15.08.2024)
3. Васильєва О. Г. Анімаційний текст як різновид медіа текстів. *Zbiór artykułów naukowych . Nauka wczoraj, dziś, jutro*. 2016. С. 78-80.
4. Гастинщикова Л.О., Полякова О.В. Відтворення фразеологізмів у кіноперекладі анімаційних фільмів. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія : Перекладознавство та міжкультурна комунікація*. 2018. Вип.4. С. 78-82.

5. Гордієнко Н. М. Типологія компенсації як засобу перекладацьких трансформацій . *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія : Філологія.* 2017. Вип. 30(2). С. 83-85
6. Горошкін І. О. Перекладацька компетентність як індикатор сформованості мовної особистості майбутнього перекладача. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки.* 2018. № 3 (137). С. 158-167.
7. Демченко Н. Тенденції перекладу сучасних англomовних фільмонімів на українську мову. *Молодий вчений.* № 12.1 (52.1). грудень, 2017. С. 25-29. URL: https://rep.btsau.edu.ua/bitstream/BNAU/2152/5/Tendentsii_perekladu.pdf
(Дата звернення: 15.08.2024)
8. Дольник І. Проблеми перекладу власних імен в американських анімаційних серіалах. URL: <https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/47965>
(Дата звернення: 15.08.2024)
9. Жулавська О. О., Назаренко О. В. Переклад: теоретичні та практичні аспекти : навчальний посібник. Суми : Сумський державний університет, 2017. 133 с.
10. Журавель Т. В. Кінопереклад як вид аудіовізуального перекладу і його становлення в Україні та світі. *Науковий вісник ДДПУ імені І. Франка. Серія : Філологічні науки. Мовознавство.* 2018. С. 35-38.
11. Журавель Т. В. Компаративний аналіз видів кіноперекладу. *Ad Orbem Per Linguas. До світу через мови* : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. Київ : Видавничий центр КНЛУ, 2020. С. 97-99.
12. Журавель Т. Поняття перекладацьких трансформацій та проблема їх класифікації. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія.* 2015. № 19. Т. 2. С. 148-151. URL: http://www.vestnik-philology.mgu.od.ua/archive/v19/part_2/41.pdf (Дата звернення: 16.08.2024)

- 13.Зубавіна І. “Крок”: найсучасніші анімаційні мотиви. *Кіно-коло*. 2003. №20. С. 142–143.
- 14.Колодій Б. М., Олійник О. Ю. Стратегії й тактики відтворення кінодіалогу в українському перекладі (на матеріалі англомовних фільмів Квентіна Тарантіно). *Закарпатські філологічні студії*. Вип. 17. Том 2. Ужгород : Гельветика, 2021. С. 80-87
- 15.Кондратьєва О. В., Шахновська І.І. Прагматична адаптація під час перекладу англомовних анімаційних фільмів. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія*. 2019. № 40, том 3. С. 96-99.
- 16.Кузенко Г. М. Переклад як елемент міжмовної та міжкультурної комунікації. *Міжнародний науковий журнал «Інтернаука»*. 2017. № 2 (2). С. 22-26.
- 17.Лощенова І. Ф., Нікішина В. В. Перекладацькі трансформації як ефективний засіб досягнення адекватності перекладу. *Філологічні науки*. Ніжин, 2014. Вип. 3. С.102-104.
- 18.Лукьянова Т.Г. Теоретичні аспекти кіноперекладу з англійської на українську мову. *Вісник Харківського національного університету ім. В.Н. Каразіна. Серія «Романо-германська філологія. Методика викладання іноземних мов»*. 2011. № 973. Вип. 68. С.183–188.
- 19.Максімов С. Є. Практичний курс перекладу (англійська та українська мови). Теорія та практика перекладацького аналізу тексту для студентів факультету перекладачів та факультету заочного та вечірнього навчання: Навчальний посібник. К.: Ленвіт, 2006. 157 с.
- 20.Мельник А. П. Кінопереклад як особливий тип аудіовізуального перекладу. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»*. Серія : філологічна. 2015. Вип. 58. С. 110-112.
- 21.Мельник А. Стратегії скорочення тексту при перекладі анімаційних фільмів. *Науковий вісник Волинського національного університету імені Лесі Українки*. 2012. №22. С. 151-156. URL:

<https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/8306/1/38.pdf>

(Дата

звернення: 16.08.2024)

22. Мельник А. Функції сучасної американської анімації як основа вибору перекладацьких стратегій. *Studia Linguistica*. Випуск 6. 2012. С. 175-178.
23. Мізгуліна Р.В. Лінгвокультурологічна специфіка мультиплікаційного фільму. *Молодіжна наукова ліга. Цифровізація науки та сучасні тренди її розвитку*. 2021. Том 2 . С. 19-20.
24. Науменко Л. П., Гордєєва А. Й. Практичний курс перекладу з англійської мови на українську : навч. посіб. Вінниця : Нова Книга, 2011. 136 с
25. Некряч Т.Є., Чала Ю.П. Переклад і культура. *Проблеми семантики, прагматики та когнітивної лінгвістики* : збірник наукових праць Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Київ : КНУ, 2004. Вип. 4. С. 32–37.
26. Ніколаєва Т. М. Перекладацькі стратегії в англо-українському просторі. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації*. Т. 29 (68). № 1. 2018. С. 110-115
27. Підгрушна О. Мовні та позамовні аспекти локалізації мультсеріалів українською мовою (на прикладі англійськомовного мультсеріалу “My little pony: friendship is magic”). *Закарпатські філологічні студії*. Вип. 25. Т. 2. С. 107-116. URL: http://zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/25/part_2/20.pdf
(Дата звернення: 16.08.2024)
28. Полєвик Д. О., Кириченко О. А. Антонімічний переклад, як складова перекладацьких трансформацій. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/14062443.pdf> (Дата звернення: 16.08.2024)
29. Полякова О. В. Дискурс анімаційного фільму як поле діяльності кіноперекладача. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Філологічні науки*. 2013. Вип. 14 (1). С. 282-286.

- 30.Полякова О. В. Ліпсінк-відповідник як одиниця ліпсінк-перекладу у дублюванні. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Сер. : Філологічна.* 2013. Вип. 36. С. 355-356.
- 31.Руда А. В. Лексико-граматичні трансформації під час перекладу розмовної лексики англомовного кінодикурсу. *Науковий журнал Львівського державного університету безпеки життєдіяльності «Львівський філологічний часопис».*2020 № 7. С. 77-80.
- 32.Руда А.В. Лексико-граматичні трансформації під час перекладу розмовної лексики англомовного кінодикурсу. *Науковий журнал Львівського державного університету безпеки життєдіяльності «Львівський філологічний часопис».*2020. Вип. 7. С. 77-81.
- 33.Сіроштан Т. О. Специфіка перекладу англомовних кінематографічних текстів : робота на здобуття кваліфікаційного ступеня магістра : спец. 035 – філологія / наук. кер. А. В. Прокопенко. Суми : СумДУ, 2020. 77 с.
- 34.Феоктістова А.О. Особливості перекладацького методу Олекси Негребецького (на матеріалі анімаційних стрічок): кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня – магістр. Київ, 2023. 124 с.
- 35.Чередниченко О. І. Про мову і переклад. Київ : Либідь, 2007. 248 с
- 36.Шахновська І. Прагматична адаптація під час перекладу англомовних анімаційних фільмів. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія.* 2019. № 40. Т. 3. С. 96-99. URL: <https://dspace.nau.edu.ua/bitstream/NAU/43294/1/11.pdf> (Дата звернення: 15.08.2024)
- 37.Шевцова О. В. Способи еквівалентного перекладу лексичних одиниць текстів конвенцій з англійської та французької мов українською. *Наукові записки. Серія “Філологічна”.* 2012. Вип.25. С.129-131.
- 38.Юрковська М. М. Риси постмодерну в тексті сучасного анімаційного фільму. *Збірники наукових праць професорсько-викладацького складу ДонНУ імені Василя Стуса.* 2019. С. 30-31.

39.Юрковська М.М. Культурні явища у гуморі сучасних англомовних анімаційних фільмів. *Лінгвістика XXI століття: нові дослідження і перспективи*. С. 273-281. URL: <http://dspace.nbu.gov.ua/bitstream/handle/123456789/9953/27-Yurkovska.pdf?sequence=1> (Дата звернення: 16.08.2024)

Stoika O. Lexical and grammatical peculiarities in the translation of animated films. URL: <http://philol-zbirnyk.uzhnu.uz.ua/index.php/philol/article/view/250/435>

ДОДАТКИ

1. Through the years , i have been known by many names - Усі ці роки мене називали різними іменами
2. Diablo Gato - Кітзанова
3. The Furry Lover - Пухнастий Дон Жуан
4. Chupacabra - Чупакабра
5. Friskie Two-Times - мінімум двічі
6. The Ginger Hit Man - Рудий Згубник
7. Puss in Boots - Кіт у чоботях
8. I was a bad kitty - Я був шкодливим котиком
9. Just a fugitive from the law.. forever running - Я ховався від закону .. втікав від переслідування
10. Searching for a way to clear my name - Шукав способу реабілітувати своє ім'я
11. Kitty, kitty - киць , киць , киць
12. Look what the cat dragged in - Дивись, наче між хлопцями кіт пробіг
13. One leche please - Одне молочко, пор фавор
14. Did you lose your ball of yarn? - Може загубили клубок ниток?
15. Можливо сеньори підкажуть мені, де знайти легку здобич ? - Perhaps you gentlemen can help me find a simple score?
16. You made the cat angry. You do not want to make the cat angry! - Не тягніть kota за вуса . Кіт розсердиться і вкусить!
17. I searched half my life for them - Я шукаю ці боби змалечку
18. Only a cat with a death wish would steal the beans from Jack and Jill - Лише кіт , який бажає смерті, викрадатиме боби у Джека і Джилл .
19. The only wish i have is to repay an old debt - Я маю лише одне бажання - сплатити давній борг
20. We have no rooms - Усі кімнати зайняті
21. And dont even think about skimping on them baby muffins- I навіть не думай нікати мої улюблені пончики з медом

22. Get it out - Кажи уже
23. I want a baby - Я хочу маленького
24. Holy frijoles! Йолі квасолі !
25. Ever since you fell down that hill and broke your crown, you have been talking crazy - Ти ото як то впав і вдарився макітрою, то мелеш дурниці
26. Hey! what gives? - Гей! чого лізеш?
27. You looking for something? Ви шось тут забули?
28. You are going to pay for this ! Ти дорого мені за це заплатиш!
29. Put up your dukes . - Піднімай кулачки
30. If it is to be a dance fight , then i will Tuesday-Night-Dance-Fight you to the death - Якщо ти бажаєш танці- відлупанці , я не вимушено затанцюю-відлупцюю тебе до смерті
31. How dare you do the Litter Box at me! - Яке нахальство! Не смій робити закопанці !
32. wow! карамба!
33. Im a lover, not a fighter . - Я за кохання, а не війну
34. Humpty Alexander Dumpty . - Хитун Александр Бовтун .
35. Hear me out ! Дай сказати!
36. Kitty Softpaws - Кицька М'яколапка
37. Найм'якші лапки Іспанії - The softest touch in Spain
38. That's a lot of heel for a guy, don't you think? А чи не зависокі підбори для кота, приятелю?
39. How long are you gonna hold a grunge ? - Скільки можна ще сердитися?
40. It ain't over easy . - Так мене ще не шкварили.
41. I know how to speak meow .- Я вмю говорили «няу»
42. Somebody forgot his money . - Хтось забув свої монетки.
43. We can steal a lot of golden eggs. - Взяти і свиснути цілу купу золотих яєць
44. There is one teeny, tiny, itty-bitty problem - Існує одна крихітна проблемка, уті-путі деталька

45. I'd like to introduce a new boy joining us - В нас з'явився новенький вихованець
46. That was very impressive! А ти вмієш битися
47. Sparky - Петарда
48. Whiskers - Вусатий
49. Zoltar - Кітзілла
50. It is crazy - Це дурість
51. On instinct, i reacted. - Я відреагував , миттєво .
52. come in all sizes- не залежить від розміру
53. I looked good - Вони мені пасували
54. You're not stealing lollipops anymore, Humpty - Уже годі красти тісточка з цукерками, Хитун.
55. That is not true - Ти мелеш дурню
56. Corre, corre, gatito – Тікай, тікай, кошеня
57. No hablo inglés! – Я не знаю англійської!
58. Ау, qué miedo! Страшно то як !
59. Hasta la muerte! До смерті!
60. the egg betrayed me - яйце зрадило мене
61. His lied cost me everything- Його хитрощі коштували мені надто дорого
62. You think , i dont want to fix the oast? - Думає, я не хочу виправити минуле?
63. I cant get down - Я сам не злізу
64. Listen. A day... A day doesnt go by when i dont think about what i lost - Коте, я щодня.. щодня думаю про те, що я втратив тоді
65. I lost my best friend - Я друга свого втратив
66. My only friend - Свого єдиного друга
67. I got greedy anf desperate - То були відчай і жадібність
68. All im asking for, Puss, is a second chance - Все , що я прошу, Коте, дай мені той другий шанс
69. Please, Puss - Благаю коте

70. Oh , thats great - О , яке щастя
71. I will do that - Я згоден
72. I promise this time, i will not let you down - Але я обіцяю , цього разу я нікого не підставлю
73. I think we got our Besn Club back - Здається, наш Бобовий клуб вижив
74. Humpty's plan better work - Його план має недоліки
75. Listen, you just need to worry about your part - Слухай, ти би краще зосередився на своїй ролі
76. Don't screw it up - Не облажайся
77. I dont need style advice from Mr. Dusty Boots - Хто б говорим про стиль, спершу чоботи почисти
78. I put a lot of work into my body - Я ,доречі, слідю за своєю фігурою
79. I'll be the stay-at-home dad - Я буду татусити малечу вдома
80. Just use your claws - Чому ти не скористаєшся своїми кігтями ?
81. There , there, dleery, sleery , big fat piggy - Тихо, тихо, спатки, спатки, поросятки
82. You babysit - Заколисай
83. You messed with our baby - Ви полізли до нашої малечі
84. And took my beans - Та ще й украли мої боби
85. Sausage bomb ! - Свинобомба!
86. Soul- sucking cats! - На шапки вас усіх !
87. Is it true a cat always lands on its feet - Правду кажуть, що кіт завжди приземляється на свої лапи?
88. No! That is a rumour spread by dogs - Ні, це брехня, яку розпускають собаки
89. Let find it out - Зараз перевіримо
90. That was close - Ледь не влучило
91. Hang on! - Ще трохи!
92. There is no bridge! - Де ти бачиш міст?
93. We're going to die ! - Смерть, зустрічай !

94. I hate cats - Кляті коти
95. Keep your eyes out for any strange cloud activity - Не пропустіть підозрілу хмарну активність
96. You are not as good as they say - Ти не така вправна , як усі кажуть
97. I respect your privacy- Я поважаю твоє мовчання
98. I was just a stray - Колись я жила на вулиці
99. I had beautiful claws - Хизувалась прекрасними кігтями
100. After all these years ! - Скільки років я чекав цю мить

SUMMARY

Topic: «Lexical-Semantic Peculiarities of Translating Animated Discourse Texts (Based on the Animated Film "Puss in Boots")»

Objective: To explore the peculiarities of translation in animated discourse, with a focus on the animated film "Puss in Boots."

Achieving this objective involves the following tasks:

1. To characterize the concept of animated discourse and its distinctive features;
2. To review theoretical approaches to translation within the context of animation;
3. To determine the impact of cultural aspects on the translation of animated texts;
4. To analyze the linguistic and cultural elements of the film "Puss in Boots";
5. To identify and examine translation challenges within the film "Puss in Boots";
6. To justify the use of translation techniques in "Puss in Boots" to achieve translation adequacy;
7. To present the results of practical translation application and provide recommendations for further improvement of translation strategies.

Subject of Research: The challenges and strategies of translating the animated film "Puss in Boots."

The introduction outlines the relevance, objectives, and tasks of the study, as well as the scientific novelty and practical significance of the work.

Chapter 1 provides key theoretical insights into animated discourse, including a review of approaches to translation in this genre, with particular emphasis on the influence of cultural aspects on the translation process.

Chapter 2 outlines the key aspects of translating cultural realities and describes the challenges associated with translation. It also provides quantitative data on the use of translation transformations.

Chapter 3 summarizes the application of various translation techniques and strategies, along with recommendations for improving translation strategies.

The Conclusion summarizes the research and highlights its main findings.

Main Research Findings:

An animated film is a sociolinguistic work that integrates various semiotic systems. Contemporary studies treat a film as a sequence of events that reflect the character, reactions to situations, and the cultural level of the characters, considering it a communicative sociolinguistic phenomenon. Every event in a film carries informational value and is crucial to the plot's development. Translating animated films is an essential part of audiovisual translation, defining the specificity of this genre. Although this type of translation was previously considered a peripheral field of translation studies, the development of cinema and globalization has led to a significant increase in interest in this area. Therefore, audiovisual translation encompasses the primary component of translating the verbal accompaniment to the visual sequence, applicable to any video product, including films, animated films, television series, and various television program genres.

In particular, to ensure the equivalence and adequacy of the translation in animated discourse, transformations at various language levels are employed. Despite the diversity in approaches to their classification, these transformations remain consistent in their essence. Each transformation requires a careful selection of methods to convey elements of the source text while preserving the national flavor, which will be thoroughly analyzed in the next chapter with specific examples. Additionally, when considering film translation, it is essential to take into account technical aspects, such as the synchronization of sound and visuals, which necessitate additional linguistic transformations.

The adaptation of English-language animated films is a crucial factor in ensuring that viewers correctly understand the cultural context of the original. Among the various types of culturally laden vocabulary that require adaptation, onomastic terms and everyday realities are most commonly found in animated

films. These terms are typically either translated or replaced with domesticated equivalents, meaning culturally specific elements of one language are substituted with corresponding elements from another language. This approach is taken to provide viewers with immediate comprehension of the film's text.

The animated film "Puss in Boots" stands out for its blending of two cultures—English and Spanish—manifested in the speech of the main character. This cultural aspect creates certain challenges in translating proper and common nouns related to everyday life. During the translation process, the text was successfully adapted to Ukrainian cultural realities, with a focus on faithfully conveying the original meaning and content.

The translation of the film "Puss in Boots" is oriented towards adapting the original text to the norms of the Ukrainian language. To achieve this goal, the translator employed a variety of translation transformations, including transcoding and transcription at the lexical level, as well as techniques such as differentiation, generalization, concretization, modulation, substitution, addition, omission, rearrangement, integral transformation, and compensation at the lexico-semantic level. It is important to note that the translator managed to preserve both the semantic and emotional content of the original while applying these transformations.

At the lexical level, the fewest translation strategies were applied. Notably, transcoding of Spanish vocabulary, frequently used by the main character, stands out, given that the events of the animated film take place in Mexico. Transcoding effectively conveyed the sound of Spanish words to a Ukrainian-speaking audience, adding emphasized expressiveness to the character's speech. These insertions and exclamations enhance the vibrancy and dynamism of his persona, accentuating his traits as both a rogue and a romantic.

At the lexico-grammatical level, which is the most extensive in terms of frequency, differentiation and concretization strategies prevail. These strategies are often employed to clarify the meaning of words and phrases, aiding in better reflecting the differences between the original and translated texts, while also

adapting the content to the cultural and linguistic characteristics of the target audience. At the grammatical level, which ranks second in usage due to the differences in grammatical structures between languages, substitution and addition strategies dominate. Substitutions are used to adapt grammatical constructions to the norms of the target language without disrupting the logical flow and accuracy of the text. Additions allow for the expansion or clarification of information that may be necessary for a better understanding of the context and plot situations. Less frequently, strategies of omission and rearrangement of sentence elements are employed, usually in specific cases.

Grammatical substitutions in animated film translation are justified, as they help preserve the original content and make it comprehensible for the target audience. These substitutions assist in maintaining logical consistency and ensuring the accurate conveyance of meaning. The strategy of addition, in turn, does not alter the overall meaning of the characters' dialogues but rather expands their lines, allowing for better consideration of the conversational context and plot nuances, making the text more comprehensible and suitable for perception in the new linguistic environment.

According to the seventh task, it was determined that to ensure translation adequacy, translators employ various techniques that help convey the content and emotional atmosphere of the original work while taking into account the cultural and linguistic characteristics of the target audience. In the translation of the animated film "Puss in Boots," the most frequently used methods include omission, sentence structure expansion, and substitutions at the lexical, grammatical, and syntactic levels. These techniques allow the content of the animated film to be fully adapted for a Ukrainian-speaking audience while preserving its emotional tone.

Additionally, pragmatic deformation, aimed at creating comedic situations, assists in adapting the humor of the animated film for the Ukrainian audience. While such deformation might slightly reduce the emotional impact of the original, it is necessary to make the content more accessible and understandable for

Ukrainian children. This approach also maintains the dynamics and ease of perception, which are critically important for translating children's animated films.

The translation of animated films is a complex and multifaceted process that requires the translator not only to have a deep knowledge of the language but also a profound understanding of the cultural aspects of both the source and target languages. The translator must consider all the nuances that could influence the audience's perception of the film.

One of the key aspects of translation is the ability to identify idiomatic expressions and other set phrases in the original and find adequate equivalents in the target language. This requires not only linguistic skills but also a creative approach, as such elements often have deep cultural roots and may lose their meaning without proper adaptation.

It is crucial to maintain the length of the dialogue lines, which must correspond to the characters' movements on screen and accurately reflect the intent of the original. To achieve this, the translator must carefully select various strategies and techniques, such as transcoding, adaptation, calquing, addition, or omission of information. These approaches help create a translation that aligns as closely as possible with the original in both content and form.