МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНИВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ

КАФЕДРА ТЕОРІЇ ТА ПРАКТИКИ ПЕРЕКЛАДУ З АНГЛІЙСКОЇ МОВИ

Кваліфікаційна робота

магістра

на тему **ОСОБЛИВОСТІ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ПЕРЕКЛАДУ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ (НА МАТЕРІАЛІ МУЛЬТСЕРІАЛУ "ARCANE")**

Виконала: студентка 2 курсу,
групи 8.0354-ап-з
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно),
перша – англійська
освітньо-професійної програми
Переклад (англійський)
Добичина Тетяна Сергіївна

Керівник к.ф.н., доц. Андрєєва І. О.
Рецензент доц., к.ф.н. Бережна М.В.

Запоріжжя – 2025

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет іноземної філології
Кафедра теорії та практики перекладу з англійської мови
Освітній рівень магістр
Спеціальність 035 Філологія
Спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно) – перша англійська
Освітньо-професійна програма Переклад (англійський)

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри теорії та практики перекладу з англійської мови

_____
«____»_____2025 року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА
ДОБИЧИНА ТЕТЯНА СЕРГІЇВНА
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проекту) особливості аудіовізуального перекладу жанру фентезі (на матеріалі мультсеріалу "Arcane")
Керівник кваліфікаційної роботи (проекту) Андрєєва Ірина Олександрівна, к.філол.н., доцент
затверджені наказом ЗНУ від « 13 » березня 2025 року № 398-с
2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи (проекту) 01.12.2025
3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проекту) Теоретичні засади дослідження анімаційного кінотексту. особливості перекладу ономастикону на матеріалі мультсеріалу "Arcane".
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) 1) надати визначення поняттю кінотексту та анімаційного кінотексту як об'єкта лінгвістичного аналізу; 2) визначити жанрово-стилістичні особливості фентезійного аніматексту; 3) визначити особливості анімаційного тексту як об'єкту перекладу; 4) проаналізувати основні стратегії та тактики аудіовізуального перекладу; 5) визначити типи перекладацьких трансформацій, що використовуються при адаптації анімаційного фентезі; 6)

дослідити особливості перекладу ономастикону у мультсеріалі «Arcane»; 7) оцінити вплив культурних і прагматичних чинників на адекватність перекладу.

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проекту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Вступ	Андрєєва І. О., к.ф.н., доцент	09.06.2025	09.06.2025
Розділ 1	Андрєєва І. О., к.ф.н., доцент	04.09.2025	04.09.2025
Розділ 2	Андрєєва І. О., к.ф.н., доцент	03.10.2025	03.10.2025
Висновки	Андрєєва І. О., к.ф.н., доцент	31.10.2025	31.10.2025

6. Дата видачі завдання 02.06.2025 року

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів виконання кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проекту)	Примітка
1	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх вивчення та аналіз; укладання бібліографії	лютий – квітень 2025	виконано
2	Добір фактичного матеріалу	травень 2025	виконано
3	Написання вступу	червень 2025	виконано
4	Написання теоретичного розділу	вересень 2025	виконано
5	Написання практичного розділу	жовтень 2025	виконано
6	Формулювання висновків	жовтень 2025	виконано
7	Проходження нормоконтролю	листопад 2025	виконано
8	Одержання відгуку та рецензії	листопад–грудень 2025	виконано
9	Захист	грудень 2025	виконано

Автор роботи несе персональну відповідальність за відсутність в роботі несанкціонованих текстових запозичень (академічного плагіату)

Магістрант _____ Добичина Т. С.

Керівник роботи Андрєєва І. О.

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер Г. О. Хацер

РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 80 стор., 97 джерел.

Об'єкт дослідження: аудіовізуальний текст жанру фентезі та його переклад на основі анімаційного кінотексту мультиплікаційного серіалу *«Arcane»*.

Мета роботи: встановлення особливостей фентезійного анімаційного тексту та способи їх відтворення в перекладі.

Теоретико-методологічні засади: суцільна вибірка при зборі мовних одиниць для дослідження; контрастивний метод при зіставленні англомовних онімів та їх україномовних перекладів; трансформативний метод дозволив проаналізувати переклади онімів та за допомогою описового методу було здійснено аналіз пояснення труднощів перекладу.

Отримані результати: у дослідженні було представлено особливості кінотексту а також анімаційного тексту. Проведений аналіз структурної організації онімів дозволив виокремити однокомпонентні, двокомпонентні, трикомпонентні та чотирикомпонентні утворення слів, серед яких домінують однокомпонентні назви котрі позначають ключові поняття та персонажів квазіреального світу. Дослідивши переклад ономастикону у мультиплікаційному серіалі, зроблено висновок, що їх відтворення у перекладі, здійснюється за допомогою транскрибування, калькування та транскрипції. Транскрибування, калькування та генералізація є одним із найрезультативніших методів перекладу.

Ключові слова: *анімаційний кінотекст, онім, ономастикон, переклад, перекладацькі трансформації, дублювання, фентезі.*

ЗМІСТ

ВСТУП 3

РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ АНІМАЦІЙНОГО ТЕСТУ КІНОТЕКСТ ЯК ОСОБЛИВИЙ ТИП ТЕКСТУ 6

1.1 Кінотекст як об’єкт лінгвістичного аналізу 6

1.2 Жанрові характеристики анімаційного кіно 9

1.3 Лінгвальні параметри анімаційного кіно 17

1.4 Жанрово-стилістичні особливості фентезійного аніматексту 23

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1 27

РОЗДІЛ 2 СТРАТЕГІЇ ТА ТАКТИКИ ПЕРЕКЛАДУ АНІМАЦІЙНОГО КІНОТЕКСТУ 29

2.1 Визначення аудіовізуального перекладу 29

2.2 Стратегії в процесі перекладацької адаптації кінотексту 33

2.3 Перекладацькі трансформації 36

2.4 Дублювання та субтитрування кінотексту як види перекладу 42

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2 48

РОЗДІЛ 3 ПЕРЕКЛАД ФЕНТЕЗІЙНОГО АНІМАЦІЙНОГО КІНО «ARCANE» 50

3.1 Лінгвальні характеристики фентезійного анімаційного серіалу «Arcane» 50

3.2 Особливості перекладу ономастикону анімаційного фентезійного фільму «Arcane» 64

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3 75

ВИСНОВКИ 77

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 81

ВСТУП

На сьогоднішній день відбувається швидкий розвиток цифрових технологій, що в свою чергу впливає на процеси створення та сприйняття аудіовізуального контенту. Кіно, телебачення, анімація, серіали та онлайн-платформи стали невід'ємною частиною життя людей по всьому світу. Відповідно, переклад таких кіно-продуктів з кожним роком набуває актуальності, адже за допомогою перекладів можна отримати доступ до культурних надбань інших країн. Важливе місце займає аудіовізуальний переклад, який поєднує вербальні, звукові та візуальні коди і вимагає від перекладача не лише мовної, але й культурної та технічної компетентності.

Окремої уваги серед різних видів аудіовізуального контенту потребує анімаційне кіно, яке поєднує в собі художній, технічний і лінгвальні рівні. Анімація перестала співвідноситися виключно з дитячим жанром, сучасні мультиплікаційні фільми та серіали охоплюють різні теми і мають популярність у глядачів різних вікових категорій. Одним із найяскравіших прикладів сучасної анімації є мультиплікаційний серіал *«Arcane»* (2021), створений студіями *Riot Games* та *Fortiche Production*, який поєднує елементи фентезі, драми, наукової фантастики та соціальної критики. Його популярність у світі свідчить про потребу в якісному перекладі, що зможе передати всі аспекти даного кінотексту.

Магістерська робота присвячена проблематиці перекладу анімаційного тексту жанру фентезі, що в свою чергу створює квазіреальні світи, й одним із важливих компонентів таких світів є ономастикон який і представляє складність для перекладацької адаптації, дослідженню його лінгвальних особливостей, пошук оптимальних стратегій перекладу для ономастикону та аналіз його відтворення у мові перекладу, що складає **актуальність** цього дослідження. Перекладач має не лише зберегти зміст і стиль оригіналу, але й

адаптувати текст до сприйняття цільової аудиторії, ураховуючи жанрові, вікові та культурні особливості.

Об'єктом дослідження є аудіовізуальний текст жанру фентезі та його переклад на основі анімаційного кінотексту мультиплікаційного серіалу *«Arcane»*.

Предметом нашого дослідження є способи перекладу лексичних, стилістичних та культурно маркованих одиниць у жанрі фентезі на матеріалі мультиплікаційного серіалу *«Arcane»*.

Метою роботи є встановлення особливостей фентезійного анімаційного тексту та способи їх відтворення в перекладі.

Для досягнення поставленої мети необхідно розв'язати наступні **завдання**:

1) Надати визначення поняттю кінотексту та анімаційного кінотексту як об'єкта лінгвістичного аналізу.

2) Визначити жанрово-стилістичні особливості фентезійного аніматексту.

3) Визначити особливості анімаційного тексту як об'єкту перекладу.

4) Проаналізувати основні стратегії та тактики аудіовізуального перекладу.

5) Визначити типи перекладацьких трансформацій, що використовуються при адаптації анімаційного фентезі.

6) Дослідити особливості перекладу ономастикону у мультсеріалі *«Arcane»*.

7) Оцінити вплив культурних і прагматичних чинників на адекватність перекладу.

Матеріалом для дослідження стали тексти англомовного мультиплікаційного серіалу *"Arcane"* (2021) та їх україномовні переклади.

До **методів** нашого дослідження входять описовий, порівняльний, структурно-семантичний, контекстуальний аналіз, а також методи зіставлення оригінального та перекладеного текстів. У роботі також використовуються

елементи перекладацького аналізу для виявлення стратегій і трансформацій, застосованих у процесі дубляжу та субтитрування.

Практичне значення роботи полягає в тому, що матеріали дослідження можуть бути використані у навчальних курсах із теорії та практики перекладу, лінгвостилістики, аудіовізуального перекладу, а також при підготовці перекладачів аудіовізуальних текстів, для адекватного перекладу онімів в контексті жанрової специфіки обраного мультиплікаційного серіалу

Структура роботи: дослідження складається зі вступу, трьох розділів, висновків до розділів, загальний висновок та списку використаної літератури.

У вступі подано загальні відомості по дану наукову працю, починаючи від умотивування теми, мети, завдань, актуальності дослідження, визначення об’єкту, предмету та структурування роботи.

У першому розділі розглядаються теоретичні засади дослідження кінотексту та його жанрових різновидів, увагу приділено особливостям анімаційному кінотексту та його особливостям як об’єкту перекладу.

Другий розділ містить аналіз стратегії й тактики аудіовізуального перекладу, визначення поняття «доместикація» та «форенізація» особливу увагу приділено розгляду особливостей перекладу дубляжу та субтитрування.

У третьому розділі здійснюється практичний аналіз перекладу ономастики мультиплікаційного серіалу *«Arcane»*, виявляються характерні особливості перекладу лексичних одиниць.

У висновках подано узагальнені результати дослідження.

Загальна кількість сторінок 80, кількість використаних джерел 98.

РОЗДІЛ 1
ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ АНІМАЦІЙНОГО ТЕСТУ КІНОТЕКСТ ЯК ОСОБЛИВИЙ ТИП ТЕКСТУ

1.1 Кінотекст як об’єкт лінгвістичного аналізу

В сучасних умовах стрімкого розвитку аудіовізуальних медіа та зростанням ролі візуального мистецтва в культурному просторі, дедалі більшої наукової уваги набуває дослідження кінотексту як окремого типу тексту, що поєднує в собі вербальні, візуальні, аудіальні та кінематографічні коди, що разом можуть формувати мультимодальну комунікативно одиницю. Оскільки кінотекст є особливим типом тексту через його новітність, у порівнянні з традиційним текстом, перед дослідниками постає завдання в котрому одним з ключових питань є надання визначення поняттю кінотекст, та виокремлення й перерахування основних його характеристик, класифікація типів та жанрових різновидів.

Мультиплікаційне або анімаційне кіно є популярним жанром в сучасному кінематографі, та є поширеною темою для дискусій серед зарубіжних та українських лінгвістів. В науковому дискурсі **кінотекст** описується як структурована семіотична одиниця, що набуває реалізації через мову кіно – сукупність образів, символів, інтонацій, діалогів, монтажних прийомів, звукового супроводу, композицій тощо. [Кропінова 2009, с. 407-411] Виконує комунікативну, естетичну, інформативну та інтерпретаційну функції, водночас залишаючись об'єктом аналізу у сфері лінгвістики, семіотики, культурології та перекладознавства. **Кадр** визначається як основна одиниця в кіномові, в свою чергу сукупність кадрів утворює єдиний епізод, який є складовою кіноматографічного тексту. Прийнято вважати, що всі

існуючи види кінопродукції в своїй основі є кінотекстом. В свою чергу кінотекст є частиною кінодискурсу. [Гудманян 2012, с. 29]

Термін та поняття «**кінематографічний текс**» вже не є чимось новим в сучасній літературі, він є складовою культурної комунікації, що має в своїй основі різні типи лінгвістичних, звукових та візуальних елементів, які у поєднані створюють унікальну форму вираження, що здатна підкреслювати та передавати глибокий зміст й викликати більш емоційний відгук у реципієнта. В той час як класичний літературний твір повністю складається виключно з мовних елементів. Такий розподіл не залежить від жанру матеріалу (документальний, анімаційний, науково-фантастичний, історичний, комедійний тощо.), від тривалості епізоду чи кількості серій в одному сезоні, частин кіно франшизи. [Гудманян 2012, с. 29]

Кінематографічний текст – це не про звичайну сукупність елементів відтворення інформації (зображеннь, звуків або діалогів), які передають інформацію, а складна багатокомпонентна система, в середині якої ці компоненти поєднуються та взаємодіють між собою, створюючи нові значення та сенси, що не обов’язково мають бути розкриті за допомогою якоїсь одної складової. Кінематографічний текст часто виражено через вербальну та невербальну системи. З цієї позиції В. Демецька і О. Федорченко розглядають те, що кінотекст функціонує не лише через трактування сюжетів та персонажів, художнє відтворення образів, але й через візуальну стилізацію, використання кольорових схем, чітку композицію кадрів, монтаж, маніпулювання простором і часом, що в свою чергу допомагає створити та передати атмосферу. Також В. Демецька підкреслює, що кінотекст може сильно відрізнятися один від одного через специфіку жанру чи стилю. [Демецька 2009, с. 239].

Враховуючи складність цього процесу, аспекти адаптації та переклад кінотекстів набувають актуальності, особливо в контексті аудіовізуальних медіа, які націлені на міжнародну аудиторію реципієнтів. За словами В. О. Вострецова і Ю. С. Приходько, переклад назв та текстів в кіно та

мультфільмах вимагає уваги не лише до лексико-граматичних аспектів, а й до культурних відмінностей між мовами [Вострецов, Приходько 2009, с. 82]. Переклад кінотекстів також пов’язаний із трансформацією та адаптацією культурних реалій, і важливий для адекватного та належного сприйняття фільмів на ринках, де аудиторія розмовляє іншими мовами.

Культурна специфіка кінотексту є одним з факторів визначення, чи зручно реципієнту сприймати цей текст, адже ми знаємо, що один й той самий текст може по-різному сприйматися представниками різним міжнародних культур. Ю.М. Шульженко у своїй праці стверджує, що під час перекладу кінотексту ми частково стикаємося з тими ж самими проблемами, що й при перекладі художніх текстів. І це при тому, що переклад художніх творів зазвичай є більш обмежений порівняно з перекладом фільмів, мультиплікаційних серіалів чи звичайних мультфільмів. Такий вид перекладу має декілька сторін, з одного боку він пов’язаний із культурними та мовними чинниками, з іншого – включає в себе технічні аспекти перекладу, які впливають на еквівалентність перекладу та одночасність або синхронність при озвучуванні реплік [Шульженко 2017, с. 125].

А.Г. Гудманян та Ю.М. Плетенецька підкреслюють, що при перекладі кінотексту, важливо не тільки надати можливість глядачам зрозуміти те, що відбувається на екрані, але й наголошують на важливості збереження оригінальної ідеї яка була закладений автором стрічки, коректно розкрити закладені в основу образи персонажів та локацій, а також передати цілісно твір за допомогою різних лексичних засобів.

Також автори вказують, що існує лінгвістична система кінотексту яка базується на:

- надписах, записках та титрах;

- закадровому тексті, піснях, діалогах, тісної взаємодії між персонажами, інтер’єру тощо [Гудман, Плетенецька 2012, с. 28].

З чого ми можемо зробити висновок, що кінотекст за своєю природою має полікодовий характер. Тобто включає в себе декілька кодових систем, такі

як: звукова (пісні, музика, діалоги), лінгвістична (надписи, діалоги, титри) і відеорядові (відтворення дій на екрані) системи. Ці аспекти тісно взаємопов’язані й залежать один від одного, бо активно формують сприйняття фільму чи мультиплікаційних анімацій.

Отже, підсумовуючи все вище зазначене, можна з певністю сказати, що кінотекст є мультимодальним явищем, оскільки він поєднує вербальні, візуальні, аудіальні та кінематографічні елементи. Внаслідок цього адекватність перекладу залежить від урахування цілої низки перекладацьких аспектів, а саме: лінгвального, культурного, соціального та прагматичного. Переклад кінотексту є складним й багатоетапним процесом, що потребує глибокого розуміння не лише мовного рівня оригіналу, так й особливості кінематографічної культури, жанрової специфіки та цільової аудиторії, для того щоб в повному обсязі донести задум авторів до кінцевого споживача.

1.2 Жанрові характеристики анімаційного кіно

В сучасних умовах розвитку медіапростору анімаційного кіно спостерігається розширення кількості жанрів, та його форм і видів відтворення, кожен з яких уособлює етапи, як над створенням аніматексту так й роботу над його перекладом. Попри постійний розвиток і технологічне вдосконалення, структурні засади анімаційного тексту залишаються відносно сталою від початку існування аніматексту як виду кінотексту.

Як зазначалося в попередньому підрозділі **Кінотекст** є цілісною семіотичною системою, що створюється за допомогою комплексу засобів а саме: лінгвальні компоненти, аудіальний супровід (музика, фонові шуми, інтонація тощо), візуальний ряд (міміка, жести, кольоротипи тощо), монтаж, тощо. Завдяки об’єднанню цих елементів формуються наративи, образи, атмосфера кіно продукту та його ідеологічне наповнення. [Конкульовський

2011, с. 35]. **Анімаційний кінотекст** показує себе мультимодальним і складним міжкультурним явищем, оскільки під час перекладу необхідно брати до уваги культурні реалії країни звідки походить оригінал та країни реципієнта, а також жанрові особливості. Анімаційний кінотекст має власну жанрову класифікацію, що є важливою складовою при процесі інтерпритації та перекладу на інші мови. [Мельник 2013, с. 219]. Як зазначає відомий американський режисер та сценарист Дон Хан, наративна структура анімаційного кіно, в незалежності від жанру має трискладову композицію. Розвиток сюжету завжди є послідовним. У першій частині глядач дізнається інформацію про героїв та їхній світ. Друга частина стрічки рухає сюжет, розкриває глибину підґрунтя та мотиви й думки персонажів, їх стосунки та взаємодію з оточуючими. Друга частина зазвичай підкидує для головних персонажів проблему, яку б здавалося, не можливо вирішити й щось змінити. Третя частина представляє вирішення цієї проблеми [Hahn 2008, 147].

Різноманітність жанрів анімаційного кінотексту пояснює її широкої популярності у використанні та споживанні анімації серед різних аудиторій. Стандартна класифікація розрізняє 4 типи анімацій:

- **Двовимірна анімація** (2D) – такий вид анімаціє є традиційним у мультиплікаціях, вона складається з малюнків та кадрів, які створюються вручну або за допомогою комп’ютерної програми. Найяскравішим прикладом такої анімації буде анімаційний фільм від компанії Disney «The Lion King» 1994 року, в якому всі кадри були намальовані художниками без використання комп’ютерних технологій, а також «Simesons» 1989 – теперішній час, «Alice in Wonderland» 1951 рік.
- **CGI комп’ютерна графіка** – відбувається моделювання тривимірних об’єктів та персонажів за допомогою програм. Прикладом такого жанру анімації є мультфільм від студії Pixar «Insode Out» 2015 року; мультфільм «Frozen» 2013 року, «Arcane» 2021 року тощо.

- **Тривимірна анімація** (3D) – підвид CGI, створюється за допомогою комп’ютерної графіки, при перегляді такого контенту у реципієнта виникає відчуття присутності.
- **Стоп-моушн анімація** – створення відеоряду за допомогою послідовного фотографування ляльок. До прикладів цієї анімації ми можемо віднести «Coraline» 2009 року, «The Nightmare Before Christmas» 1993 року.

У своїй роботі відомий естонський кінокритик та режисер Ю. Пікков [Pikkov 2010, с.202] створює класифікацію анімаційних кінофільмів, спираючись на котру ми можемо виділити наступні типи створення анімаційного кіно:

- **Класична анімація** – почергова зміна малюнків, кожен з яких має свої особливості.
- **Пісочна анімація** – зображення подій створюється за допомогою малювання піском на спеціальній поверхні.
- **Лялькова анімація** – виконується за допомогою моделей у вигляді ляльок котрі можуть бути зафіксовані в різноманітних позах, їх можна перевдягати, пересувати, змінювати рухи, та змінювати емоції завдяки спеціальним шарнірним кріпленням. Для відтворення руху робляться велика кількість покрокових кадрів, завдяки чому у вихідному матеріалі ми отримуємо живу анімацію.
- **Пластилінова анімація** – схожа на лялькову, але моделі виліплені з пластиліну, але такий вид анімації не користується попитом у глядачів.
- **Покадровий кінематограф** – автором цього виду анімаційного кіно був Еміль Рено, котрий перший створив оптичний театр. Його суть полягає у відтворенні руху за допомогою швидкої зміни кадрів.
- **Комп’ютерна анімація** – візуальний ряд створюється шляхом моделювання та використання різних комп’ютерних технологій. Яскравим прикладом такої анімаціє є предмет нашого дослідження, мультимплікаційний серіал «*Arcane*».

О.В. Полякова надає свій перелік жанрово-стилістичних характеристик анімаційних кінотекстів, до нього входять:

- Візуальна виразність;
- Наявність неологізмів та власного ономастикону;
- Алегоричність;
- Присутність елементів гумору, пародії, гротеску, каламбуру [Полякова 2013, с. 355].

Всі види сучасного мистецтва підпадають під жанрову класифікацію, але кожен з них має свою специфіку. Кіножанри не можуть бути чітко прописаними, так як часто бувають поєднані між собою, через це те чи інше кіно можна класифікувати за різними жанровими групами. Протягом років та удосконалення технологій й контенту, система жанрів може оновлюватися. Наразі відома наступна класифікація анімаційного кіно за жанрами:

- **Комедія** – має на меті змусити аудиторію сміятися та посміхатися. Зазвичай не має вікового обмеження. Поділяється на різні підкатегорії: романтична комедія, трагікомедія, пародія, кримінальна комедія тощо.
- **Фантастика** – зазвичай зображають вигадані події майбутнього, протиставлення рутині. Фантастика також поділяється на підкатегорії: антиутопія, фентезі, кіберпанк.
- **Наукова фантастика** – цей жанр часто використовують для показу майбутнього але з додаванням уявних фентезійних елементів, котрі стають нормою.
- **Антиутопія** – показ уявного майбутнього де панує тоталітаризм, епідемії, насильство, катастрофи тощо.
- **Фентезі** – сюжет часто вибудовується на створенні окремих вигаданих світів з чарівними істотами.
- **Мелодрама** – досить популярний жанр серед жіночої аудиторії. Сюжет розкривається через ідеалізовані образи героїв, на чийому шляху постійно виникають обставини, що змушують їх страждати та шукати вихід разом, часто виражається через протиставлення любові та ненависті.

- **Мюзикл** – найчастіше є жанром казкою, де персонажі з частою періодичністю співають та танцюють. Треба зазначити, що ці дії є активною частиною сюжету, та можуть розкривати його ще глибше.
- **Драма** – жанр кіно в якому автор закликає нас до співпереживання головним героям. Часто виносяться важливі соціальні теми.
- **Воєнний** – сюжет цього жанру базується на показі збройних конфліктів. Зазвичай такий фільм буде засновано на реальних подіях.
- **Жахи** – один з найпопулярніших жанрів серед масової аудиторії, базується на страшних елементах, котрі передають відчуття жаху глядачу.
- **Пригодницький** – цей захопливий жанр фільмів розповідає нам про пригоди героїв в різних локаціях світу, те які загадки їх чекають, та як вони будуть їх вирішувати.
- **Вестерн** – в цьому жанрі нам часто розповідають історії дикого западу з історичним підтекстом.
- **Анімація** – жанр кіно в якому використовуються цифрові технології для створення різних об’єктів та персонажів.
- **Біографія** – жанр створений на основі життя важливої історичної особи.
- **Мультфільм** – жанр анімаційного кіно, цільовою аудиторією якого є діти.
- **Німе кіно** – жанр де актори всі свої дії не озвучують, як ми звикли, а показують мовою тіла.
- **Сімейний** – фільми цього жанру призначені для всієї родини, часто комбінують в собі легкість, гумор, мелодраму.
- **Детективи** – жанр кіно в якому розкривають злочини та таємниці.

На сучасному етапі розвитку кінематографічного мистецтва відбувається постійний інтенсивний розвиток та удосконалення анімаційного кіно, що в свою чергу обумовлено розширенням жанрово-стилістичного діапазону, зростанням зацікавленості та попиту між аудиторією та створення й введення новітніх технологій. Амімаційний текст відноситься до загального

поняття кінотексту, але також має власну специфіку, тому перед нами постає задача надати визначення аміматексту та зазначити його особливості.

Анімаційний текст – це не є простою модифікацією класичного поняття кінематографічного тексту, це самостійний тип тексту, створений за допомогою технологій анімації, коли статичне зображення на кіноекрані починає оживає. Такий вид тексту надає можливість створювати нові форми й типи візуального наративу, ставити експеременти з простором, часом та логікою подій в творі. Дослідники виокремлюють декілька видів аміматексту, котрі класифікуються за: жанром (*комедія, драма, фентезі, хорор* тощо); технологіями створення (*2D, 3D, stop-motion* тощо); віковими обмеженнями (*діти, підлітки, дорослі*).

До основних характеристик анімаційного тексту можна віднести: багатозначність, інформативність, структурна цілісність, притаманна йому сюжетна логіка й послідовність у візуальному відтворенні подій [Мельник 2013, с. 219]. Завдяки такій гнучкості анімаційний текст надає можливість експериментувати з образами, локаціями та героями, які не обов’язково мають мати реальні прототипи в житті. Використання анімаційних технологій у створенні кінотексту та його підвидів, дозволяє проектувати фентезі світи, паралельні реальності, вигадувати власні квазіреальні виміри, де не діють стандартні закони фізики та логіки. Анімація відкриває багато можливостей для візуалізації абстрактних понять, які неможливо реалізувати засобами традиційного кіно або ігрових фільмів. [Лукьянова, с 104]

Проте, не дивлячись на технічну складність, жанрову різноманітність та наративи представленні в анімаційних текстах, вони все ще підпадають під стереотипні уявлення суспільства. У нашому суспільстві, переважна більшість кіно глядачів котрі входять до середньої вікової групи, схильна сприймати анімаційне кіно як витвір, що орієнтований виключно на дитячу аудиторію, та не несуть великого смислового навантаження. В свою чергу такий погляд на мультиплікаційне кіно може бути не доцільним, адже наразі анімаційні твори все частіше використовують в своїй основі складні соціальні, психологічні, а

також філософські теми. Цей віковий бар’єр може впливати на комунікацію між глядачем та автором, але й в той же час вікова аудиторія впливає на вибір перекладацьких прийомів, тактик та стратегій до котрих звертаються перекладачі при локалізації такого типу фільмів. На основі цього питання, була розроблена спеціальна вікова класифікація цільової аудиторії, яка допомагає при адаптації оригінального твору з врахуванням когнітивних та соціальних особливостей глядачів.

Всі реципієнти умовно поділяються на дві основні категорії за віком, це дорослі та діти. В свою чергу дитяча аудиторія ділиться на 3 підгрупи: діти від 1 до 3 років, наймолодша вікова група, що потребує простого, яскравого контенту, часто вживається пестливі лексичні одиниці. Діти від 4 до 9 , ця група реципієнтів можуть сприймати елементарні сюжетні контексти, але все ще є когнітивно обмеженими. Та третя підгрупа, це діти у віковому діапазоні від 10 до 16 років, це підлітки які можуть сприймати складніші теми, тож це треба брати до уваги при адаптації. В той час як доросла аудиторія не ділиться на підкатегорії за віком, на відміну від дитячої. Згідно до цієї схеми розподілу, кіно продукти мають свої вікові обмеження, котрі можуть відрізнятися в межах різних країн. Постановою Кабінету Міністрів України (положення 1315-98-п від 2010р.), [КМУ 2010] де визначено наступні індекси вікового обмеження для аудиторії анімаційного кіно:

«0» - загальна аудиторія. Перегляд фільмів є не обмеженим. Таке анімаційне кіно розраховане на всю родину і має бути цікавим різним групам реципієнтам. Має ряд заборон: відображення натуралістичної жорстокості та насильства не допустиме.

«12+» - такі фільми, переглянути котрі можуть діти віком від 12 років виключно у супроводі батьків або опікунів, так як можуть мати спірні сцени в своєму сюжеті.

«16+» - анімаційний фільм, який не можуть переглядати особи молодші 16 років. Такі обмеження вікової групи спричинені вірогідністю показу сцен

насильства та жорстокості, використання зброї, катастроф, ненормативної лексики та зображення оголеного тіла.

«18+» - кіно заборонене до перегляду особам молодше 18 років. Така міра присутня через те, що стрічка може містити відверту наготу, сцени насильства, катастроф, смертей, жахів тощо.

До прикладу, мультиплікаційний серіал «***Arcane***»(2021) від компанії *Riot Games* та *Fortiche Production* має рейтинг «16+» в більшості країн світу, зокрема в Україні, через наявність сцен насильства, політично-соціальної тематики, використання ненормативної лексики тощо. Такі особливості в віковому обмеженні прямо впливають на вибір перекладацьких стратегій, що були використані при локалізації цього серіалу для української аудиторії реципієнтів. Перекладач повинен зберегти емоційне забарвлення, передати характери персонажів, адаптувати незрозумілі реалії для локального глядача, не порушуючи та не змінюючи жанрових та вікових рамок оригінального тексту. На приклад, в серіалі використовують лайку, сленг, ідіоми та просторіччя, що потребують диференційного підходу до перекладу, має бути збережений груба стилістика, при тому не має бути виходу за межі категорії «16+».

Отже, унікальність анімаційного тексту полягає в тому, що за допомогою анімаційних технологій автор дає життя статичним зображенням, що в свою чергу надає можливість створення власних унікальних витворів у персонажах, світах та різних концепціях. Незважаючи на те, що аніматекст традиційно асоціюється з дитячим напрямком у мистецтві, сучасна анімація охоплює більший ринок кінематографа та успішно функціонує у різних вікових категоріях, що в свою чергу є важливим критерієм при виробництві, поширенні та перекладі анімаційного кінотексту, пропонуючи нам більш обширний список сюжетів та тем. Анімація є творчим засобом у світі кіно, котрий зазнав значних змін протягом плину часу. Спочатку анімаційні кадри створювалися традиційним шляхом, або інша назва 2D анімація, при котрій все малювалася вручну. Зараз же ми маємо вдосконаленні технології 3D

анімацій. Анімація, може поєднувати елементи багатьох різних стилів та жанрів: драми та комедії, саспенс, фантастики чи фентезі та наукової фантастики. Важливою особливістю є те, що анімація дозволяє створювати жанрові варіації, які не обмежені віковими чи культурними рамками, бо якщо в ігровому кіно ролі відіграють реальні актори, присутній реквізит на сцені і знімають матеріал на професійні камери, то при створенні анімаційного фільму все починається з порожнього листка паперу та олівця, що в подальшому послугує створенню анімаційного сюжета й персонажів.

1.3 Лінгвальні параметри анімаційного кіно

Сучасне анімаційне кіно демонструє розвиток не лише в технічному та візуальному аспекті, з кожним роком та новим проєктом анімаційного кіно ми можемо спостерігати розширення мовно-лінгвістичних одиниць, котрі використовуються в рамках анімаційного кіно, що в свою чергу актуалізує необхідність їх наукового аналізу й класифікації в межах лінгвістики та перекладознавства.

Як вже зазначалося, анімаційний текст є полікодовим утворенням, яке поєднує вербальні та невербальні елементи, утворюючі семіотичну систему. Якщо розбирати це поняття з лінгвальної точки зору, то на лексико-семантичному рівні для анімаційного тексту є характерним варіативність мовних засобів, серед яких можуть бути гумористичні елементи, вигадані мови, специфічні терміни, жаргон, власні назви, неологізми та застаріла лексика, омоніми, синоніми, фразеологізми тощо. Тобто вербальні компоненти охоплюють не лише репліки дійових осіб, внутрішні монологи, думки, а й текстову інформацію розміщену на екрані включаючи титри, написи, діалоги тощо. В той час як до невербальної системи відносяться аудіо-візуальні елементи, такі як звуки (природні, технічні тощо), інтонація,

музичний супровід, а також міміка та жести персонажів, що дають можливість виражати багато компоненті думки, ідеї та емоції через візуальні і звукові ряди. Поринання в потрібну атмосферу стає можливим завдяки емоційній частині тексту, коли ми ототожнюємо себе з персонажами та хвилюємося за їх долі.

Оскільки анімаційне кіно охоплює різні жанрові напрямки та орієнтується на різну вікову аудиторію, йому притаманний різний рівень лексичної складності. Як і в традиційному текстовому творі, автори часто використовують різні лексичні одиниці, котрі допомагають їм у написанні та втіленні у реальність їх думок та концепцій. Авторський стиль анімаційного твору втілює в собі широкий спектр мовних і стилістичних засобів, а саме: власні назви, фразеологізми, сленг, омоніми, синоніми, емоційно забарвленні слова та інші, котрі входять до системи мови. Великий вклад в цю тему принесли праці українського мовознавця О. Потебні [Потебня 1996, с. 23] та теоретика О. Мельничука [Мельничук 1970, с. 25] на основі цих праць можна виокремити три категорії лінгвальних засобів.

До першої категорії відносяться **фонетичні засоби**, давайте розглянемо приклади на основі серіалу «*Arcane*»(2021). Серіал належить до фентезійного жанру, звукова складова мовлення суттєво впливає на психопрагматичний ефект показаної сцени. До основних фонетичних засобів належать:

Асиміляція – уподібнення звуків за місцем або способом творення. В ономастиконі такий фонетичний засіб є розповсюдженим.

Алітерація – повторення однакових приголосних звуків на початку або в середині слів, розташовані поруч. Використовується для посилення виразності, ритмізації та створення пракматичного ефекту. Прикладом слугує речення: *«Powder, please. People are panicking».*

Асонанс – повторення голосних звуків в слові для додавання мелодійності або напруги. Наприклад: *«I see the shimmer. I feel the fear».*

Ономатопея – звукозображальні слова, що імітують реальні звуки довкілля. З прикладів можна навести: *“Boom!”* звук вибуху, що часто

супроводжує появу Джінкс. *“Click, click”* клацання механізму чи зброї, часто підкреслює напруження. *“Tick-tick”* – Відлуння годинникового механізму, що символізує плин часу і наближення розв'язки сюжету.

Дисфонія – використання грубого або різкого поєжнання приголосних. Наприклад: *Grayson, Claggor.*

Паузування – використання пауз під час репліки персонажа, яка може мати риторичне значення. Наприклад: *“There’s a time... for everything.”*. Пауза після першої частини фрази створює напруження через очікування продовження фрази.

Рима – співзвучність закінчень рядків або фраз. У серіалі рима рідко з’являється у звичайному діалозі, проте є характерним елементом мовлення Джінкс, яка іноді використовує римовані фрази, що відсилають до дитячих віршів або пісень. Прикладом такої рими є: *“Tick-tock, the clock, the bombs go pop.”* Така рима (*tick-tock – clock–pop*) підкреслює ментальний стан персонажа.

Наступна група відноситься до **лексико граматичних засобів** котрі можуть відображати соціальні, культурно-національні та індивідуальні риси, ця група включає в себе:

Власні назви – відносяться до ономастики, це слова або словосполучення головна роль котрих позначати або називати предмети, місця, імена, явища, географічні назви тощо. Власні назви завжди пишуться з великої літери, на приклад: *Piltover, Zaun, Vi, Silco, Heimerdinger.*

Омоніми – слова котрі мають однаковий правопис але різні значення. Омоніми поділяються на наступні типи: лексичні, граматичні та синтаксичні. Наприклад, *Powder* ім’я головної героїні яке має значення «*порошок*» а також «*вибуховий*».

Топоніми – до топонімов належат назви географічних об’єктів: країни, міста, озера, поля, гори тощо. Які в свою чергу допомагають описати простір в картографії і не тільки. Прикладом є *Piltover, Zaun, The Undercity, Topside, The Last Drop.*

Реалії – реалії або безеквівалентна лексика включає в себе слова, вирази, поняття що притаманні одній мові але аналогу в іншій не мають. Наприклад, *Hextech, Shimmer, Northside, Arcane.*

Сленг – специфічна лексика котра вживана певною соціальною групою, найчастіше має неформальне забарвлення та є зрозумілим для обмеженого кола лиць. Прикладом є *You're a real banger, ain't ya?*

Неологізми – це слова або вирази, що з'являються в нашій мові для позначення нових технологій, явищ тощо. Наприклад, *Hexcore, Hexgate, Shimmer, Arcane, The Ethos.*

Фразеологізми – сталі словосполучення, що мають переносне значення. Наприклад, *She's lost her marbles, Keep your head down.*

Мовні штампи – стандартний загільний набір шаблоних фраз. Прикладом є *For the betterment of Piltover, We must maintain order.*

Емоційно забарвлені слова – слова, що позначають та виражають емоції, почуття. Прикладом таких слів є *You left me!, You're perfect!*

Евфемізми – слова чи вирази котрі заміняють та пом'якшують зміст слова чи фрази, що має недоречний контекст. Наприклад, *He's not coming back, We took care of it.*

Третя група відноситься до **стилістичних засобів**, їх реалізація в мультиплікаційному кіно є ефективним інструментом у створенні та формуванні характерів персонажів та соціокультурного контексту. До ключових стилістичних засобів використаних в межах художнього дискурсу серіалу «*Arcane*» належать:

Іронія – мовний прийом коли фраза має протилежне значення від того чим здається на перший погляд. Іронію часто застосовують для підкреслення абсурдності ситуації. Наприклад «*Well, you're definitely not a threat»* Вай проговорює це із саркастичним підтекстом, бо насправді вона не вірить у його безневинність, натякаючи на те, що він є загрозою. *«I'm not crazy, you know. I just have a unique perspective.»* Джинкс каже, що вона "не божевільна", хоч її

поведінка, голос і міміка вказує на інше. Глядачі розуміють, що вона іронізує над собою.

Оказіоналізми – стилістичні засоби, що мають свій індивідуальний контекст. Наприклад: *«Hextech», «The Ethos», «Hexgates», «The Hex Claw».*

Анафора – стилістичний прийом, в основі котрого лежить повторення одного й того ж слова на початку суміжних частин тексту. Наприклад, *"They think they know me. They think they can control me. They think they've won."*

Метонімія – перенесення значення слова на інший предмет, котрий має схожість з цим словом. Наприклад, *«Zaun will rise from his knees», «Nor was this approved by the Academy».*

Сарказм – відноситься до іронії але має жорсткішу, часто агресивну форму. Прикладом сарказму слугує *«Oh sure, let's just shake hands and forget everything you've done to us», «Oh yes, because magic has never gone wrong before».*

Гіпербола – перебільшення, використовується для посилення значення слова. Напирклад, *«You're gonna get yourself killed. Or worse — thrown into Stillwater».*

Алегорія – передача змісту через символи, метафори, образи. Алегоричні образи переважно є абстрактними. Прикладом є візуальне оформлення міст, використання світла та темряви *Пілтовер* завжди яскравий та світлий, а *Заун* темний, зелений й токсичний.

Антитеза – стилістична фігура в котрій протиставляються протилежні поняття чи образи. Наприклад, діалог між двома сестрами *«You’re still my sister… - Then why did you abandon me?».*

Мультиплікаційне кіно як окремий вид кіноместецтва має широкий спектр лінгвальних і стилістичних засобів, що мають відповідати цільовій аудиторії. Зокрема, лексичний рівень текстів котрі використовуються в анімаційних творах частково залежать від вікової категорії цільової аудиторії.

При розгляді лексичної складової анімаційного кіно для дорослої аудиторії, можна помітити, що воно характеризується значно складнішою

лінгвістичною структурою за інші. В межах таких творів автори часто підіймають різні соціальні теми, які не доступні для повного осмислення дітьми в силу свого віку. Варто зауважити, що доросла аудиторія не є вибагливою до формату подачі, тематики чи змісту історії. Лінгвальними особливостями цієї групи є активне використання елементів чорного гумору, алюзій на актуальні соціальні проблеми та процеси, іронії, сарказму та вживання ненормативної лексики [Полякова 2015].

Анімаційне кіно для дитячої аудиторії є більш простим та адаптованим під когнітивні можливості та потреби вікової групи. Зображення повинне бути яскравим та чіпляючим око дитини, з лексичної точки зору, такі тексти мультиплікаційних анімації несуть пізнавальний та навчальний контент з додаванням елементів гумору, римування та повторів, що сприяють легшому розумінню, та кращому запам'ятовування наданої інформації.

Окрему категорію становить анімаційна продукція котра орієнтується на підліткову аудиторію. Лінгвальні характеристики цієї групи поєднують в собі елементи як дитячого так і дорослого наративу. Підліткам набагато складніше догодити, вони обирають тільки те, що входить до колу їх інтересів. З лексичної сторони, в анімаційних текстах спостерігається тенденція до використання гумору, який був і в попередній категорії, проте стає більш різноманітним та може чіпляти різні соціальні теми, або біологічні особливості, між особисті стосунки, сленгові вирази та жаргон тощо.

Отже, анімаційний текст слід розглядати як мультимодальний феномен, який включає в себе не тільки лексичні елементи, але й візуальну та звукову сторону. Така сукупність комунікативних елементів допомагає передати потрібні думки та вивести на емоції. В залежності від цільової аудиторії в кінотексті може використовуватися різна група лексики, та варіюється відповідно до цільової категорії. Для дитячої категорії притаманні більше гумор та гіпербола. В той час як анімація для дорослих використовує більш складні прийому та підіймає серйозніші теми. При роботі з підлітковим та дорослим сегментом аудиторії перекладач мусить знаходити та відтворювати

баланс мів автентичністю оригінального висловлювання й збереження прийнятних рамок мовних норм й відповідати очікуванням аудиторії. Анімація є потужним інструментом для створення контенту котрий використовується різними групами людей й об’єднує їх, проте анімація зберігає свій потенціал в країні реципієнта тільки за умови якісного перекладу.

1.4 Жанрово-стилістичні особливості фентезійного аніматексту

Одним з найпопулярніших жанрів анімаційного кіно є саме фентезі (англ. fanyasy – вигадка). Фентезі як художній жанр виконує ідеологічну та культурну функцію, що в свою чергу спрямоване на освітлення вічних питань пов’язаних з соціальними, моральними та філософськими аспектами. В сучасному літературному дискурсі це поняття досліджують й намагаються прийти до одного рішення велика кількість науковців по всьому світі й кожен з них надає власне визначення цього поняття. О. Скопненко і Т. Цимбалюк інтерпретують цей термін наступним чином, вони стверджують, що фентезі, це жанр в якому ми можемо спостерігати безліч вигаданих явищ, в свою чергу такий підхід дає можливість різним авторам не обмежувати себе у своєму творчому процесі під час створення книг, фільмів, серіалів, мультиплікаційних анімацій тощо [Скопненко, Цимбалюк 2007 с. 478].

Цей жанр має власну лінгвістичну структуру та систему. В анімаційних фантастичних фільмах в центрі наративу перебувають лінгвістичні особливості, що можуть включати в себе не лише вигадані квазіреальні світи, міста, персонажів чи технологій, а також нові види взаємодії між персонажами, створення не звичайних, інколи магічних, пристроїв, заклинань, мов народів чи навіть створінь, чим часто користуються кінорежисери. О. Божко в своїй роботі класифікує фентезі як жанр фантастичної літератури і підкреслює, що характерною рисою в основі сюжету є використання вже

відомих мотивів міфів і казок. Також вигадані світи таких творів часто є наближеними до реальності, проте містять частку надприродних явищ чи вигаданих відомих чи новостворених чарівних істот в сюжеті [Божко 2017, с. 51].

Жанр фентезі вже багато десятиліть отримує важливе місце у світовому культурному просторі, та привертає до себе увагу широкої аудиторії реципієнтів. На разі у цьому жанрі був сформований список авторів, котрі здобули міжнародне визнання за свій внесок до розвитку та поширення жанру фентезі як в літературі так і кінематографі. Серед найвідоміших представників фентезійної літератури необхідно виокремити таких авторів як Дж. Р.Р.Мартін, Дж. Р.Р. Толкін, Дж. Роулінг, К.С. Льюїс, Т. Пратчетт та інші; що стосується сфери кіноместецтва, жанр фентезі активно розвивається за допомогою праць таких режисерів як П. Джексон, Дж. Лукас, Р. Земекис, К. Нолан, З. Снайдер, Г. дель Торо тощо.

В свою чергу жанр фентезі охоплює велику систему класифікацій, що ґрунтується на естетичних, тематичних і структурних особливостях. Загально прийнятою класифікацією є розподіл на шість основних під жанрів, а саме: 1) метафоричне, 2) героїчне, 3) містично-філософське, 4) «чорне» фентезі, 5) високе або епічне, 6) гумористичне. [Демчик 2016, с. 103] Жанр продовжує розвиватися, й з кожним роком кількість та різноманітність під жанрів зростає та поєднуються. Найбільш ілюстративними прикладами таких під жанрів є:

Високе фентезі часто зображує сюжети де автор створює власний квазіреальний світ, що містить свої власні правила та закони, розгорнутий масштабний світ в котрому зосереджуються на герої або групі героїв котрі були повноцінно прописані автором. Прикладом такого фентезі є «*The Lord of the Rings*» - трилогія жанру фентезі створена режисером П. Джексоном на основі книг Дж. Р.Р Толкіна. В екранізації ми маємо вигаданий магічний світ де можна зустріти чарівних створінь, таких як гноми, ельфи, орки. Світ який має власні провила та закономірності. Світ де йде боротьба за владарювання над перстнем. Характерними рисами епічного фентезі в цій картині є введення

в сюжет фантастичних рас, об’ємна деталізація місць подій, й головний герой має врятувати цілий світ. [Пляка 2018, с. 327]. Ще одним прикладом епічного фентезі є відомий фільм «*The Chronicles of Narnia*» - це серія фільмів заснованих на творах К.С. Льюїса де події також розгортаються у вигаданому чарівному світі Нарнії. В тому світі тварини наділені здатністю говорити, а головні герої як завжди борються з темними силами. Як і у «*The Lord of the Rings*» центральним наративом є вічний конфлікт боротьби добра та зла, в якому головними героями стають звичайні діти з нашого світу й мають рятувати чарівне королівство.

Іншим прикладом поєднання елементів високого та низького фентезі є кінофраншиза «*Harry Potter*» - франшиза екранізована по мотивам книг Дж. Роулінг, що з роками стали класикою. Це історія про світ магії та чаклунів, боротьби добра та темних сил за допомогою магії. В кінострічці розміщені безліч власних назв присвоєних магічним предметам, місцям та подіям. Нас знайомлять з чарівними істотами та термінологією для заклинань.

Мультиплікаційний фільм «*Shrek*» відноситься до гумористичного фентезі. В історії присутні класичні елементи фентезі, а саме: феї, дракон, пінокіо, кіт у чоботях, пряниковий чоловічок, магія, чаклунство, тварини, що вміють говорити, прокляття та різні магічні артефакти. Головним героєм історії виступає лютий огр, який має в напарниках розмовляючого віслюка, й хоч на перший погляд їх образ не відповідають стандартам головних героїв фентезі, проте саме вони йдуть на зустріч пригодам та відкривають для аудиторії реципієнтів свій квазіреальний світ.

Важливим елементом будь-якого фентезі твору є стилістичне оформлення, зокрема метафоричність, що характеризується словами та фразами, які є доповненням, це можуть бути гіперболи, власні назви (топоніми, антропоніми, хрематоніми тощо), епітети, метафори, персоніфікація тощо, стилістичні засоби формують семантичне поле твору. Аналізуючи матеріали дослідження науковців О. Буйвола [Буйвол 2009, с. 238]

та Т. Бовсунівської [Бовсунівська 2009, с.519] ми можемо підкреслити жанрові особливості, що притаманні для фентезі:

- видуманий світ, створений практично з нуля зі своїми правилами;
- пригодницький сюжет де головні герої зіштовхуються з різними проблемами, та вирішують їх;
- внутрішній світ героя та думки відіграють важливу роль у сюжеті;
- присутність казкових елементів та магії;
- часте протиставлення звичайних технологій та технологій, що доступні завдяки чарам;
- непередбачуваність сюжетних ліній;
- вічний та канонічний троп боротьба добра та зла, як основа сюжету.

В той же час О. Манахов надає дещо інші думки с приводу того які риси притаманні для фентезі. Давайте розглянемо їх:

- постійне прописування міфологічних богів в сюжет;
- у тексті присутні міфологічні або вигадані створіння;
- головні герої мають надприродні сили;
- перед головними героями завжди постає проблемне питання, вирішення котрого є рушійною силою сюжету [Манахов 2014, с. 115].

Як зазначає В. Будний, будь-який переклад у власній основі є посередником між мовою оригіналу та мовою реципієнта [Будний 2008, с. 430]. Однією з основних лексичних труднощів при перекладі фентезі творів є знаходження рішень для перекладу власних назв. Така ситуація відбувається через те, що мовні одиниці оригіналу можуть не мати аналогів у мові на котру їх перекладають. Фентезійна лексика часто є вигаданою, саме тому потребує особливої обережності та уваги до деталей, для збереження адекватності перекладу. О. Селіванова в свою чергу пише, що такі особливості мовної складової та її перекладу є стилізацією [Селіванова 2011, с.844].

В сьогоденні ми маємо достатньо наукових досліджень перекладацьких трансформацій. Наразі нас цікавить класифікація В. Бялика, згідно якої

існують лексичні, лексико-граматичні, граматичні та лексико-семантичні перекладацькі трансформації. Нас цікавлять транскрибування, калькування, транслітерація, змішане та адаптивне транскодування. Популярною трансформацією для перекладу лексики жанру фентезі є транскодування та калькування, або іншими словами дослівний переклад. Так як вони не потребують пошуку аналогів в мові перекладу, та можуть зберегти зміст закладений автором у власні назви присутні в фентезі сюжеті.

Отже, можна зробити висновок, що однією з основних особливостей жанру фентезі є наявність значного обсягу безеквівалентної лексики, яка є інтегрованою в структуру сюжету й є важливим інструментом в моделюванні квазіреального світу. Згідно до законів жанру події розгортаються у квазіреальному світі або альтернативній реальності, що функціонує за своїми сталими принципами та нормами, котрі відрізняються від реального світу. Створюються окремі топоніми, неологізми, антропоніми, назви об’єктів і явищ, розробляються відповідні карти, одяг, соціальні структури, а також специфічні лінгвальні одиниці такі як жаргони, діалекти, авторські мовні конструкції тощо. У зв’язку з цим переклад фентезійних творів ускладняється. Основним завданням перекладача є максимальне збереження та відтворення лексичної, стилістичної та семантичної наповненості оригінального джерела, а також передача його атмосфери, засад світу, зберегти за можливості авторський задум та склад.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

В першому розділі нами було розглянуто поняття кінотексту як новітнього об’єкта для лінгвістичного аналізу, що поєднує в собі вербальні, візуальні та аудіальні елементи, тобто кінотекст вказується як полікодове явище, що складається з двох систем: лінгвальної, що відповідає за мову та

нелінгвальної, тобто відтворення інформації за допомогою звуків та зображення. Переклад кінотексту передбачає відтворення змісту обох систем із урахуванням обраного жанру кіно. Кожному жанру та виду кіно притаманні свої лінгвальні особливості. Також було визначено його основні риси й жанрові різновиди, серед яких окремої уваги потребує анімаційний фільм. Анімаційний текст, як підвид кінотексту, має власну окрему жанрово-стилістичну специфіку, зумовлену використанням різних технологій створення (2D, 3D, CGI, stop-motion тощо) та орієнтується на різні вікові групи рецепиентів.

Під час дослідження нами було помічено, що жанр фентезі у поєднанні з анімаційною формою створює ускладнення під час перекладу, через наявність великої кількості неологізмів, квазіреальних світів, власних назв специфічної термінології тощо. Таким чином, кінотекст у жанрі фентезі постає як багаторівневий і багатокодовий комунікативний феномен, що потребує спеціальних підходів при перекладі. Тож якісний переклад анімаційного тексту є багатокомпонентним процесом, адже саме від адекватності перекладу залежить її сприйняття аудиторією.

РОЗДІЛ 2
СТРАТЕГІЇ ТА ТАКТИКИ ПЕРЕКЛАДУ АНІМАЦІЙНОГО КІНОТЕКСТУ

2.1 Визначення аудіовізуального перекладу

На сьогоднішній день розвиток аудіовізуального перекладу набуває все більшого поширення, що зумовлено стрімким зростанням кількості екранного контенту. Відповідно до цього попиту формуються різні професійні та аматорські асоціації перекладачів, утворюються цілі команди по адаптації аудіо та відеоматеріалів для перекладу, а також проводяться дослідження та пишуться наукові робити як українськими так і зарубіжними науковцями. В цьому розділі розглянемо види аудіовізуального перекладу, а також їх особливості та з якими труднощами стикаються перекладачі при спробах відтворення оригінального тексту для цільової аудиторії.

Аудіовізуальний переклад - це вид перекладу лінгвального звукового супроводу до візуального ряду, що застосовується і різних сферах, на приклад: в телебаченні, кіно, мультфільмах, серіалах, анімаційних серіалах, відео в YouTube тощо. Характерною відмінністю такого виду перекладу є синтез вербальних і невербальних аспектів перекладу. Залежно від типу та специфіки оригінального продукту, аудіовізуальний переклад може поєднувати в собі особливості синхронного, послідовного, письмового та усного перекладу. Аудіовізуальний переклад є не простим за своєю суттю оскільки поєднує в собі декілька джерел інформації, а саме мовний елемент котрий нерозривно пов'язаний з візуальними та звуковими компонентами.

Можемо зазначити, що аудіовізуальний переклад анімаційного кіно відносно нова галузь, що почала розвиватися разом із зростанням популярності анімаційного кіно як повноцінного художнього жанру. Згідно з

роботою Дж. Палумбо існують декілька синонімів до терміну аудіовізуальний переклад, це такі назви як екранний переклад, телепереклад, кіно переклад тощо. Вони мають однакове підґрунтя – це переклад вербальної складової, що є доповненням до відеоряду [Palumbo 2009, с. 222].

Англійські науковці Г. Готліб та М. Бейкер в своїй роботі зазначають, що існує чотири загальні способи отримання інформації реципієнтом, на котрі особливу увагу мають звертати перекладачі а саме:

- Вербальні способи отримання інформації – текст пісні, діалоги, цитування, закадрові голоси;
- Невербальні способи – музичний супровід, звукові ефекти;
- Вербально-візуальні способи – написи, титри, сюжетна інформація та предмети (мапи, листи, записки тощо);
- Невербально-візуальниі способи – відтворення зображення на екрані глядача [Gottlieb, Baker 2015, с. 244].

Так як кіноматографічний текст це полікодовий матеріал, то його глядач одночасно обробляє отриману інформацію з різних джерел, тому його можна вважати одразу читачем, глядачем та слухачем одночасно.

В рамках перекладу анімаційного кіно зазвичай використовують дві основні стратегії адаптації, **дубляж** та **субтитрування**. Однак, в залежності від типу аудіовізуального матеріалу, специфіки цільової аудиторії, технічних можливостей та бюджету, при перекладі також можуть використовуються інші методи: **закадровий переклад, переклад наживо або синхронний, чи переклад з листка.**

Однією з найпоширеніших форм перекладу є **закадровий переклад**. З закадровим перекладом глядач часто зустрічається у повсякденному житі. Такий тип перекладу може бути реалізованим як у записі, за допомогою заздалегідь підготовленого тексту перекладу, що передбачає залучення сюди сферу письмового перекладу, або озвучуватись під час синхронного перекладу на живо під час озвучування новин тощо. [Anderman 2009, с. 272] На відміну від повноцінного письмового перекладу при закадровому перекладі

перекладач має лише діалоги та монологи, що не потребує синхронного відтворення з рухами вуст персонажів. Закадровий тип перекладу вважається одним з найпростіших методів досягнення адекватності перекладу, так як здебільшого не має чітких рамок обмеження в часі. Для перекладача це є перевагою, бо можна повноцінно вивчити оригінальний матеріал, що виключає ефект несподіванки, обдумати план дій та є можливість використання довідкової літератури за потреби.

Другий тип перекладу більш споріднений з поняттям синхронного перекладу, це **переклад наживо** чи «переклад з аркуша». Такий тип застосовується для прямих етерів, прес-конференцій, політичних звертань, новин, церемоній нагородження, змагань з різного виду спорту, музикальних конкурсів, інтерв'ю, самітів та ін. [Mack 2001, с. 125] Прикладом може слугувати прямі етери під час спортивних змагань чи музикальних конкурсів (Євробачення, ММА тощо) роль перекладача на себе можуть брати телекоментатори, котрі перекладають зміст сказаного у стислій адаптованій формі. У разі синхронного перекладу політичних діячів, то на цю посаду залучають спеціально навчених перекладачів, тому що в їх обов'язки входить максимально приближений переклад змісту промови. Але слід зазначити, що синхронний переклад є дуже складним як з технічної сторони так і моральної. В перекладачів є декілька секунд (4-7) для того щоб почати свою перекладацьку роботу. Цієї затримки має вистачити для аналізу й прогнозуванню змісту промови, проте переклад має завершуватися одночасно з оратором. [Viaggio 2001, с. 29] Потенційний успіх в такому виді перекладу залежить від декількох факторів:

- Коректна та якісна робота технічного обладнання (кабіни перекладача, мікрофони, навушники тощо);
- Наявність належних акустичних умов (якість звукового супроводу, ізоляція від шумів). Великі прощі телевізійних студій чи залів конференцій, погана акустика, незручне розміщення мікрофонів може призвести до поганої якості звуку та ускладнень в роботі перекладача;

- Від перекладача вимагається швидкість та чіткість дикції, що забезпечує зрозумілість сказаного;
- Перекладач не має використовувати слова-паразити та робити довгі паузи, треба дотримуватися логіки мовлення;
- Перед початком роботи бажано зустрітися з замовником, для того щоб була змога краще робити імовірне прогнозування спічу. Проте така можливість є не завжди;
- Психологічна витривалість. Прямі етери часто потрапляють вже у записі до інтернету, тому якщо перекладач допустив помилку, про це дізнається набагато більше людей, що в свою чергу підвищує психологічний тиск;
- Швидкість та імовірне прогнозування дуже важливе при синхронному перекладі, за можливості перекладач не повинен відставати від спікера й має завершувати свою працю одночасно з мовцем;
- Перекладач має вміти розпізнавати та перекладати різні соціальні категорії людей, їх діалекти, вікові особливості, емоційні стани тощо.

Отже, аудіовізуальний є складною багатоетапною формою перекладацької діяльності. Від типу медіа продукту, жанру та технічних умов, перекладачами використовуються різні види перекладу, серед яких ключовими виступають дубляж та субтитрування, що в свою чергу поділяються на закадровий переклад, синхронний переклад та переклад з аркушу. Кожен з розглянутих видів перекладу мають свої переваги та недоліки. Зокрема закадровий переклад забезпечую перекладачів можливістю попередньо підготуватися та є більш гнучким, в той час як синхронний переклад вимагає розвинутих лексичних, психологічних навичок та технічної готовності до роботи через обмеження часу роботи. Аудіовізуальний переклад анімаційного кіно вимагає не лише лінгвальної точності, а й зберігання атмосфери, стилю, ритму тощо. Що в свою чергу потребує від перекладача широкого спектру навичок.

2.2 Стратегії в процесі перекладацької адаптації кінотексту

Так як переклад є формою міжкультурної та мовної комунікації, існує тісна взаємодія між вихідною та цільовою когнітивістикою. Перекладачі у своїй роботі часто користуються перекладацькими стратегіями, тому треба зазначити, що існує багато трактувань цього терміну, так як це питання розглядали різні науковці Г. Кузенко, Г. Крінгс, О. Михайленко, О. Чередниченко, І. Стук, Р. Єлесклейн, Т. Ніколаєва, О. Ребрій та ін. Стратегії адаптації в кінотексті часто спрямовані на передачу саме культурних особливостей так, щоб його могла з легкістю зрозуміти цільова аудиторія аудіовізуального перекладу.

Стосовно виникнення поняття «перекладацька стратегія» висловився й О. Ребрій. За його словами термін «стратегія» присутній в багатьох наукових галузях, проте саме в перекладознавстві він був виведений недавно. Трактування залежить від потреби в перекладі, в цілому стратегію можна визначити як вже сталу систему, що має загальну спрямованість та порядок дій, для отримання бажаних результатів [Ребрій 1997, с. 18]. Дослідник також як і Р. Єлесклейн вказує на те, що існує дві основні перекладацькі тенденції.

На думку Т. Андрієнко, розробляючи стратегію перекладу, необхідно знати те, як проходять процеси при перекладі. Треба чітко розуміти якій вихідні данні має об’єкт перекладу, продумати порядок дій потрібних перекладачу для вибору курсу перекладу на мову реципієнта [Андрфєнко 2016, с. 25].

І. Струк у своїх праці «Векторність перекладацьких стратегій» зазначає наступне, що переклад цілком і повністю творчій процес, тому не має жодної перекладацької стратегії, яку можна було б використати самостійно без поєднань. Головна мета перекладу досягнення адекватності вихідного тексту, тому на вибір той чи іншої стратегії перекладу впливає багато факторів [Струк 2019, с. 161].

Дослідниця Т. Ніколаєва стверджує, що терміни «перекладацька стратегія» й «тактика перекладу» є синонімами та не мають окремого визначення у словниках[Ніколаєва 2018, с. 111]. В свою чергу Р. Єлесклейн надає інше трактування. За його словами «стратегія» це сукупність різних правил, що використовуються перекладачем для досягнення адекватності перекладу, що в свою чергу досягається за допомогою стандартизації та адаптації [Jääskeläinen 1990, с. 250].

Цінність для нашого дослідження несе адаптація, точніше її мікро стратегії доместикація та форенізація. В перше ці терміни були придумані американським теоретиком Л. Венуті [Venuti 1998, с. 210] :

1) **доместикація або одомашнення** (англ. domestication) складається з плавного, ідіоматичного відтворення яке оригінальний іноземний текст адаптує до потреб культури реципієнта. Це означає, що іноземні культурні елементи замінюються на ті, що знайомі та зрозумілі для цільової аудиторії, тобто в деякому сенсі вони стають важливіші чим оригінальний зміст. Л. Венуті зазначає, що стратегії одомашнення практикувалися й в часи Стародавнього Риму, коли переклад був однією з форм завоювання [Venuti 1998, с. 210].

Прикладом такої доместикації виступає мультфільм від студії Pixar «Insode Out» 2015 року, де сцену з броколі перемальовували для Японії. В оригінальній версії мультфільму в дитячій тарілці лежить броколі, але діти в Японії люблять їх, тож було прийнято рішення замінити броколі на стрючки зеленого перця. Або інший приклад, мультфільм «Zootopia» 2016 року, в котрому ведучих новин малювали різними тваринами для різних країн, як їх символи (панда – Китай, лось – Канада, коала – Австралія тощо). Такий метод перекладу використовують при дублюванні анімаційного кіно.

2) **форенізація або відчуження** (англ. foreignization) характеризується підкресленням чужої іноземної культури, мови, традицій. Л. Венуті порівнює це з подорожжю закордон, через те, що при форенізації вплив

на оригінальний текст незначний, вихідний монолог чи діалог залишаються без змін в своїй основі

На думку німецького філософа Ф. Шлейермахера доместикація та форенізація зазвичай не поєднуються, тому між ними перекладачі змушені вибирати [Schleiermacher 1998, с. 119]. Або збереження автентичності оригінального тексту або адаптація цього тексту відповідно до культури реципієнта. О.Л. Кундзіч український перекладач та теоретик вказує на те, що перекладені твори, навіть якщо вони мають велику схожість з оригіналом, стають унікальними через те, що переклад завжди приносить щось нове [Кундзіч 1973, с. 264].

Ю. Найда [Nida 1964, с. 76] відомий теоретик перекладу Біблії, котрий підтримував ідею доместикації, а також розмежував її на формальну та динамічну еквівалентність. До формальної еквівалентності відноситься збереження форми та змісту тексту при перекладі й передачу ідеї котра закладалася в оригінальну граматику, лексику, структуру тощо. Метою динамічної еквівалентності є створення умов при яких ми маємо варіативність для реципієнта та збереження оригінальності для початкової аудиторії.

Отже, міжкультурна та міжмовна комунікація у перекладі передбачає тісну взаємодію між когнітивною сферою культури джерела та культурних реалій реципієнта. Тому є важливим розгляд перекладацьких стратегій котрі виступають основним інструментом при адаптації тексту, що забезпечує збереження смислової, емоційної та культурної цілісності. Поняття «*перекладацька стратегія*» має багато визначень в сучасному перекладознавстві. Перекладацька стратегія є узгодженою системою дій, спрямованою на досягнення перекладацької мети, а саме адекватності перекладу. Особливої уваги в аудіовізуальному перекладі надають стратегії адаптації, що найчастіше реалізуються через доместикацію та форенізацію. Вибір перекладацької стратегії залежить від багатьох чинників і потребує від перекладача високого рівня фахової підготовки**.**

2.3 Перекладацькі трансформації

Ще одним важливим аспектом перекладу є застосування перекладацьких трансформацій. Теоретичні засади перекладацьких трансформацій в своїх роботах розкривали як вітчизняні так і зарубіжні науковці. Значний внесок в цю тему зробили І. Корунець, О. Селіванова, І. Кучер, Т. Редчиць, Н. Хомський, Ж.П. Віне, Ж. Дарбельне, В. Нікішина, І.Ф. Лощенова, А. Лефевр, О. Ребрія, А. Берман, Т. Журавел, М. Орлова, Р. Зорівчак, М. Рильський, В. Карабан, В. Коптілов, Т. Левицька, А. Фітерман, А. Мамрак, М. Драгоманов, А. Сітко, О. Петрашик та інші. Незважаючи на велику кількість досліджень, однієї загальновизнаної класифікації перекладацьких трансформацій ми не маємо й досі.

Цей термін можна трактувати по різному, але головною думкою є те, що відбувається відтворення оригінальної лексичної одиниці в мові реципієнта й зберігається задум першоджерела [Корунець 2017, с. 448]. Потреба у використані перекладацьких трансформацій може виникати з ряду причин, а саме: відсутністю еквівалентів в обох мовах, необхідність в збереженні смислового значення слова, граматичні правила тощо.

В своїх працях українські дослідники М. Орлова та З. Кучер пропонують поєднання перекладацьких трансформацій на наступні групи: лексико-семантичні (лексичне розгортання та згортання, додавання та вилучення лексичних одиниць, генералізація та конкретизація, конверсійна заміна, цілісне перетворення, адаптація та смислове узгодження), граматичні (заміна граматичних форм частин мови, додавання та вилучення граматичних одиниць, заміна типів та кількості речень ,заміна частин мови) ,лексико-граматичні (компенсація, описовий переклад, антонімічний переклад) та стилістичні (нейтралізація, спеціалізація, стилістична компенсація) [Кучер, Орлова 2017, с. 464]. О. Петрашик в свою чергу дає іншу класифікацію а саме: перекладацька транскрипція й транслітерація, калькування, лексико-

семантичні зміни, морфологічні та синтаксичні трансформації. [Петрашик 2016, с.1]

В той час як Ж.-П. Віне та Ж. Дарбельне виокремлюють дві перекладацькі стратегії, це прямий та непрямий переклад. Прямий переклад ґрунтується на трьох методах, а саме: запозичення, кальці та дослівному перекладі. В той час як непрямий переклад в свою чергу складається з чотирьох основних методів: транспозиції, модуляції, еквівалентності та адаптації [Vinay, Darbelnet 1995, с. 358]

П. Ньюмарк також надає свою власну класифікацію перекладацьких технік й підкреслює важливість перекладацьких процедур, підкреслюючи, що техніки застосовуються до цілого тексту, в той час як перекладацькі процедури застосовуються до окремих одиниць тексту [Newmark 1981, с. 213]. В своїй класифікації він пропонує наступні методи:

- **Дослівний та буквальний переклад** – основним недоліком такого виду перекладу є те, що лексика перекладається дослівно, що впливає на структуру та контекст;
- **Точний та семантичний переклад** – на противагу попереднім двом видам перекладу вони орієнтуються на контекстуальне значення оригіналу та естетичну цінність, приділяючи окрему увагу до мовних засобів оригінального тексту;
- **Адаптація** – максимально зберігає сюжет твору, але змінює культуру мовлення наближаючи її до мови реципієнта. Часто використовується при перекладі специфічних жанрів;
- **Ідіоматичний переклад** – має на меті збереження ідейної складової оригіналу, але має включення ідіом та виразів, які були відсутні в оригіналі;
- **Вільний переклад** – не потребує повної відповідності перекладу до оригіналу.

До класифікації перекладацьких процедур П. Ньюмарк пропонує наступні методи:

- **Трансференція** – перенесення слова з оригінального тексту до мови реципієнта без змін.
- **Натуралізація** – адаптація іншомовного слова до граматичних особливостей мови перекладу.
- **Культурний еквівалент** – коли відбувається заміна культурної одиниці оригіналу за допомогою культурної одиниці перекладу, що схожої за своїм значенням.
- **Функціональний еквівалент** – передача культурно маркованої одиниці за допомогою нейтрального слова, що узагальнює його.
- **Описовий еквівалент** – техніка котра пояснює значення слова через його загальний опис.
- **Синонімія** – використання близької за значенням та функцією лексики до вмісту оригіналу.
- **Калькування** – техніка перекладу в котрій використовується буквальний переклад словосполучень, назв, тощо. Як правило зберігає початкову структуру лексики.
- **Зміщення** – адаптація граматичних форм оригінального тексту до норм цільової мови.
- **Модуляція** – відтворення тексту при перекладі за допомогою зміни різних складників, таких як точка зору, логіки чи мислення.
- **Визнаний переклад** – використання офіційно затверджених відповідників при перекладі, найчастіше використовується для термінів та онімної лексики.
- **Примітка перекладу** – пояснення терміну, що пишеться в лапках як альтернативне роз’яснення, але може бути прибране в кінцевому варіанті.
- **Компенсація** – заміна при втраті значення, стилістичного чи звукового в одному фрагменті за допомогою перенесення в іншу частину, що забезпечує баланс в тексті.

- **Компонентний аналіз** – розподілення складної лексичної одиниці на семантичні складники при перекладі з додаванням пояснень.
- **Розширення і скорочення** – цілеспрямоване опущення чи додавання лексичних одиниць за потреби.
- **Перефразування** – передача змісту оригіналу через роз'яснення або розширення.

Класифікація П. Ньюмарка вирізняється серед інших через свій детальний підхід до визначення різних перекладацьких технік, а також через практичну цінність у використанні іншими перекладачами.

Не дивлячись на різні підходи до класифікації вони мають спільне ядро. На основі вище зазначених класифікацій науковців можемо навести наступну узагальнену класифікацію видів перекладацьких трансформацій:

- **Формальні трансформації** – калькування, транскрипція, транслітерація.
- **Лексико-семантичні трансформації** – генералізація, конкретизація, диференціація, анатомічний переклад, лексичне опущення чи додавання, контекстуальна заміна, цілісне перетворення.
- **Лексико-граматичні трансформації** – компенсація, експлікація, заміна
- **Граматичні трансформації** – додавання чи вилучення граматичних одиниць, заміна членів речення й частин мови, перестановка.
- **Стилістичні трансформації** – нейтралізація, компенсація, спеціалізація.

Формальні трансформації базуються на зміні форми слова але зберігають його значення [Гуменюк 2007, с.38]:

- **Транскрипція** – метод перетворення фонетичної системи мови оригіналу на фонетику мови перекладу тобто це звукова транскрипція.
- **Транслітерація** – передбачає передачу графічної форми іноземної мови за допомогою символів або літер цільової мови.

- **Калькування** – переклад основної текстової одиниці способами, що відповідають мові перекладу.

Лексико-семантичні трансформації переклад лексичних одиниць за допомогою заміни [Журавель 2015, с.148]:

- **Генералізація** – заміна лексичної одиниці оригіналу, на ту що має ширше значення в мові на яку роблять переклад.
- **Конкретизація** – заміна лексичної одиниці оригіналу, на ту що має вужче значення.
- **Диференціація значень** – трансформація де обирається найбільш підходяще слово з мови реципієнта для позначення слова з оригінального тексту, що має широке значення, слід зазначити, що не обов'язкова має бути використана конкретизація.
- **Лексичне додавання** – метод при перекладі коли прописують додаткові слова, еквівалентів котрих не було в оригіналі. В той час як лексичне опущення – це коли в перекладі навпаки відсутні надлишкові слова, без котрих можна з легкістю зрозуміти зміст.
- **Антонімічний переклад** – лексична заміна слова з позитивною стверджувальною формою на слово з протилежним значенням, іншими словами антонімів.
- **Контекстуальна заміна** – заміна слова з оригіналу на логічний відповідник, що підходить по змісту та не порушує мовних норм цільової мови.
- **Цілісне перетворення** – переклад при якому одне слово чи словосполучення може бути замінене іншим, при цьому не бути його прямим перекладом.

Під **граматичні трансформації** підпадають зміни в граматичній формі лексичної одиниці й одночасно збереження значення слова чи словосполучення [Журавель 2015, с. 150]:

- **Перестановка** – проста зміна порядку слів у реченні. В той час як категорійна заміна – базується на заміні однієї граматичної групи на іншу, на приклад категорійна заміна числа, ступенів порівняння, відмінка чи роду.

Лексико-граматична трансформація заснована на заміні лексичних й граматичних одиниць та категорій вихідного тексту. Компенсація поділяється на [Хайдарі 2015, с.149] :

- **Повна компенсація** – використання лексико-граматичної структури котра повністю гарантує відповідність перекладу до оригіналу.
- **Часткова компенсація** – використовується для не повноцінної заміни лексико-граматичної структури котра не була переведена з мови оригіналу на мову реципієнта.
- **Суцільна компенсація** – використовується коли в мові перекладу не має жодних еквівалентів до оригіналу.
- **Експлікація** – це описовий переклад, коли лексичні одиниці вихідної мови замінюються словами, що можуть пояснити їх значення.

Стилістичні трансформації спрямовані на оновленні чи нейтралізації стилістичних акцентів вихідного тексту в перекладі [Карабан 2003, с. 240]:

- **Компенсація** – метод коли одна мовна одиниця може бути замінена на іншу.
- **Нейтралізація** – застосування лексики без емоційного маркування.
- **Специфікація** – протилежна трансформація до нейтралізації. Ми навпаки замість нейтральної лексики використовуємо емоційно марковану лексику.

Отже, перекладацькі трансформації є невід’ємною частиною процесу перекладу, зокрема в рамках аудіовізуального перекладу, в якому існує потреба поєднання вербальних та невербальних компонентів. Значний внесок в практичне використання трансформацій зробив П. Ньюмарк, котрий прописав різницю між поняттями перекладацьких технік та перекладацьких процедур, роблячи акцент на функціональному контексті. Перекладачу для

успішного перекладу треба розуміти їх різницю та вміти правильно обирати комбінацію та напрямок використання цих трансформацій, відповідно до цільової аудиторії, жанрових особливостей та контексту. На приклад для перекладу власних назв коректно буде використовувати транскрибування, калькування та транслітерацію.

2.4 Дублювання та субтитрування кінотексту як види перекладу

Дивлячись різні кіно-продукти можна помітити різницю в підході до перекладу та озвучуванню діалогів. Дослідженнями на тему кіноперекладів, зокрема дублювання, займалися такі науковці як А.Є. Кулікова, А.П. Мельник, Дж.М. Луйкен, Ф. Чаум, А. А. Безверхня, О. В. Мазур, Т.І. Малкович, С. Мелень, І. С. Шевченко, Т. В. Кропінова, Я. В. Кривонос О. В. Полякова, Б. Мовчан, Г. Готліб, та інші.

На сьогодні існує чотири основні підходи для аудіовізуального перекладу [Gambier, Van Doorslaer 2010]:

- переклад при дубляжі;
- переклад при субтитруванні;
- переклад при закадровому озвученні;
- переклад для синхронізації;

В кіноперекладі відбувається поєднання цих технік. Кожен з цих методів має свої особливості при процесі роботи й фінальному результаті.

Перший метод це **закадровий переклад.** Під час закадрового озвучення або напівдублювання, як зазначалося раніше, цей метод майже не обмежений по часу. Зазвичай під час закадрового озвучення оригінальна звукова доріжка робиться тихіше але повністю її не прибирають, ми можемо чути її під час перегляду фільму, що може виступати перевагою так як зберігається ідейно-художній сенс. Що також дозволяє відхилення при озвучені професійним

актором дубляжу, він може почати або закінчити свою репліку раніше. Перекладач же має мінімальні обмеження у своїй роботі. Проте такий вид перекладу може відволікати глядача.

Другий метод це **субтитрування**. Як зазначає Г. Люкен, субтитри це письмовий переклад діалогів, що найчастіше розмішені в низу екрану [Luyken 1991, с. 280]. Це особливий вид перекладу, так як при субтитруванні залишається оригінальний звуковий ряд без змін тому фільм чи інший вид аудіо матеріалу зберігає свій первозданний вид. По суті при перетворенні вербального тексту на субтитри основною проблемою для перекладача є вірогідність потреби скорочувати обсяг реплік, але зберігати головну думку закладену автором.

Г. Готліб надає наступну одну з найвідоміших класифікацій видів субтитрів [Gottlieb 2015, 247]:

- **Внутрішньомовні** (англ. intralingual) – субтитри, що не несуть в собі завдання перекладу, бо вони пишуться тією ж мовою що й оригінальний аудіовізуальний ряд.
- **Міжмовні** (англ. interlingual) – субтитри з перекладом з мови оригіналу, на мову реципієнта.
- **Синхронні** (англ. synchronous) – субтитри з’являються на екрані в такт реплік чи звуків.
- **Асинхронні** (англ. asynchronous) – субтитри не співпадають з часовим діапазоном реплік.
- **Лінгвістичні** – субтитри для діалогів, тексту пісень, письмового тексту тощо.
- **Екстралінгвістичні** – субтитри для позначення звуків або описів. На приклад [музика], [аплодисменти] тощо.
- **Відкриті та закриті** – відкриті субтитри є частиною зображення, тому їх не можна прибрати чи вимкнути, в той час як закриті субтитри можна регулювати.

Головною проблемою перекладу при субтитруванні є обмеження в кількості знаків та слів, а також необхідність коректного та своєчасного виведення тексту на екран глядача для повної або часткової синхронізації подій твору та його перекладу. Г. Рейд вказує на наступні вимоги для субтитрів [Reid 2001, с.17]:

- Один рядок субтитрів має бути не більше шістдесяти - сімдесяти знаків за обсягом.
- Субтитри не повинні перекривати дії що відбуваються на екрані, тому загальна норма це не більше чим 20% відведеного місця для субтитрів.
- Субтитри прописуються внизу екрану.

До третього методу відноситься **дублювання**, що є основним у нашому дослідженні на матеріалі мультиплікаційного серіалу «Arcane». **Дублювання** – окремий метод перекладу для реципієнта, так як перекладений аудіо запис повністю замінює оригінальну звукову доріжку фільму чи серіалу з репліками персонажів та звуками [Gambier, Van Doorslaer 2010]. Т.В. Кропінова зазначає, що особливістю дубляжу виступає складність адаптації перекладеного тексту під артикуляцію акторів та збереження часових рамок фрази через різницю в довжині слів та певних граматичних моментів оригінальної фрази, що змушує притримуватися темпу мовлення для досягнення синхронного відтворення інформації. [Кропінова 2009, с. 410].

Поняття «дублювання» О. Полякова називає «ліпсинк-перекладом», через те, що він поєднує синхронізацію відео та аудіо матеріалу [Полякова 2015, с.178]. При роботі над створенням дублювання, оригінальну звукову доріжку повністю прибирають, а на її місто стає окремо записаний переклад акторами дубляжу. Що в свою чергу і є основною складністю цього типу перекладу фільму, бо адаптувати синхронізацію ліпсінгу та реплік оригінальних героїв в край важко. Голос актору дубляжу має відповідати характеру, віку та емоційному стану персонажа.

Б. Мовчан та С. Мелень у своїй роботі [Мовчан, Мелень с.127] зазначають, що ліпсинг-переклад є терміном котрий слугує для опису процесу

під час міжмовного дублювання й також синхронізацію тексту перекладу з відеорядом.

На думку А. Козлової дубляж здебільшого є художнім перекладом, тому стикання з мовними проблемами є не минущими. Не точність у перекладі не є чимось унікальним, багато студій озвучення роблять помилки при перекладі котрі пов'язані з різними причинами. На приклад не розуміння посилу закладеного автором в слова, наліченння реалій або безеквівалентної лексики, переробка чи намагання стилізувати оригінальний текст тощо [Кропінова 200, с. 407-411].

Т. Сіроштан в уточнює основні етапи при створенні дубляжу для кінофільмів та анімаційного кіно, а саме:

- Ознайомлення з аудіовізуальним матеріалом оригіналу;
- Розшифрування реплік та потрібної лексики загалом;
- Переклад оригінального тексту включаючи й екстралінгвальні елементи;
- Перегляд та внесок змін до тексту спираючись на особливості аудіовізуального типу перекладу;
- Перевірка співпадіння перекладу та артикуляції героїв. [Сіроштан 2020, с.77]

Перевагами дублювання як основного способу кіноперекладу в свою чергу виступають:

- Вилучення оригінальної звукової доріжки надає змогу підлаштовувати певні фрази під культурні реалії мови реципієнта, та заміняти неприйнятні лексичні одиниці.
- Дублювання не відволікає глядача від відеоряду, воно створює певну ілюзію того, що фільм був створений та написаний саме для глядачів на мову котрих був зроблений переклад.
- Метод дублювання є найбільш близьким до адаптації кіно до культурних реалій глядача.

Попри всі переваги такого способу перекладу він також містить й певні недоліки, а саме:

- Велика вартість виробництва дубльованого кіно, так я до перекладу залучається більша кількість людей.
- Такий вид перекладу як дублювання займає багато часу та сил у перекладача, так як потребує звертати увагу на вербальні та невербальні сторони сцени.
- Відсутність оригінальної доріжки, через що глядач не має змоги почути оригінальний звук, втрачається можливість оцінити першочергові задуми акторів та режисерів в аудіо доріжці.

Як зазначалося раніше, при дублюванні необхідно проводити аналіз невербальної складової для того щоб досягти максимальної адекватності перекладу, тому цей процес дублювання аудіовізуального матеріалу зобов'язує до виконання перед перекладацького етапу. На даному етапі виконується попередній перегляд анімаційного кіно з метою підкреслення важливих особливостей присутніх невербальних компонентів. Отримані результати та висновки мають бути взяті до уваги під час вже самого етапу перекладу під час дубляжу. Останнім етапом є пост перекладацький, під час якого відбувається узгодження готового перекладу з відео оригіналу.

При дублюванні аудіовізуального матеріалу перекладачі використовують доместикацію, що ідеально підходить, так як ці два поняття ототожнюються з одомашненням іноземного матеріалу під потреби цільової аудиторії. При субтитруванні перекладачами використовується форенізація, так як втручання в вихідний текс мінімальне. При такому способі перекладу може бути присутнє опущення певної кількості інформації, але це вирівнюється за допомогою можливості сприйняття оригіналу на слух. Проте мінусом субтитрування є те, що часто не перекладаються певні види слів та фраз, на приклад діалектизми.

Дуже часто звуковий супровід відіграє важливу роль на одному рівні з діалогами та візуальною складовою. За допомоги фонової музики чи звуків ми

відчуваємо зміну настрою в оповіданні та більш глибоко розуміємо внутрішні відчуття персонажу, його емоційний та ментальний стан про котрий не кажуть на прямую. На приклад, в мультиплікаційному серіалі “Arcane: League of Legends” від компанії Riot Games та французької студії Fortiche, фонова музика відіграє важливу роль. Це не просто цікавий та автентичний звуковий ряд, він передає потрібну атмосферу для доповнення відеоряда. Пісню «Playground» від Bea Miller, ми вперше чуємо коли перед нашим поглядом постає Заун – нижне місто. Слова «*Welcome to the playground, follow me Tell me your nightmares and fantasies Sink into the wasteland underneath Stay for the night, I’ll sell you a dream*» - «*Ласкаво просимо на ігровий майданчик, іди за мною Розкажи мені свої кошмари і фантазії Поринь у пустир внизу Залишся на ніч, я продам тобі сон*», повністю передають атмосферу нижнього міста, з його особливими мешканцями та їх справами. Кожне слово відповідає ситуації, що відбувається на екрані перед глядачем.

Або інший приклад, пісня «*When Everything Went Wrong»* від Fantastic Negrito, грає в моменті боротьби у барі, котрий раніше належав названому батьку головних героїнь твору, дуель між однією з головних героїнь та другорядною персонажкою. Ця пісня передає внутрішній настрій персонажів на перемогу, але все йде не так як вони планували.

Ще один приклад це пісня «*What Could Have Been*» від Sting, Ray Chen котру ми чуємо в кінці першого сезону коли Паудер досягає пікової точки відчаю, та запускає ракету у бік Пілтоверу де проводили в цей час голосування за надання незалежного статусу Зауну. Є символічною тому, що відображає завершення перевтілення героїні з дівчинки Паудер на неурівноважену Джинкс.

Отже, переклад кінофільмів важкий але різноманітний процес. При створенні перекладу для анімаційного кіно найчастіше використовують наступні види перекладу та озвучення: повне або часткове дублювання, закадровий переклад та субтитрування. Який з способів обирати перекладач та команда яка працює над аудіовізуальним матеріал обирають в залежності

від потреби та специфіки оригінального тексту. Основною метою є створення лаконічної, цілісної картинки з поєднанням аудіо та відео елементів в повноцінну адаптовану кінострічку. Відмінною рисою дублювання кіно, серіалів, та інших аудіовізуальних стрічок є повноцінна заміна оригінальної мови на мову реципієнта та підбір акторів дубляжу. Складністю цього перекладу є знаходження взаємодії між текстом перекладу та ліпсінгом. Субтитрування є письмовим видом перекладу, котрий використовується для іноземних фільмів чи може нести іншу роль, на приклад допомагати людям з вадами слуху розуміти зміст кіноматеріалу.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

У другому розділі нами було проаналізовано особливості а також класифікації тактик та стратегій перекладу анімаційного кінотексту, які впливають на успішність адаптації та адекватність перекладу. Особливу увагу було зосереджено на специфіці аудіовізуального перекладу та труднощах, пов’язаних поєднанням вербальних та невербальних елементів, що в свою чергу передбачає необхідність синхронуваня аудіо доріжки з зображенням на екрані, з чим допомагає дубляж та субтитри, проте кожен з них має свої переваги та недоліки. При дублюванні важливо брати до уваги особливості артикуляції персонажів, дефекти мовлення, вікову категорію, щоб дубляж був природнім в мові реципієнта, бо він дозволяє максимально наблизити сприйняття анімаційного тексту до глядача.

Основними стратегіями адаптації аудіо-візуального матеріалу є доместикація та форенізація, а також застосування широкого спектру перекладацьких трансформацій а саме: транскрибування, калькування, генералізація, компенсація, конкретизація тощо. Перекладач має робити свій вибір в користь тих чи інших тактик перекладу, в залежності від жанрової специфіки твору, вікової аудиторії та технічних умов котрі має

аудіовізуальний матеріал. В рамках нашого дослідження було окремо виділено структурно-семантичні особливості онімів в мультиплікаційному серіалі *«Arcane»* та зазначено, що їх переклад потребує комбінування різних перекладацьких прийомів для збереження оригінального задуму твору й одночасної адекватної адаптації до україномовної аудиторії.

РОЗДІЛ 3
ПЕРЕКЛАД ФЕНТЕЗІЙНОГО АНІМАЦІЙНОГО КІНО «ARCANE»

3.1 Лінгвальні характеристики фентезійного анімаційного серіалу «Arcane»

Досліджувальний анімаційний серіал «***Arcane***» представляє собою зразок анімаційного кіно-фентезійного жанру, саме тому йому притаманні риси кінотексту та фентезі. Жанр фентезі створює квазіреальні світи, одним з основних правил існування таких світів є наявність власних персонажів, місць, героїв, артефактів тощо, які в мові реалізуються через власний ономастикон. Однією з основних особливостей за нашими спостереженнями є ономастикон, бо наявні новітньо свтворені квазіреальні світи що потребують номінацій.

Мультиплікаційний серіал «Arcane» 2021 року був заснований на всесвіті гри League of Legends компанії Riot Games та французькою студією Fortiche Production [Arcane 2021], присвячений десятиліттю гри.

Основний сюжет розгортається у двох протилежних містах, аристократичному й процвітаючому Пілтовері та Зауні, де проживають бідні шари населення та злочинці. Події серіалу розпочинаються з невдалого пограбування однієї лабораторії «на поверхні» групою маленьких злодіїв з «низу», що призводить до вивільнення магії та подальших проблем героїв, бо їх дії також привели до активації старого конфлікту між двома містами.

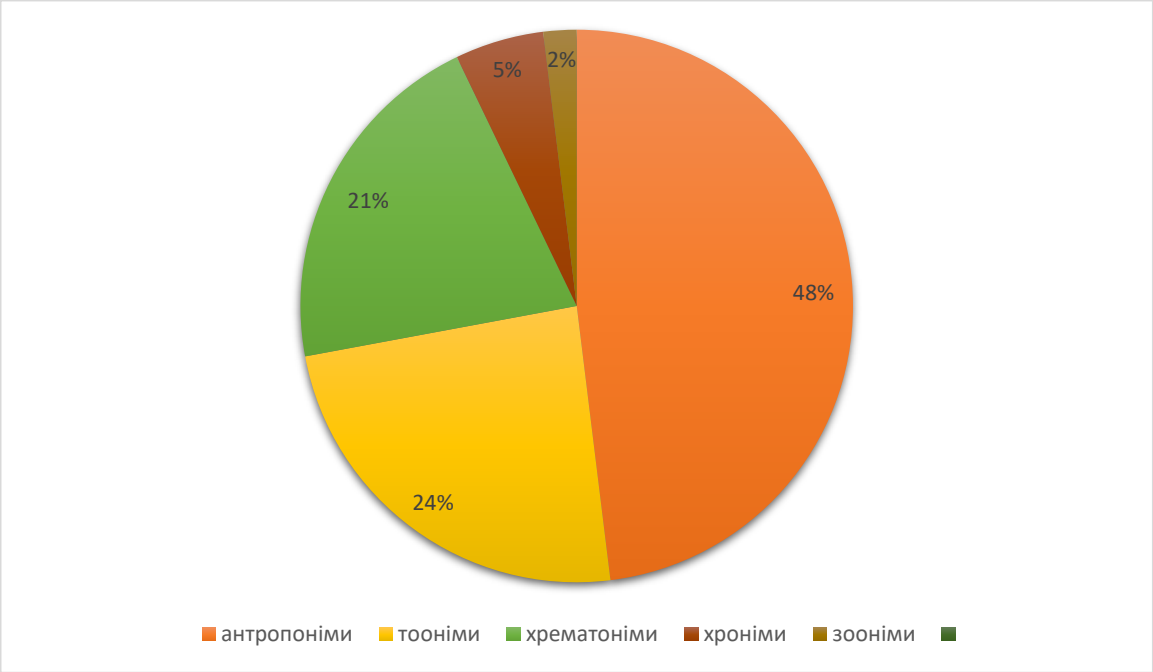
В ході нашого дослідження анімаційного серіалу було виокремлено 145 лексичних одиниць, а саме антропоніми, топоніми, хрематоніми, хроніми, зооніми, ергоніми.(див. Рис. 3.1).

Розглянемо першу групу детально. До цієї групи належать антропоніми, що включає в себе 74 одиниці. Для аналізу антропонімів було обрано найчастіше вживанні власні назви. Вони включають в себе чотири

компонента, серед яких особове ім’я, прізвище, зменшувальна форма імені та титули.

Рисунок 3.1

Відсоткове відношення онімів за семантичним відношенням



Перша група, включає в себе назви неживих предметів, поділяється на три групи: топоніми, хрононіми, хрематоніми [Honl 1966] та сумарно включає в себе 71 лексичну одиницю.

Топоніми: ця підгрупа містить в собі назви регіонів та місць, позначає локації, об’єкти інфраструктури, які можуть мати важливе значення для сюжету та лору серіала і налічує 44 одиниць (див. Рис. 3.2).

Назви міст, регіонів: *Piltover, Zaun, Noxus, Runeterra, City of Progress, Demacia, Ionia, Shurima, Freljord.*

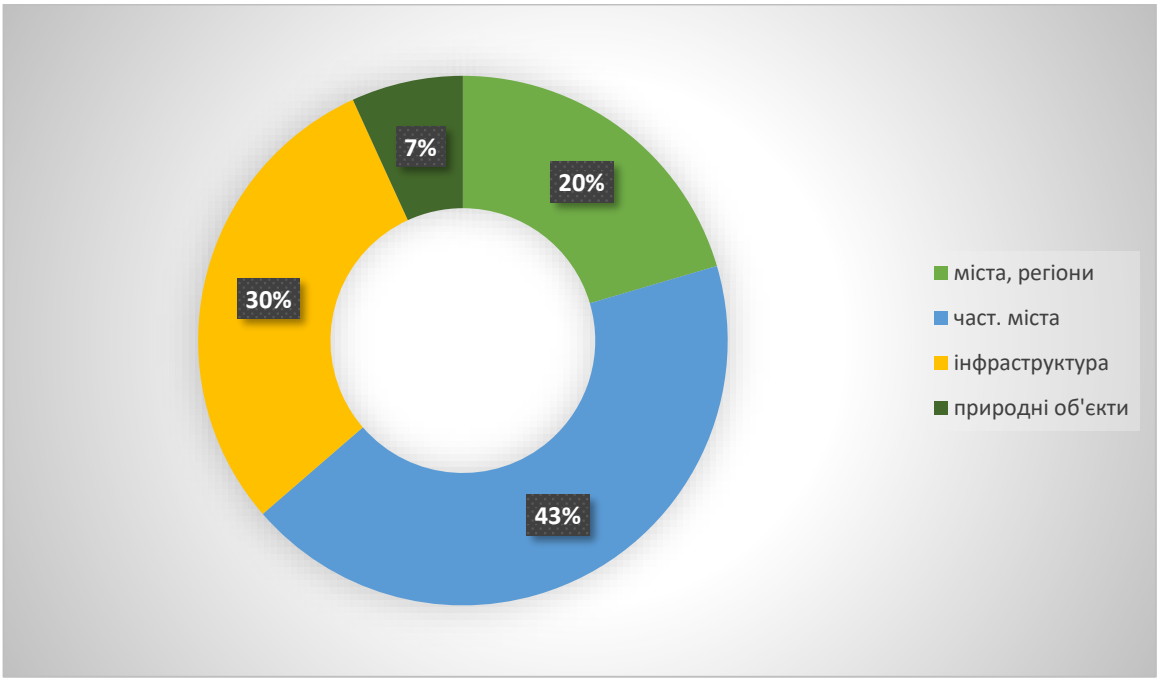
Piltover або *City of Progress* – одна з ключових локацій мультиплікаційного світу, що розташоване на скелях над Зауном, чому і отримало назву «верхнє місто». Високоіндустріалізоване, заможне місто, що є прямим символом технологічного прогресу. Це місто стало відомим через велику кількість видатних науковців, високого рівня освіти й особливо

розробкою технології *Hextech*, що стала ключом в об'єднанні магії та науки. Хоча Пілтовер й подається нам як своєрідна «утопія», під блискавичним успіхом та науковими добутками, прихована байдужість до долі й страждань «нижнього міста». Онім *Piltover* складається з двох частин *pilt* + *over,* що дає нам змогу побачити, що навіть в семантиці компонентів котрі входять до складу власної назви *pilt* та *over* ми бачимо, що ця назва є вмотивованою.

Рисунок 3.2

Відсоткове відношення топонімів

за семантичним відношенням



Zaun – є протилежністю «верхнього міста», темне, забруднене місце, що в буквальному сенсі знаходиться під Пілтовером, а також соціально. Заун розвинутий як промисловий центр, який слугував основою «Пілтоверського багатства». Після того, як заможні верстви населення перенесли свої розкішні маєтки «наверх», Заун залишився з бідністю та відходами, а також отруйним повітрям. Не дивлячись на це, «нижне місто» створило свою унікальну культуру та інновації, котрі значно відрізняються від «верхнього міста». Не можна сказати, що тут панує беззаконня, так як є Сілко та Вандер, що

виступають як керуючі містом, проте це місце не підпорядковується законам Етосу. Назва міста може походити від німецького слова *Zaun* – паркан, що може мати алюзивний характер, бо місто серіалу відгороджене від верхнього світу. Про те також слід зазначити, що назва міста *Zaun* може походити від англійського слова *Down* – низ, що може відповідати семантиці назви.

Runeterra – квазіреальний або фентезійний світ, в якому розгортаються всі сюжетні події *League of Legends* і *Arcane.* Умовно його можна поділити на декілька регіонів а саме: *Piltover, Zaun, Demacia, Noxus, Ionia, Shurima, Freljord,* кожен з них має свою історію, політику та культуру. Данний онім складається з двох частин, а саме *Rune + terra,* що надає нам можливість побачити, що в семантиці компонентів котрі входять до складу власної назви *Rune* (руна) та *terra* (від. лат. земля) ми бачимо, що ця назва є вмотивованою бо напряму відповідає своїй семантиці.

Частини міста: *The Lanes, Topside, Bottom, Northside, Undercity, Academy District, Deadless Canal, Southern Docks, Western Gates, Night Lane, Red Lane, Academy Square, Gray Park Zone, Reclaimation Mines, Wind Spires, The Vessel Graveyard, The Undercity Market, Underground, The old cannery,*

The Lanes – «серце» вуличного життя, житловий район Зауну, родом з якого головні героїні Вайлет та Паудер. Темний, брудний та має убогі умови для життя, проте його населення сильне духом, та спрагле до життя.

Red Lane – район що виступає своєрідною алюзією на реальні *Red Light District* - квартали «червоних ліхтарів», де панує розпуста та інформаційна точка, в котрій можна дізнатися всю необхідну інформацію про життя міста та його підпільну діяльність.

Інфраструктура: *The Academy, The Council, Stilwater Hold, Transition Tower, Medarda Palace, Silco's Lair, Eye of Zaun, Fountain of Time, Hexgates, Bastion of enlightenment, Heimerdinger's Lab, The Undercity Market, The Last Drop.*

The Academy – Центральний науковий заклад Пілтоверу, котрий спеціалізується на таких науках як інженерія, хімія, виніхідництво тощо. Академія виступає символом знань і в той же час символ елітраності.

Природні об'єкти: *Pilt River, Deadless Canal, Gray Park Zone.*

Так як світ «*Arcane*» є вигаданим, то топоніми несуть в собі важливу роль й передають політичну та соціальну структуру *Пілтовера* та *Зауна*, що в свою чергу є протилежностями один одного, Пілтовер є символом прогресу та розвитку, порядку та багатства, в той час як Заун є «низом» котрий показує занепад, небезпеку та беззаконня як таке, бідні шари населення та підпільні ринки, навіть повітря тут є отруйним. В свою чергу вони знаходяться на континенті *Runeterra,* слова яке утворено з "*rune*" (руна) та "*terra*" (земля), що є натяком на магічну природу цього квазіреального світу.

Хрононіми: назви які пов'язані з часом або періодом історії в лорі. Це можуть бути роки, місяці, епохи, свята, війни чи будь-які інші визначені часові рамки що мають значення для сюжету та розвитку подій. Включає в себе всього 3 лексичні одиниці::

Progress Day, The Battle of Hildenard, The Six Bridges Conflicts.

Progress Day – це свято якому приділили достатньо уваги в сюжеті, воно присвячене науковому прогресу, що є алегорією модернізації та технологічних прогресів. Саме під час цього свята різні науковці презентують свої розробки та нові технології, проводять наукові виставки та створюють конференції на котрих виступають члени Ради. Саме під час Дня Прогресу одні з героїв (Джейс та Віктор) представили свою нову розробку, технологію Hextech, що мала зробити революцію в транспортуванні речей та безпосередньо людей. Назва вказує на ключову ідею та підтекст самої назви міста, ціль Пілтовера - культ прогресу й технологій.

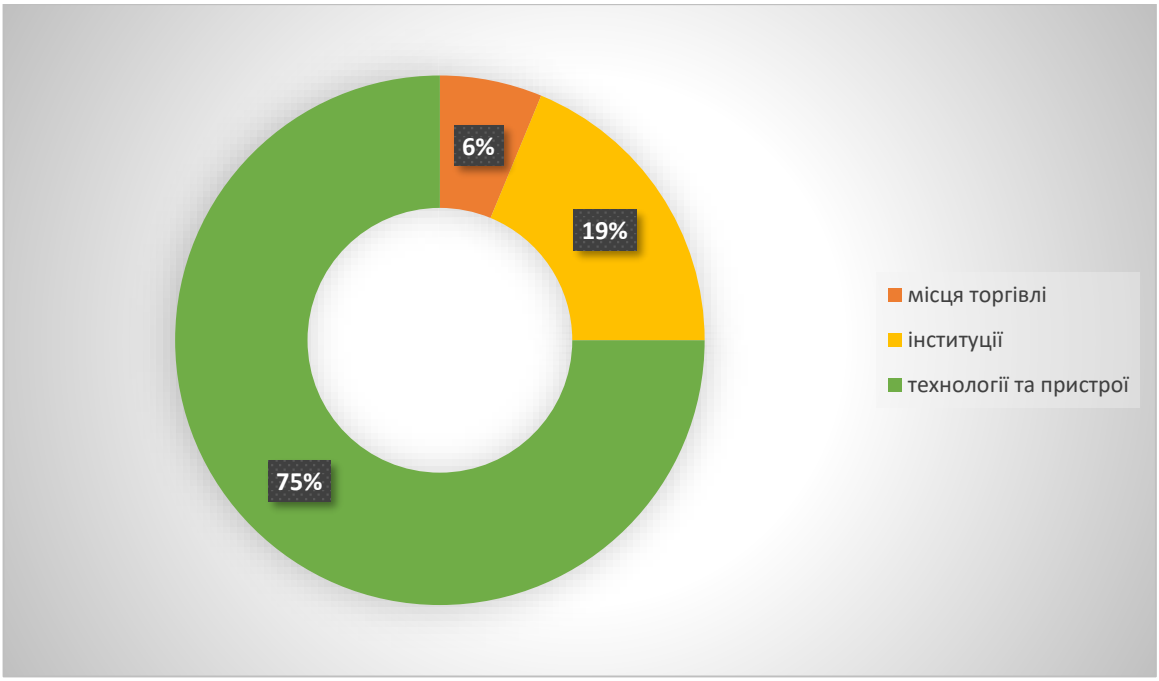
The Six Bridges Conflicts – громадянське протистояння між жителями Зауну та Пілтовера, що стало основоположником сюжетної лінії, так як з цього починається серіал і зав'язуються важливі сюжетні лінії. В мультиплікаційному серіалі *Arcane* ця подія часто згадується під час

політичних дискусій Ради, а також є основною мотивацією головного антагоніста серіалу Сілко, який вважає, що Заун є жертвою колоніального відношення до людей зі сторони Пілтовера, та хоче встановити власне панування. Події розгорталися на мосту, що є зв'язуючим елементом інфраструктури між верхнім та нижнім містом, контроль над цим мостом означає контроль над торгівлею товарами, потоком людей та техніки.

Хрематоніми: ця підгрупа відображає назви предметів, пов'язаних з багатством або матеріальними цінностями. Сюди можуть входити назви валют, коштовностей, ринків чи інших об'єктів, що визначають економічний аспект уявного світу, технології та пристрої [Honl 1966, с.6] Налічує 32 одиниць (див. Рис. 3.3):

Рисунок 3.3

Відсоткове відношення хрематонімів за семантичним відношенням



Місця торгівлі: *Benzo's shop, The Undercity Market*

Benzo's shop – невеличка крамничка в місті Заун, котра належить Бензо. Вцьому місті продавали інструменти, запчастини, механічні пристрої, хімікати та багато іншого. Це місце можна порівняти з ломбардом, жителі

також приносили туди речі, свої чи награбовані, тому воно є посередником між легальним та тіньовим ринком Рунтери.

Домівки та політико-економічні інституції: *The House Ferros, The House Talis, Heimerdinger's Lab, Lower House, The Chem-barons, House Talis Security.*

The Chem-barons – це не один якийсь заклад, а справжня промислова еліта Зауну – картель хімічної торгівлі. Це місце слугує певним центром підпільної влади міста. Вони займаються контролем, виробництвом та постачанням хімічних речовин, зокрема наркотиків. Під їх вплив підбадають заводи, лабораторіїї, вуличні банди тощо. З семантичної точки зору назва цієї організації є вмотивованою, так як складається з двох частин, перша це слово *Chem* слугує скороченням від *chemical* (хімічний), друга це *baron,* що в сучасній мові є спорідненим з значенням бізнес-магната.

Lower House – офіційна назва нижньої палати Ради Пілтовера, котра виступає представником нижніх слоїв населення міста. Члени нижньої палати представляють інтереси торговців, групи меншинств та початківців в сфері науки. Семантичні компоненти назви *Lower* та *House* є вмотивованими, так як повністю виконують роль закладену в зміст слів.

Технології та пристрої: *The Arcane, The Ethos, Hextech theory, Hexgates, Hextech Gemstone, The Gemstone, The Atlas Gauntlets, The Hex Claw, Firelights, Chembots, Blitzcrank Crystals, Legacy, Hexcore, Rune matrix, Chemical Injectors, Magnetic Nodes, Rune of Spark, Ancient Arcanums, Star of Runeterra, Slug monster, Flame Circle Emblem, , The Cannon Pinion's, Shimmer, Airship*

Hextech Gemstone – являє собою стабілізовану форму кристала, що є прямим джерелом арканічної енергії, ця сфера створена з двох частин руни та кристала, використовується як прототип батарейки.

Hexcore – магічний пристрій котрий поводить себе як живий організм, був створений Віктором. Він продвигає *Hextech* на новий рівень – це живий організм в середині пристрою, що може вчиться, рости і змінювати навколишнє середовище. В перше активувався за допомогою контакту з

кров'ю, після чого почав рости й міг призвести до вимирання людства. Дивлячись на семантичну складову компонентів слова *Hexcore*, що поділяється на дві частини *Hex* + *core,* можна зазначити, що корінь *Hex* походить з латинської мови, та в англійській мові має значення «чаклунство», також форма цього пристрою *Hexcore* може бути відсиланням до грецького кореня *Hexa-* (шість) тобто пристрій має шестикутну форму, що часто зустрічається в магічних символах. Слово *core* – ядро, основа, серцевина. Тож можна зазначити, що ця назва є вмотивованою так як повністю відповідає семантиці слова.

The Atlas Gauntlets – механічні залізні рукавиці з частинами магії, були задумані як пристрій для допомоги під час тяжкої роботи в шахтах, але в кінцевому результаті стали основною зброєю головної героїні Вайлет. Вони дають своєму користувачу надлюдську силу, проте при тривалому використанню можуть нести шкоду для організму людини. Слово *Atlas* може бути відсиланням до міфу про Атлана, що є символом сили та витривалості. Слово *Gauntlets* походить від лат. *guante*, та фр. *Gant* – «рукавичка», броньована частина лицарських обладунків. Відповідно до семантичних компонентів, ми можемо зазначити, що вибір такої назви є вмотивованим.

Hexgates – спеціальні магічні ворота котрі були створенні на основі магії, та мали слугувати швидким порталом для переміщення повітряних судин, що б допомогло ще більше розвинути торговельні відносини. Онім *Hexgates* складається з двох частин *Hex* (магія) + *gates* (ворота), дає нам змогу побачити, що навіть в семантиці компонентів котрі входять до складу власної назви *Hex* та *gates* ми бачимо, що ця назва є вмотивованою.

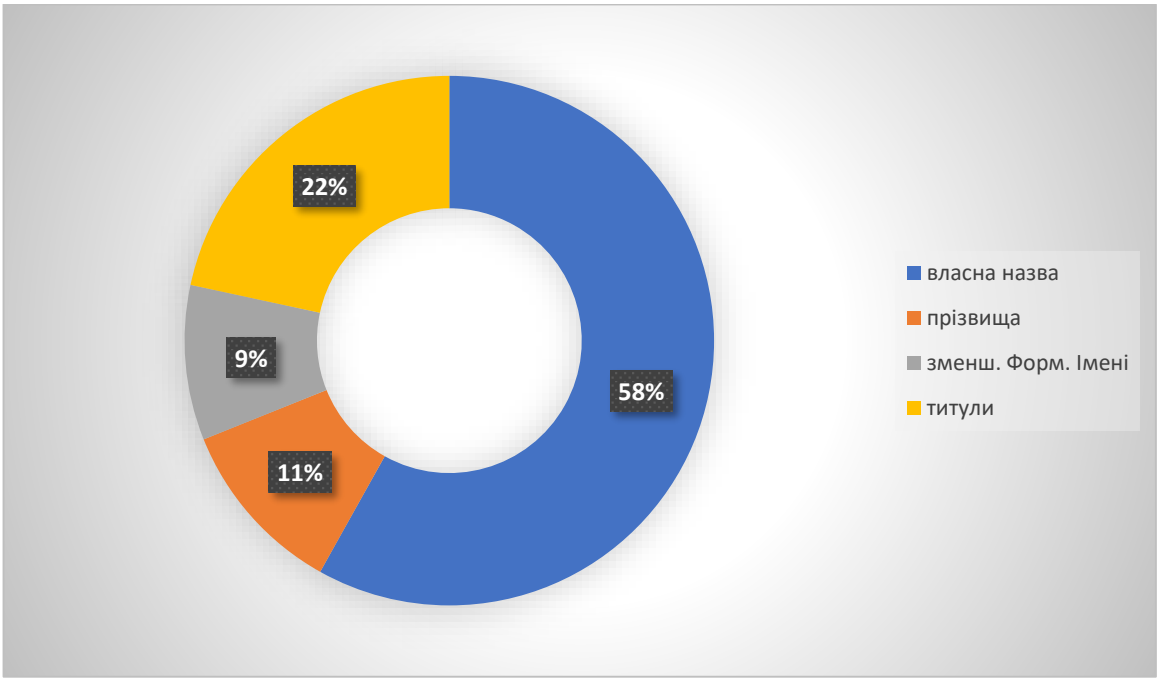
У серіалі *Arcane* ця група назв є особливо важливою, оскільки саме технології, зокрема *Hextech*, формують сюжетну сітку всього твору. Бо одним з основних мотивів цього анімаційного кіно є конфлікт між магією та наукою.

До другої групи онімів належать антропоніми, а саме власні назви, титули, прізвища, зменшувальні форми імені тощо. Що є однією з головних частин світу мультиплікаційного серіалу «*Arcane*» (див. Рис. 3.4).

Рисунок 3.4

Відсоткове відношення антропонімів

за семантичним відношенням



Власна назва: Це ім'я конкретної особи, головних персонажів та другорядних героїв. Група налічує 43 лексичні одиниці.

Powder, Jinx, Violet, Vander, Claggor, Grayson, Voldian, Jayce, Caitlyn, Ekko, Rohan, Heimerdinger, Mel, Marcus, Silco, Harold, Benzo, Viktor, Hoskel, Jerich, Singed, Ambessa, Sevika, Amara, Bolbok, Cassandra, Elora, Chross, Huck, Rio, Finn, Pim, Salo, Miguel, Kino, Mylo, Ginko, Chuck, Sky, Renni, Deckard. Stanwick, Sonnem.

Heimerdinger – головний йордл-вчений, що є членом Ради та вчителем багатьох видатних науковців. Він живе багато років й бачив до чого може призвести магія, тому він обережно й з недовірою віднісся до ідеї Джейса про створення *Hextech*. *Heimerdinger* може бути утворене на основі німецьких коренів *Heimer* + *dinger*. Також образ цього персонажа може бути алюзією на Ейнштейна.

Singed – обдарований проте безпринципний алхімік, що живе усамітнено в Зауні. Саме він був наставником Віктора в його дитинстві, та є автором

хімічної зброї «*Shimmer*» за допомогою котрої створювали мутантів. Ім'я алхіміка походить від англійського слова *singed* – опалений або підпалений, що в свою чергу описує зовнішній вигляд персонажа, котрий мав велику кількість шрамів після опіку, по всьому тілу.

Прізвище: Додатково ім'я, яке може бути пов'язане з характеристиками чи особливостями героя та включає 8 одиниць.

Medarda, Deckard, Young, Kirammans, Ferros, Talis, Padidly, Parlec.

Прізвища вибудовують та підкреслюють соціальний статус та походження в цьому світі, що відображають політичну систему Пілтовера. Їх не багато, але вони дають нам чітке поняття хто є хто.

Зменшувальна форма імені: Зменшена або ласкава форма імені або прізвиська, нараховує в собі 7 одиниць.

Vi, Jinx, Little Man, Mouser, Whisker, Pow-Pow, Cupcake.

Титули: ця група слів має в собі титули та соціальні ролі, налічує 16 одиниць. Вони виконують функцію розмежування персонажів за статусом та їх походженням, а також відображенням їх дій у суспільстві.

Professor, Councilor, The Professor's Assistant, The Alornian General, Father of Piltover, The Firelights, Lapdog, Patrons, The Dean of the Academy, Hound of the Underground, Enforcers, Lower house, The nation of Zaun, The Noxians, Piltie.

Антропоніми в серіалі «Arcane» виступають основною силою, так як їх переважна більшість та виконують різні функції в сюжеті. Вони не залишилися без семантичного навантаження. Наприклад *Jinx* (англ. невдача) — це ім'я однієї з головних героїнь, яке репрезентує цього персонажа після її «переродження», вона своїми діями ненавмисно вбила майже чотирьох людей, своїх друзів, свою родину. Після чого в неї появилися психічні розлади. Це ім'я передає її трагічну долю.

Ім'я наступної головної героїні *Violet* (Vi від лат. життя) — також описує долю та характер персонажа. Дівчина до кінця бориться за своє життя та життя близьких їй людей, намагається віднайти сестру та відновити з нею родині

зв’язки. Також хоч дівчина й має бойовий характер та навіть була борцем у підпільних клубах, вона має другу м’яку сторону котру показує тільки близьким.

Третя група містить в собі **зооніми**. Їх в анімаційному серіалі всього 3, а саме: *Slug Monster, Heimerdinger, Mouser.*

На основі базової ономастичної класифікації, що передбачає поділ онімів на групи антропонімів, топонімів, хрематонімів та зоонімів, ми можемо розподілити їх семантично, за походженням та зв’язком з реально існуючими лексичними одиницями. Такий підхід дозволяє нам сформувати двокомпонентну модель розподілу ономастикону, а саме: **реально існуючі одиниці** та **квазіреальні** (див. Рис. 3.5).

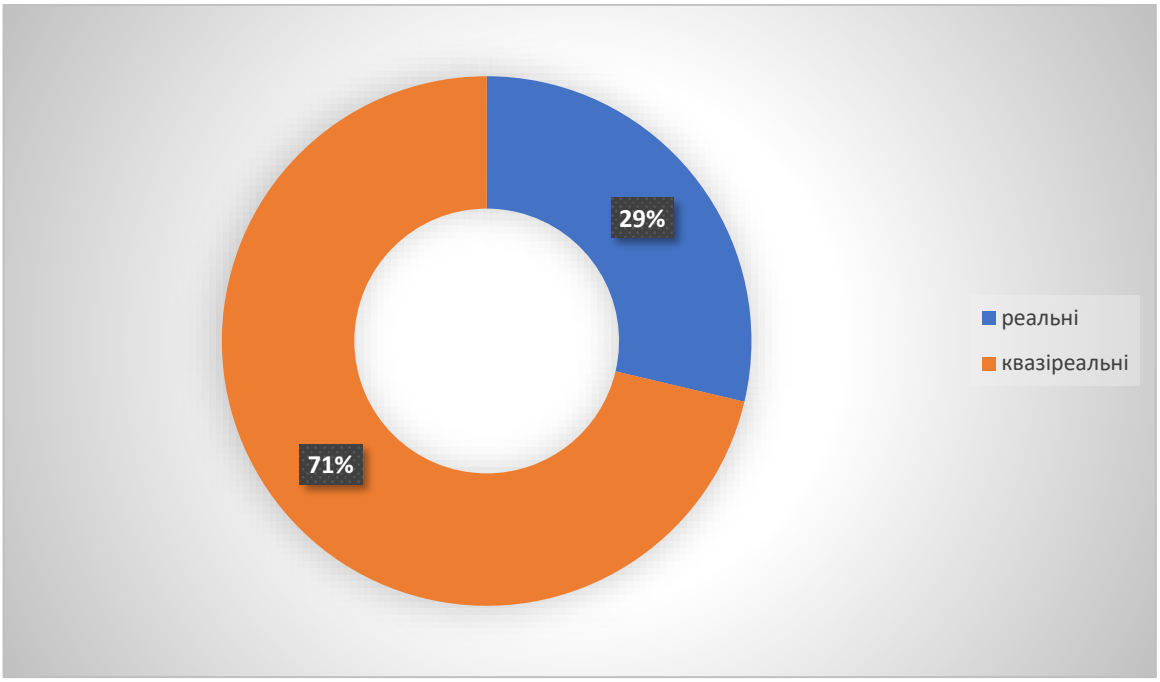
До першої категорії належать оніми що існують в реальному світі. Дані одиниці представлені та функціонують в межах художнього дискурсу проте мають відповідники в реальному вимірі, тому можуть представляти ономастичну реальність: *Powder, Violet, Harold, Miguel, Chuck, Sky, Jayce, Caitlyn, Young, Renni, Huck, Professor, Councilor, The Professor’s Assistant, Patrons, Lapdog, The Dean of the Academy, Enforcers, Lower House, Academy, Academy District, Southern Docks, Western Gates, Transition Tower, Fountain of* Time, The Last Drop, Progress Day, Cassandra, Elora, Whisker, Cupcake, Marcus, Viktor, Amara, Red Lane, The Academy, The Council, Airship

До другої групи онімів належить квазіреальні або вигадані лексичні одиниці, що були створенні в межах художнього наративу мультиплікаційного анімаційного серіалу **Arcane**, для позначення елементів вигаданого світу: *Mouser, Claggor, Heimerdinger, Mel, Silco, Benzo, Hoskel, Jerich, Singed, Ambessa, Sevika, Bolbok, Chross, Finn, Pim, Salo, Kino, Mylo, Stanwick, Sonnem, Medarda, Kirammans, Ferros, Talis, Padidly, Parlec, Piltover, Zaun, Noxus, Runeterra, Demacia, Ionia, Shurima, Freljord, The Lanes, Topside, Bottom, Northside, Undercity, Academy Square, Deadless Canal, Gray Park Zone, Reclaimation Mines, Wind Spires, The Vessel Graveyard, The Undercity Market, Underground, The Old Cannery, Night Lane, Stilwater Hold, Transition Tower,*

Medarda Palace, Silco's Lair, Eye of Zaun, Fountain of Time, Hexgates, Bastion of Enlightenment, Heimerdinger's Lab, The Last Drop, The Firelights, The Chem-barons, The House Ferros, The House Talis, House Talis Security, The Noxians, The Nation of Zaun, Lower House, The Arcane, The Ethos, Hextech Theory, Hextech Gemstone, The Gemstone, The Atlas Gauntlets, The Hex Claw, Chembots, Blitzcrank Crystals, Legacy, Hexcore, Rune Matrix, Chemical Injectors, Magnetic Nodes, Rune of Spark, Ancient Arcanums, Star of Runeterra, Slug Monster, Flame Circle Emblem, The Cannon Pinion's, Shimmer.

Рисунок 3.5

Відсоткове відношення онімів за походженням



Власні назви або Оніми є важливим компонентом в лексико-семантичній системі кожної мови, оскільки вони несуть в собі номінативну, ідентифікаційну, культурно-репрезентативну та когнітивну функції. В мультимедійному дискурсі, оніми створені не лише як ідентифікатори персонажів, локації чи предметів, а й виконують роль носіїв концептуального навантаження, що в свою чергу створюють складну ономастичну модель вигаданого світу.

У контексті обраного нами матеріалу для дослідження, а саме серіалу *Arcane*, що був створений на основі всесвіту відеогри *League of Legends*, ономастикон відіграє основну роль у будуванні художнього простору. В серіалі представлена велика кількість власних назв, що відрізняються за структурною організацією та семантичною наповненістю. Що дає нам змогу, у межах цього підрозділу зазначити структурно-семантичну класифікацію та провести аналіз ономастичного матеріалу.

Відповідно до морфологічної будови онімів в серіалу *Arcane,* їх можна розділити на основні типи: **однокомпонентні, двокомпонентні, трикомпонентні, чотирьох компонентні, назви-символи** а також поділити їх за структурною моделлю:

- **Однокомпонентні** – лексеми, що складаються з одного кореня та відсутні складних словотворчих елементів. Прикладом є: *Powder, Violet, Mel, Shimmer, Sky, Jayce, Piltover, Viktor, Zaun, Noxus, Marcus, Silco, Sevika, Legacy*. *Northside, Undercity, Arcane, Patrons, Ethos, Councilor, Underground, Lapdog, Professor, Hit, Docks, Hexgates, Firelights, Gemstone, Sheriff, Representatives, Airship, Bathysphere, Transmutation, Hexcore, Piltie,*

- **Двокомпонентні** – оніми утворені за допомогою поєднання двох слів, що часто можуть позначати об’єкти чи локації. Наприклад:, *Transition Tower, House Talis, Pilt Rive, Medarda Palace, Academy Square, Stilwater Hold, Silco’s Lair, Deadless Canal, Benzo’s shop, Rune matrix, Academy district, House Ferros, Lower house, Hextech theory, Heimerdinger’s Lab, Professor’s assistant, Progress Day, Stilwater hold, Ancient Arcanums, Chemical Injectors.*

В свою чергу двокомпонентні оніми можна поділити за структурною моделлю на *Noun+Noun, Noun +’s+Noun, Adj+Noun.* Розглянемо приклади:

Noun+Noun: *Transition Tower, Academy Square, House Ferros, House Talis, Rune Matrix, Hextech Theory, Progress Day, Ancient Arcanums, Chemical Injectors*.

Noun+’s+Noun: *Heimerdinger’s Lab, Benzo’s Shop, Professor’s Assistant, Silco’s Lair.*

Adj+Noun: *Deadless Canal, Academy District, Lower House.*

- **Трикомпонентні** – оніми утворені за допомогою поєднання трьох слів. Наприклад: *nation of Zaun, Eye of Zaun, Fountain of Time, City of Progress, House Talis Security, Bastion of enlightenment, Gray Park Zone, Piltover Mechanical Anchor, The Hex Claw, The old cannery, The Atlas Gauntlets, Bastion of enlightenment, Father of Piltover, The far colonies, The Vessel Graveyard, The Undercity Market, Flame Circle Emblem, Star of Runeterra, Distinguished Innovators competition.*

В свою чергу трикомпонентні оніми можна поділити за структурною моделлю на *Noun+of+Noun, Adj+Noun+Noun, Noun+Noun+Noun*. Розглянемо приклади:

Noun+of +Noun: *Nation of Zaun, Eye of Zaun, City of Progress, Fountain of Time, Bastion of Enlightenment, Father of Piltover, Star of Runeterra.*

Adj+Noun+Noun: *Flame Circle Emblem, Gray Park Zone, Distinguished Innovators Competition*.

Noun + Noun + Noun: *Piltover Mechanical Anchor, House Talis Security.*

- **Чотирьох компонентні** – оніми утворені за допомогою поєднання чотирьох слів. Наприклад: *crystal of magical energy*, *The Battle of Hildenard, The Six Bridges Conflicts.*

В свою чергу чотирьох компонентні оніми можна поділити за структурною моделлю на *Noun+of+Adj+Noun, Article+Noun+of+Noun*. Розглянемо приклади:

Noun+of+Adj+Noun: *Crystal of Magical Energy.*

Article+Noun+of+Noun: *The Battle of Hildenard.*

- **Назви-символи** – до цієї групи належать оніми, що містять в собі метафоричні, алюзійні та інтертекстуальні відсилання. Наприклад: *Star of Runeterra, Flame Circle Emblem, The Arcane, The Ethos*.

Отже, на основі проведеного аналізу по всесвіту мультиплікаційного серіала «Arcane» містить велику кількість онімів, а саме: власних назв, які складаються з реальних а також видуманих, алюзійних назв. Їх можна

поділити на дві групи: назви живих істот та назви неживих предметів та подій. Завдяки такому різноманіттю онімів, а саме антропоніми, топоіми, хроніми, хрематоніми та зооніми, що були представлена в мультиплікаційному всесвіті, відображається глибокий рівень пропрацювання та деталізації цього квазіреального світу, герої є живими а атмосфера передана в повній мірі. Власні назви, топоніми та антропоніми є важливим компонентом для створення яскравих персонажів, продуманої атмосфери та розкриття сюжету без промахів. Проте найбільшою групою онімів за нашим спостереженням виявилися саме антропоніми. Також ми запропонували розподіл ономастичної лексики на дві категорії, а саме: реальні та квазіреальні лексичні одиниці. Таким чином розподіл онімів на реальні та квазіреальні одиниці дозволяє не лише систематизувати ономастичний матеріал за походженням а й побачити їх роль в створенні вигаданого всесвіту. Структура онімів та їх семантика взаємо пов’язані з функціонуванням персонажів, просторово-часової організації тексту, соціального устрою та ключових сюжетних конфліктів.

3.2 Особливості перекладу ономастикону анімаційного фентезійного фільму «Arcane»

Метою цього розділу є проаналізувати та оцінити адекватність перекладу онімів на основі доместикації та форенізації. Під час проведення дослідження методом суцільної вибірки були обрані антропоніми, топоніми та хрематоніми для аналізу перекладу кінотексту, в свою чергу дубляжу . Наразі зосередимося на аналізі перекладацьких рішень, які були використанні при перекладі двома українськими студіями перекладу Matsura та Le Doyen.

При проведенні аналізу перекладів власних назв із мультиплікаційного серіалу «*Arcane*» було помічено, що більшість антропонімів, топонімів, хрематонімів були передані на українську мову за допомогою

транскрибування. Другим за популярністю методом перекладу антропонімів було відтворено з використанням транслітерації.

Наведемо декілька прикладів з тексту:

- *You know, **Claggor**, for once you`re right - Чуєш, **Клагере**? Ти мав рацію.* (Matsura) / *Знаєш, **Клегор**, хоч у чомусь ти мав рацію*. (Le Doyen)

Так як ім'я персонажу є вигаданим, й створене спеціально для мультиплікаційного серіалу, воно є авторським неологізмом. Студія перекладу Le Doyen в своєму дубляжу використовують перекладацьку техніку таку як транслітерація, та зберігають називний відмінок в іменні *Claggor* навіть при звертанні. Таким чином студія залишила ім'я максимально приближеним до оригіналу, що можна віднести до перекладацької стратегії форенізації . В свою чергу Matsura використовують доместикацію, вони адаптували слово під українську граматику використавши метод транскрибування, та надавши слову кличний відмінок. Обидва варіанти перекладу оніму Claggor – Клегор/Клагере має адекватний переклад, проте Matsura дає більш адекватний переклад котрий відповідає граматичну структуру української мови, а саме використовує систему відмінювання імен Claggor – Клагере.

За таким принципом був зроблений наступний переклад:

- *Undermine **Silco** by making a half-assed play at my ego? – Налаштувати мне проти **Сілко** зачепивши моє его?* (Matsura) / *Підставити **Сілко** зробивши кривий замах на моє его?* (Le Doyen)

На основі даного прикладу ми бачимо, що обидві студії перекладу притримуються однакового перекладацького рішення для антропоніму *Silco* перекладаючи його за допомогою калькування *Сілко**,*** та використовуючи форенізацію як основну стратегію при перекладі. Данна стратегія перекладу робить вказаний переклад адекватним.

Ось ще один приклад:

- *Besides, this is exactly the sort of job **Vander** would`ve pulled when he was our age - Крім того, якраз цим **Вандер** і займався, коли був нашого віку*. (Matsura) / *До того ж **Вандер** у нашому віці тим самим займався.* (Le Doyen)

В цьому прикладі в обидвах варіантах перекладу антропоніму використовується форенізація та метод транслітерації для перекладу імені. Ім'я *Vander* схожий до префіксу «*Van Der*» в голландських прізвищах, і має значення «з відки», такий префікс властивий топонімним прізвищам [Namesflare Team]. Англомовний варіант імені близький за формою та звучанням до такого прізвища, а також може виступати алегорією на його життєвий шлях, тому що персонаж був з простого народу й мав велике значення для сюжету. Обидва переклади оніму Vander - Вандер можна назвати адекватними.

Інший приклад:

- *Heard that? **Deckard**? They don`t want any trouble, you now in my experience, trouble finds you. There`s no reason this has to get ugly, how about uou share a little taste your treasure there. - Чув, **Декарде**, вони не хочуть проблем, скажу з власного досвіду - проблеми самі вас знайдуть ми можемо розійтися дружно, якщо поділитися трішки своїм скарбом, що по чесному*. (Matsura) / *Чув, **Декарде**, вони не хочуть проблем, а мені здається що проблеми самі вас знаходять, давайте не сваритися. Пропоную трішки поділитися з нами і всі залишаться щасливі*. (Le Doyen)

На цьому прикладі ми бачимо, що переклад виконано засобом транслітерації антропоніма. *Deckard* реально існуючий онім, проте належить до іншої групи, якщо в мультиплікаційному серіалі його можна віднести до антропонімів, а саме власних назв, то в реальному ономастикону, він входить до прізвищ. Аналізуючи переклад в цілому, треба зауважити, що студії користуються різними техніками перекладу. Обидва переклади Deckard - Декарде є повністю адекватними, оскільки зберігають оригінальний варіант власної назви за допомогою транслітерації та притримуються стратегії форенізації.

До наступного прикладу належить:

- ***Powder**, look at me. What did I tell you? – **Паудер**, глянь на мене. Пам'ятаєш, що я казала?* (Matsura) / ***Паудер**, поглянь на мене, що я тобі казала?* (Le Doyen)

На цьому прикладі можна побачити, що обидві студії притримуються схожого погляду на переклад антропоніму *Powder*, що в свою черго призводить до втрати семантичного значення імені оригіналу, бо ім'я героїні схоже на слово *Powder (порох)* та містить в собі алюзію на реально існуюче слово *Power (сила)*, що відображає її характер та внутрішній світ героїні, не дивлячись на життєві труднощі вона крокувала в перед до своїх цілей. Також в серіалі зустрічалося зменшувальна форма імені *Pow-Pow*, що може слугувати завуальованою відсилкою на майбутні події, бо доросла *Паудер* мала зброю у вигляді пістолетів, котрою добре володіла. При порівнянні з оригінальною англійською реплікою переклад від студії Le Doyen має більш точне відображення семантичного і прагматичного значення фрази героїні. В той час як варіант перекладу від Matsura виконують адаптацію оригінального змісту за допомогою лексичної заміни, що частково змінює зміст репліки. Переклад *Powdr - Паудер* можна вважати адекватним.

Як ми бачимо в даному випадку студії перекладу використовують метод транслітерації при перекладі власних назв з англійської мови на українську. За такою ж схемою були переведенні наступні слова: *Grayson – Грейсон, Caitlyn – Кейтлін, Ekko – Екко, Rohan – Рохан, Heimerdinger – Гаймердінгер, Mel Medarda – Мел Медарда, Marcus – Маркус, Viktor – Віктор, Benzo – Бензо, Singed – Сінгед, Ambessa –Амбесса, Sevika – Севіка, Amara – Амара, Bolbok – Болбок, Cassandra – Касандра, Elora – Елора, Rio – Pio, Finn – Фін, Salo – Сало, Pim – Пім, Kino – Кіно, Matilda – Матильда.*

Тепер наведемо приклад в котрому була використана транскрипція:

- *Keep an eye out for anything that looks valuable, Powder, before **Mylo** fills the bag with junk - Паудер, пошукай щось справді цінне, поки **Майло** не набхав мотлуху у рюкзак.* (Matsura) / *Шукай усі цінні речі Паудер, поки **Майло** не набрав всілякого мотлоху.* (Le Doyen)

В даному прикладі обидві студії для свого перекладу використовують метод транскрибування ім’я. Переклад антропоніму *Mylo - Майло* здійснено за допомогою перекладацької стратегії а саме форенізації, та був використаний метод перекладу за допомогою транскрипції, тож такий переклад є адекватними, тому що цей антропонім не має прихованого чи символічного значення, отже не потребує адаптації та одомашнення.

Ось ще один приклад:

- *Wait, **Vi**, how the hell did we find this place? - Чекай, **Вай**, а хто тобі сказав про це місце?* (Matsura) / ***Вай**, як ми взагалі знайшли цю хату?* (Le Doyen)

Проводячи аналіз перекладацьких рішень, можна прийти до висновку, що було використано форенізацію для перекладу даного прикладу, а також обидві студії дубляжу під час процесу перекладу використовують транскрипцію як метод перекладацької адаптації власного ім’я *Violet*, що має латинське походження та означає «*фіалка*» […], а точніше його скороченої форми *Vi*. На нашу думку переклад антропоніму через транскрипцію є стилістично адекватним.

Як бачимо з наведених прикладів, в даному випадку студії перекладу використали метод транскрипції при перекладацькій адаптації. За такою ж схемою були переведенні наступі слова: *Huck - Хак, Jinx - Джинкс, Jaysce - Джейс, Jerich - Джеріх, Chross - Кросс, Young - Янг, Miguel - Мігель*.

Отримані результати дослідження перекладу антропонімів свідчать про те, що під час процесу перекладу на українську мову більшість слів були перекладенні за допомогою транслітерації. більшість антропонімів, не мають образної асоціативної основи в мові реципієнта, через що відбувається транскодування. Такий вибір перекладацької трансформації може бути пов’язаний з прагненням зберегти вимовну та частино фонетичну відповідність перекладу до оригіналу для кращого розуміння глядачів.

Топоніми були перекладенні за допомогою різних способів, переважна більшість склала саме калькування, наступною за частотою застосування була

генералізація. За нашими спостереженнями не всі топоніми отримали адекватний переклад, що спостерігалося в перекладі однієї з студій, котра була обрана для аналізу. Зокрема розглянемо наступний приклад:

- *Look around you. You think anyone **topside`s** going hungry? - Поглянь навколо. Думаєш, хтось на **поверхні** не доїдає?* (Matsura) / *Озернися, тобі здається, що **ці люди** голодують?* (Le Doyen)

Як бачимо на прикладі перекладацької адаптації оніму *topside*, в даному випадку Le Doyen вирішили використати доместикацію не перекладаючи цей топонім, а просто опустити його та використати модуляцію у вигляді заміни на інший зміст. *Topside* є невід'ємною частиною культури квазіреального світу *Arcane*, через його опущення нівелюється концепт цього оніму «*ці люди*» замість «*верхнього класу*». Виходячи з цього, ми можемо зазначити, що даний варіант перекладу *topside - ці люди* є не адекватним, так як через опущення оніму відбувається семантична втрата, втрачається відсилання на соціальні ролі в суспільстві між мешканцями верхнього та нижнього міста. Тому на нашу думку варіація перекладу через форенізацію топоніму *topside - поверхні* від Matsura є адекватним та зберігає семантику топоніму.

За такою схемою відбулося опущення перекладу наступних онімів: *Bottom, Lower house, Representatives.* Подібне опущення призводить до семантичної втрати онімів які пов'язані з політичною організацією квазіреального світу. Доместикація не підходить до такого типу топонімів, так як призводить до втрати семантичного контексту.

Тепер дамо приклади з використанням калькування:

- *You`ll learn to love it, welcome to **The Lanes** - Скоро звикнеш, вітаю у **провулках**.* (Matsura) / *З часом звикнеш, вітаю у **лініях**.* (Le Doyen)

Як ми бачимо з цього прикладу, в другому варіанті перекладу було використано такий метод перекладу, як калькування при адаптації топоніму українською мовою, в той час як в першому варіанті перекладу було використано генералізацію. Аналізуючи адекватність цих двох варіантів перекладу ми можемо зазначити, що варіант перекладу *The Lanes* як *Лінії* є не

адекватним, так як метод перекладу калькування призводить до порушення коректного сприйняття значення топоніму в контексті світу «*Arcane*», в той час як Matsura в своєму перекладі оніму *The Lanes – Провулки* роблять семантичну адаптацію з урахуванням соціокультурного контексту назви, що сприяє адекватності переклада.

Інший приклад повноцінного калькування обома студіями:

- *Nor was this approved by* ***the Academy****, who authorized your research? -* ***Академія*** *теж цього не схвалювала. Хто дав дозвіл на дослідження?* (Matsura) / *І* ***Академія*** *дозволу не давала, хто дозволив таке дослідження?* (Le Doyen)

При перекладі оніму обидві студії дотримувалися форенезації, а також використали однакову стратегію перекладу оніма *the Academy - Академія*, що відповідає стилістичним та граматичним правилам української моаи й зберігає оригінальний задум автора, тож ми можемо назвати такий варіант перекладу адекватним.

Ось ще один приклад:

- *I also told you time and time again, the* ***Northsode`s*** *off-limits, we stay out of* ***Piltover`s*** *business - А ще я безліч разів казав, що в* ***Нордсайд*** *ні ногою. Ми не пхаємо носа до* ***Пілтовера***. (Matsura) / *А ще я казав не потикатися на* ***двір****, не лізти у справи* ***Пілтовера****.(* Le Doyen)

На основі даного прикладу ми можемо побачити, що варіанти перекладу збігаються, так як студії дотримуються однакової позиції тільки з назвою міста, вони використовують стратегію форенезації та метод калькування. В той час як назву району вони перекладають у різний спосіб. В першому варіанті перекладу використовується транслітерація, в іншому перекладі була задіяна генералізація, через яку втрачається семантика слова, так як він є топонімом і слугує назвою для цілого району. На нашу думку, при порівняні перекладів від студій Le Doyen і Matsura треба зазначити, що в квазіреальних світах, з своєю власною будовою світу, географічні назви несуть в собі функцію не лише умовних позначень локацій, але й можуть слугувати соціальним та культурним маркером, тому доместикація та опущення

топоніму ***Northsode*** у вигляді його перекладу як *Двір* є недоречним, що робить цей варіант перекладу не адекватним для адаптації та локалізації через своє спрощення.

Наступний приклад:

- *You really went to the* ***undercity*** *to get these? Weren't you afraid?* - *Ти справді ходив у* ***Нижнє місто****? І не боявся?*(Matsura) / *Ти серьозно ходив по це у* ***підземне місто****? Не налякався?* (Le Doyen)

Як ми бачимо з цього прикладу, що перша студія перекладу використовує перекладацький прийом, а саме транслітерацію, в той час як друга студія користується описовим перекладом та генералізацією. У першому варіанті перекладу *undercity* - *нижнє місто* використовується метод форенізації, за допомогою дослівного перекладу оніму, воно зберігає структуру та значення англійського топоніма. Інший варіант перекладу задіює часткову доместикацію, ми в перекладацькій адаптації маємо *undercity* як *підземне місто,* що є близьким до українського реципієнта, проте такий описовий переклад послаблює ономастичну функцію цього слова. На нашу думку обидва переклади є адекватними.

За таким принципом, було переведено наступні слова: *The Ethos, City of Progress, Stilwater hold, Runeterra, Academy Square, Noxus, Zaun, Eye of Zaun, Gray Park Zuone, Western Gates, Red Lane, Silco's Lair*.

При аналізі перекладу хрематонімів, було помічено що назви об'єктів були перенесенні до української мови за допомогою транслітерації, такий метод був найрозповсюдженішим, а також інколи перекладачі застосовували калькування та генералізацію, що склали рівний процент використання при перекладі. Саме такі способи були використані для передачі назв об'єктів, будівель та районів, щоб глядач мав змогу вірно розуміти контекст, та розумів який сенс закладено в хрематонім. Такий підхід дозволяє не лише передати сам факт назви об'єкта, а й враховує його символічні значення та специфіку.

Наведемо декілька прикладів:

- ***The Arcane*** *is dangerous, Jayce, a force of nature.Science cannot control it* - ***Аркейн*** *дуже небезпечна природна сила, Джейсе. Науці вона не підвладна.*(Matsura) / ***Аркейн*** *небезпечна Джейсе, це сила природи. Наука нею не керує.*(Le Doyen)

На основі даного прикладу ми бачимо, що обидва варіанти перекладу були зроблені за допомогою форенізації, а саме використано транскрипцію як перекладацьке рішення для хрематоніму. З теоретичної точки зору, термін *Arcane*, могло б бути переведено з огляду на його походження. Слово *arcane* має походження від латинського слова *arcanus* – «*таємний, прихований*», проте якщо б українськи студії вирішили передати назву таким шляхом, то це можна б було віднести до семантичної кальки, що в свою чергу могло б зруйнувати жанрову маркованість назви мультиплікаційного серіалу та бренду в цілому. Так як обидві студію притримуються однакової стратегії при перекладі хрематоніму, на нашу думку вони є адекватними.

Ось ще один приклад:

- *I tried to fight him with* ***Mouser****, but… it didn`t work - Мені шкода, я хотіла відбитися* ***Маузером****, але не спрацювало*. (Matsura) / *Вибач, я намагалася кинути* ***Мишку****, але вона не до помогла*. (Le Doyen)

У наведеному прикладі студії використовують різні підходи до перекладу хрематоніма. У першому варіанті перекладу оніму *Mouser – Маузер,* Matsura використовують транскрибування та метод форенізації, таким чином ми можемо спостерігати закодовану алюзію на реально існуючу назву зброї, а саме пістолет "*Mauser*". Вдругому прикладі перекладу була застосована доместикація. Le Doyen в свою чергу перекладають слово за допомогою генералізації, що зберігає сенс слова, бо це була зброя з малюнком миші, але в той же час зникає оригінальна назва цього механізму, котрий мав мати цвяхи в середині та нести загрозу. Що в свою чергу також прибирає закодовану алюзію на об’єкт реальності, ця стратегія перекладу знижує рівень адекватності локалізації артефактів всесвіту мультиплікаційного серіалу *Arcane*.

Інший приклад:

- *Give me a few seconds,* ***the cannon pinion`s*** *still busted - Завжди хвильку,* ***шестерня гармати*** *зламана* (Matsura) */ Ще трішки, я* ***колесо*** *не полагодив* (Le Doyen)

На основі даних речень, ми можемо побачити, що в першому прикладі було задіяно метод форенізації, а також використано дослівний переклад *the cannon pinion`s - шестерня гармати*, що в свою чергу передає сенс та функцію механізму про котрий йде мова. В той час як в другому прикладі відтворюється метод доместикації, використовується генералізація як основа перекладацької адаптації . Слово *pinion* був перекладений в значені «*колесо»*, хоча це технічний термін і він відноситься саме до шестирні. Проводячи аналіз перекладацьких рішень, можна зазначити, що переклад від студії Matsura є більш адекватним так як зберігає інженерну термінологію, в той час як Le Doyen узагальнює онім.

Наступний приклад:

-*Without the* ***crystals****, the* ***enforcers*** *took them all, they`re gone. Locked away in* ***Heimerdinger`s lab*** *- Без* ***кристалів****, усе марно,* ***правоохоронці*** *всі забрали. І замкнули в лабораторії* ***Гаймердінгера***.(Matsura) / *Без* ***кристалів*** *це не можливо, а їх забрали* ***енфорсери****. Вони в лабораторії* ***Гаймердінгера***. (Le Doyen)

Як ми бачимо на цьому прикладі в обидвох варіантах перекладу було використано дослівний переклад, тобто калькування як метод перекладу оніму *crystals - кристали*. Також необхідно звернути увагу на переклад слова *enforcers,* хоча воно не відноситься до хрематонінім, проте ми можемо спостерігати використання різних перекладацьких підходів до перекладу. Matsura у своєму варіанті перекладу використовують доместикацію та генералізацію, вони використали функціональний аналог і замінили вигадане слово - *enforcers*, на більш звичне для українського реципієнта - *правоохоронці*. В той час як Le Doyen у своєму перекладі оніма використовують метод форенізації та спосіб перекладу - калькування, що в

свою чергу зберігає зміст цього оніма та відповідає лору серіалу, хоча в певній мірі може викликати проблеми з розумінням етимології цього слова, для глядачів, що не знайомі з лором квазіреального світу. Аналізуючи комплексний підхід до перекладу антропоніма *crystals* та хрематоніма *enforcers* в цьому прикладі, можна зазначити, що варіація перекладу хрематоніма від студії Le Doyen як *enforcers – енфорсери* є більш адекватним, так як він зберігає в собі сюжетну інформацію, цілісно передає назву збройних сил квазіреального світу та зберігає змістове навантаження. В той час як Matsura використовують адаптацію назви силових структур *enforcers* як *правоохоронці*, що стає зрозумілішим для україномовних глядачів, проте втрачає свою оригінальність та перш початковий задум автора, тому такий переклад не можна вважати адекватним.

Подивимось на інший приклад:

- *Until you made peace with them**, played lapdog** after everything we suffered. **Shimmer**, we have the power, we can finally realize our dream - Допоки ти не помирився з ними, став їхнім **псом** після усього скоєного. **Шиммер** це наша сила. Нарешті наша мрія здійсниться.* (Matsura) / *Допоки ти не примирився з ними, вдавав їх **слугу** після всього, що ми знесли. **Сяйво**, це наша сила. Ми нарешті втілимо свою мрію.* (Le Doyen)

На основі даних варіантів перекладу, можна зробити висновок, що було задіяно різні перекладацькі техніки при перекладі хрематоніму *Shimmer*, для позначення назви наркотику. В першому варіанті перекладу ми бачимо, що Matsura бере за основу форенізацію та використовує транслітерацію, що дозволяє зберегти символічне значення хрематоніму *Shimmer - Шиммер*, в той час як в другому варіанті перекладу присутня доместикація, та за основу взято калькування *Shimmer - Сяйво*. Такий підхід не передає значення назви субстанції в ролі небезпечного хімічного мутагену, тому даний переклад хрематоніму *Shimmer* як *Сяйво* ми вважаємо не доцільним та не адекватним з точки зору перекладацьких рішень.

Окремо слід зазначити, що в контексті перекладу існує ціла низка онімів з артиклем, які показують та вказують на унікальність оніму, однак через не співпадіння мовних засобів в наших мовах відтворення цього додаткового компоненту інституційності та унікальності не вдалося. Прикладом слугує: *The Council, The Academy, The Professor, The Chem-barons, The Arcane, The Hex Claw, The Gemstone, The Ethos, The House Ferros, The House Talis, The Vessel Graveyard, The Undercity Market, The Six Bridges Conflicts*.

З усього вище зазначеного ми можемо зробити певні висновки. Найчастіше в своїх перекладах дві обрані нами студії **Matsura** та **Le Doyen** використовують такі перекладацькі прийоми та трансформації як транскрибування, калькування, генералізація та десемантизація, вони є провідними методами у локалізації мультиплікаційного серіалу *Arcane* та найчастіше зустрічаються в дубляжі від обох студій при передачі культурних та соціальних реалій, власних назв та різних груп онімів. В свою чергу такий підхід є доцільним в перекладі антропонімів та хрематонімів які існують як культурно марковані лексичні одиниці квазіреального світу. В той же час топоніми вимагають при перекладі більше використання транслітерації для повноцінного збереження оригінального задуму творців та авторської ономастики. Таким чином обидві студії під час своїх перекладів часто звертаються до форенізації та доместикації, проте за нашими спостереженнями перекладачі частіше використовували саме форенізацію. А також в перекладах використали змішані перекладацькі стратегії, що в свою чергу є правильним рішенням для досягнення балансу між точними відповідниками в перекладі та адаптацією під реалії для україномовного реципієнта.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3

Було виконано аналіз ономастичного простору анімаційно-фентезійного серіалу *«Arcane»* та особливостей його перекладу українською мовою. Визначено, що ономастичний простір серіалу є багатошаровим. У межах дослідження виокремлено основні групи онімів, а саме: антропоніми, топоніми, хрематоніми, що створюють квазіреальний світ. А також нами помічено, що оніми поділяються за структурною організацією на однокомпонентні, двокомпонентні, трикомпонентні та чотирьохкомпонентні. Найчисельнішою групою є однокомпонентні назви, які переважно позначають персонажів і ключові поняття вигаданого світу (*Powder, Silco, Piltover, Zaun, Shimmer* тощо).

Під час порівняння варіантів перекладу дубляжів від студій Matsura та Le Doyen було підмічено, що перекладачі застосовують як форенізацію, так і доместикацію як стратегії локалізації, що надають можливість отримати баланс у перекладі. Найпоширенішими перекладацькими прийомами є транскрибування, транслітерація, калькування та генералізація. Аналіз прикладів показав, що при перекладі антропонімів (*Claggor, Silco, Vander, Powder, Vi*) в обидвох варіантів перекладу переважно використовується форенізація, зберігаючи оригінальну форму імен. У випадку хрематонімів (*Mouser, Shimmer, crystals, enforcers*) можна побачити варіативність.

Таким чином, результати дослідження дозволяють зробити висновок, що переклад ономастикону серіалу *«Arcane»* українською мовою є здебільшого адекватним і художньо виправданим. Застосування форенізації як основної стратегії сприяє збереженню оригінальної стилістики серіалу. Проте, часткове використання доместикації дозволяє уникнути культурних бар’єрів і забезпечити доступність змісту для україномовного реципієнта.

ВИСНОВКИ

У ході нашого дослідження, нами було проаналізовано та визначено поняття кінотексту як новітнього об’єкта лінгвістичного аналізу на прикладі мультиплікаційного серіалу «*Arcane*» (2021р). Кінотекст є складним полікодовим явищем, що поєднує в собі вербальні, візуальні та аудіальні компоненти, та складається з двох систем: лінгвальної, що відповідає за мову та нелінгвальної, тобто відтворення інформації за допомогою звуків та зображення, що в свою чергу створює складності під час аналізу і перекладу кінотексту, так як він потребує цілісного багаторівневого підходу й передбачає відтворення змісту обох систем відповідно до жанрової специфіки матеріалу. Окремо даний процес аналізу ускладнює те, що наш матеріал відноситься до жанру фентезі, який часто включає квазіреальні світи, власні назви, спеціалізовану термінологію та неологізми, таким чином потребує не тільки адекватного відтворення змісту, а й узгодження між мовними та аудіо-візуальними елементами . Також було визначено його основні риси й жанрові різновиди, серед яких ми виокремили анімаційний текст як підвид кінотексту. Кожному підвиду кінотексту притаманні різні лінгвальні особливості, що мають прямий вплив на вибір перекладацьких стратегій для перекладацької адаптації твору.

Анімаційний текст, як підвид кінотексту, характеризується наявністю власної окремої жанрово-стилістичної специфіки, зумовлену використанням різних технологій створення кадрів (*2D, 3D, CGI, stop-motion* тощо) та орієнтація на різні вікові групи рецепиентів, формаючи шикорий спектр мовних засобів, що вимагає багатокомпонентного, гнучкого підходу до локалізації при перекладацькій адаптації. Об’єднання анімаційної форми викладу матеріалу з жанром фентезі створює додатковий рівень складності для перекладача. Жанру фентезі притаманно створювати квазіреальні світи з власним ономастиконом, що нерідко не має прямих аналогів у мові перекладу.

Адекватність перекладу в цьому випадку безпосередньо впливає на сприйняття твору глядачем, адже перекладач виступає посередником між культурою-джерелом і культурою-реципієнтом.

В свою чергу, адекватна адаптація анімаційного кінотексту залежить від вибору відповідних перекладацьких стратегій і тактик, які враховують як жанрову специфіку, так і технічні особливості. Особливу увагу нами було зосереджено на специфіці аудіовізуального перекладу англомовного матеріалу та перекладацьких труднощах, пов'язаних з поєднанням вербальних та невербальних елементів кінотексту, що в свою чергу передбачає необхідність синхронізування аудіо доріжки із зображенням на екрані, з чим допомагають дубляж та субтитри, проте кожен з них має свої переваги та недоліки. При виконанні дублювання важливо звертати увагу на особливості артикуляції персонажів, дефекти їх мовлення, вікову категорію, для того щоб дубляж звучав природно в мові реципієнта, бо він дозволяє максимально наблизити сприйняття змісту анімаційного тексту до глядача. Основними стратегіями адаптації аудіо-візуального матеріалу є доместикація та форенізація, а також застосування широкого спектру перекладацьких трансформацій а саме: транскрибування, калькування, генералізація, компенсація, конкретизація тощо, що допомагає оптимально адаптувати кінотекст, зберігаючи сюжетну складову. Форенізація і доместикація виступають провідними стратегіями, що дозволяють досягати балансу між збереженням авторського задуму та зрозумілістю для кінцевого реципієнта.

Дослідження ономастичного простору серіалу «*Arcane*» показало його багатошаровість та наповненість різними типами онімів (антропоніми, топоніми, хрематоніми), що складають та формують основу квазіреального світу мультиплікаційного серіалу «*Arcane*» (2021р). Проведений нами аналіз структурної організації онімів дозволив виокремити однокомпонентні, двокомпонентні, трикомпонентні та чотирикомпонентні утворення слів, серед яких домінують однокомпонентні назви (наприклад, *Powder, Silco, Piltover, Zaun, Shimmer*), котрі позначають ключові поняття та персонажів вигаданого

світу. Найпоширенішими перекладацькими прийомами виявилися транскрибування, транслітерація, калькування та генералізація. Порівняльний аналіз перекладів мультиплікаційного англомовного серіалу «*Arcane*» від студій Matsura і Le Doyen показав, що не дивлячись на те, що обидві студії застосовують як форенізацію, так і доместикацію намагаючись досягти адекватності перекладу, найбільш адекватними є ті приклади перекладу, де використовується їх комбінування. При прикладі антропонімів (*Claggor, Silco, Vander, Powder, Vi*) в обидвох варіантів перекладу переважно використовується форенізація, зберігаючи оригінальну форму імен. У випадку перекладацької адаптації хрематонімів (*Mouser, Shimmer, crystals, enforcers*) можна побачити варіативність перекладу, так як переважна більшість онімів неможливо адаптувати до української мови без втрати прямого значення закладеного автором. Таким чином, результати дослідження дозволяють зробити висновок, що переклад ономастикону серіалу «Arcane» українською мовою є здебільшого адекватним і художньо виправданим.

Підсумовуючи результати нашого дослідження, ми можемо зробити висновок, що переклад анімаційного кінотексту жанру фентезі є багатокомпонентним процесом, котрий потребує поєднання в собі різних рівнів знань (лінгвістичних, технічних, культурних тощо.) Процес перекладу ономастикону квазіреального світу супроводжується низкою труднощів, так як оніми можуть складатися з поєднання реально існуючих та вигаданих частин, мають гру слів чи алюзії для позначення вигаданих місць чи предметів, що в свою чергу створює проблеми в пошуку відповідників. Додатково складністю може виступати розбіжність в культурі, бо деякі смисли можуть бути не помітними для іншомовного реципієнта. Для подолання таких труднощів, перекладач застосовує стратегії перекладу: транслітерацію, калькування, генералізацію, компенсація, конкретизація, описовий переклад, комбінування методів тощо. Вибір стратегії залежить від функції оніма в тексті, чи виконує він номінативну, символічну або характеротворчу функцію. Перекладач також має мати розуміння специфіки роботи з аудіо-візуальними

матеріалами. Адекватне відтворення ономастикону вимагає збереження смислового навантаження вигаданого світу та художньої мотивації кожної назви. Ефективний переклад анімаційного кінотексту жанру фентезі базується на комплексному підході, який поєднує в собі елементи теорії перекладу, семантичного аналізу, культурологічної адаптації та технічної синхронізації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

СПИСОК ТЕОРЕТИЧНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрієнко Т. П. Когнітивний аспект перекладацького дискурсу. *Східноєвропейський журнал психолінгвістики*. 2016. С. 23-33.

2. Бєлих О. М. Проблеми на рівні невербальної комунікації. *Науковий вісник Волинського національного університету імені Лесі Українки. Розділ V. Комунікативна лінгвістика.* Луцьк, № 7. 2010. С. 30-39.

3. Бовсунівська Т.В. Теорія літературних жанрів: жанрова парадигма сучасного зарубіжного роману: *Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет»*, 2009. С. 347-519.

4. Божко О. С. Атмосфера "саспенс" як домінантна ознака літературного жанру "фентезі". *Наукові записки Національного університету "Острозька академія".* Серія : Філологічна. № 67. 2017. С. 51-54.

5. Будний В. Порівняльне літературознавство : *навч. видання* Василь Будний, Микола Ільницький. К. : Вид. дім «КиєвоМогилянська академія», 2008. 163-430 с.

6. Буйвол О.В. До проблеми жанрової класифікації фентезі. К. : *Видавничий дім Дмитра Бураго, Вип. 11*. 2009. С. 238-241.

7. Бялик В. Основи теорії перекладу: Fundamentals of Translation Theory : *навчальний посібник для студентів факультетів іноземних мов.* Чернівці : Чернівецький нац. ун-т, 2016. 56-376 с.

8. Вострецова В. Застосування доместикації та форенізації при перекладі текстів різних типів. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки (мовознавство)*. Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2013. Вип. 116. С. 103-106.

9. Вострецова В. О. До проблеми перекладу назв кіно- та мультфільмів (на матеріалі англійської та української мов). *Наукові записки. Серія: Філологічні науки*. Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2012. С. 110-116.

10. Гайданка Д. В. Оказіональне словотворення у сучасному англомовному кінодискурсі : лінгвокогнітивний і комунікативно-когнітивний аспекти : дис. … канд. філолог. наук. : 10.02.04. Запоріжжя, 2018. 45 с.

11. Гордієнко Н. М., Михайленко А. В. Типологія компенсації як засобу перекладацьких трансформацій. Київ : Київський Політехнічний Університет, 2017. С. 3-8.

12. Гудманян А. Г. До проблем кіноперекладу, як виду художнього перекладу. *Наукові записки Національного університету "Острозька академія". Сер. : Філологічна.* 2012. Вип. 25. С. 28-30.

13. Гуменюк І. І. До проблеми перекладу фразеологізмів (на матеріалі фразеологічних одиниць для позначення кольорів у англійській та українській мовах). *Матеріали Четвертої Всеукраїнської наукової конференції «Актуальні проблеми перекладознавства та методики навчання перекладу»*. Харків, 2007. С. 38-40.

14. Демецька В. В. Адаптація як поняття перекладознавства й культурології. *Вісник СумДУ. (Сер. : Філологія).* Суми, № 1. Т. 2. 2007. С. 96-102.

15. Демецька В. В. Теорія адаптації в перекладі : дис. … д-ра філол. наук : 10.02.16. К., 2008. 580 с.

16. Демецька В. В. Теорія адаптації: кроскультурні та перекладознавчі проблеми : *монографія*. Херсон : МЧП «Норд», 2006. 378 с.

17. Демецька В. До проблеми перекладу кінотекстів. *Наук. вісн. Херсон. держ. ун-ту. Сер. Лінгвістика*. № 10. 2009. С. 239- 243.

18. Демчик М. Своєрідність жанру фентезі у романах Марини та Сергія Дяченків «Ритуал» і Анджея Сапковського «Відьмак». *Науковий вісник Ужгородського університету*. 2016. № 2. С. 102-106.

19. Журавель Т. В., Хайдарі Н. І. Поняття перекладацьких трансформацій та проблема їх класифікації. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія.*2015. No19.Том 2. С. 148-150.

20. Карабан В. І. Теорія і практика перекладу з української мови на англійську : *навч. посіб. для ВНЗ*. Вінниця : Нова Книга, 2003. 605 с.

21. Караневич М. І. Прагматично зумовлені лексичні трансформації в англо-українському художньому перекладі. *Наукові записки.* Кіровоград : РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2010. Вип. 89. С. 176-181.

22. Кардашова Н. В. Лінгвокультурні, соціокультурні та міжкультурні проблеми перекладу. *Наукові записки*. Кіровоград : РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2010. Вип. 89. С. 182-185.

23. Кияк Т. Р., Огуй О. Д. Перекладознавство (німецько-український напрям). Київ: *Видавничо-поліграфічний центр "Київський університет"*, 2008. 543 с.

24. Колоїз Ж. В. Неузуальне словотворення: *монографія.* Кривий Ріг: НПП Астерікс, 2015. 158 с.

25. Конкульовський В. В. До проблеми перекладу кінотекстів комедійного. *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. Л*., 2011. № 16. Ч.І. С. 35-47.

26. Коптілов В.В. Теорія і практика перекладу. Київ: Юніверс, 2003. 164 с.

27. Корунець І. В. Вступ до перекладознавства : *підручник*. Вінниця : Нова книга, 2008. 512 с.

28. Корунець І.В. Теорія і практика перекладу (аспектний переклад) : *підручник*. І.В. Корунець. Вінниця: Нова Книга, 2017. 448 с.

29. Кропінова Т. В. Переклад кінотексту : специфіка кінотексту як перекладацького об’єкта. *Теорія і практика перекладу*. К., 2009. № 6. С. 407-411.

30. Кулікова А. Є. Використання прийому опущення при закадровому перекладі художніх фільмів. *Вісник ЛНУ ім. Т. Шевченка. Л.,* 2011. № 16. Ч. І. С. 45-49.

31. Кулікова А. Є. Прийоми перекладу власних назв при дублюванні мультфільмів. *Вісник ЛНУ ім. Т. Шевченка. Л.,* 2011. № 16 (227). Ч. І. С. 50-55.

32. Кундзіч О. Творчі проблеми перекладу. Київ : Дніпро. 1973. 264 с.

33. Кучер З. І., Орлова М. О., Редчиць Т. В. Практика перекладу (німецька мова) : *навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів*. Вінниця: Нова Книга, 2017. 464 с.

34. Лощенова І. Ф., Нікішина В. В. Перекладацькі трансформації як ефективний засіб досягнення адекватності перекладу. *Наукові записки Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя: Філологічні науки*. No3. 2014. С. 102-105.

35. Лукьянова Т. Г. Основи англо-українського кіноперекладу : *навчальний посібникдля студентів 4 курсу освітньо-кваліфікаційного рівня «Бакалавр» денної форми навчання факультету іноземних мов* Харків: ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2012. 104 с.

36. Мамрак А. В. Вступ до теорії перекладу. К.: Центр учбової літератури, 2023. 304 с.

37. Манахов О. Літературна традиція і жанр фентезі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія. Вип.* 8. Т. 2. 2014. С. 115-117.

38. Мельник А. П. Лінгвокультурні особливості перекладів сучасних анімаційних фільмів (на матеріалі української, німецької та англійської мов): дис. … канд. філол. наук: 10.02.16. Київ, 2013. 219 с.

39. Мельничук О.С. Поняття системи і структури мови, 1970. с. 25-32.

40. Мовчан Б. В., Мелень С.П. Фонетичний синхронізм ліпсинк-відповідників в українському дубляжі англомовних фільмів, *Вісник Закарпацький філологічні студії. Випуск 31 Т.1* Видавничий дім «Гельветика» 2023, 127 с.

41. Науменко Л. П., Гордєєва А. Й. Практичний курс перекладу з англійської мови на українську : *навч. посіб.* Вінниця : Нова Книга, 2011. 136 с.

42. Нечипоренко М. Ю. Переклад української художньої літератури в сучасному соціально-культурному контексті. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації, Том* 31 № 4 Ч. 3 2020. С. 50-56.

43. Никитченко К.П. Лінгвокогнітивна природа способів оказіонального словотворення в англомовному постмодерністському художньому тексті : дис. … канд. філолог. наук. : 10.02.04. Одеса, 2017. 274 с.

44. Ніколаєва Т. М. Перекладацькі стратегії в англо-українському просторі. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації. Т.* 29. № 1. 2018. С. 110-115.

45. Петрашик О.В. Основні причини зміни структури речення при перекладі. *Філологічні науки. No 6.* Актуальні проблеми перекладу. Національний технічний університет України «КПІ» 2016р. С. 2-15.

46. Пляка І. О. Англомовна фентезі: жанрові різновиди. *Сучасні філологічні дослідження та навчання іноземної мови в контексті міжкультурної комунікації : матеріали XI Всеукр. наук.-практ. конф.*, м. Житомир, 23 листоп. 2018. С. 327-328.

47. Полякова О. В. Ліпсинк-відповідник як одиниця ліпсинк-перекладу у дублюванні. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Сер. : Філологічна.* 2013. Вип. 36. С. 355-356.

48. Полякова О. В. Стратегії добору ліпсинк-відповідників в українському дубляжі англомовних анімаційних фільмів: дис. … канд. філол. наук: 10.02.16. Одеса, 2015. 262 с.

49. Положення про державне посвідчення на право розповсюдження і демонстрування фільмів. Постанова Кабінету Міністрів України - положення 551 від 2010р. URL: https://zakononline.ua/documents/show/193421___518027 (дата звернення: 13.09.2025).

50. Потебня О. О. Думка й мова : Слово Знак Дискурс Антологія світової літературно-критичної думки XX ст, за редакцією Марії Зубрицької Львів, 1996. 23 с.

51. Прохватило Ю. В. Проблеми перекладу штампів і кліше у сучасному перекладознавстві. *Мова і світ: сучасні тенденції викладання іноземних мов у вищій школі: матеріали регіон.* Наук.-метод. Конф., 20-21 лют. 2013 р. Дніпропетровськ: Біла К. О., 2013. С. 59-61.

52. Ребрій О. В. Вступ до перекладознавства : *конспект лекцій для студентів освітньо-кваліфікаційного рівня «Бакалавр» факультету іноземних мов*. Харків : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2016. 116 с.

53. Ребрій О. В. Оказіоналізми в сучасній англійській мові (структурно функціональний аналіз) : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : 10.02.04. Харків, 1997. 18 с.

54. Сітко А. В. Використання результатів контрастивних досліджень у перекладознавстві. *Наукові записки. Серія : Філологічні науки (мовознавство)*. Кіровоград : РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2013. Вип. 116. С. 199-203.

55. Сітко А. В., Вилущак А. В. Проблема виокремлення перекладацьких трансформацій в українському перекладознавстві. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія.* 2023 № 62 Том 2. С. 117-120.

56. Сітко А.В. Відтворення комунікативної семантики англійських інтерогативних конструкцій у перекладі : автореф. ... канд. філол. наук : 10.02.16. Одеса, 2011. 19 с.

57. Сітцева М. Психологічні особливості мультфільмів для дітей. *Вісник Інституту розвитку дитини. Серія: Філософія, педагогіка, психологія. Вип.* 23. Київ. 2012. С. 155-158.

58. Статкевич Л. П., Корж-Ікаєва Т. Г. Особливості перекладу дієприкметника і герундія в українській та англійській мовах. *Науковий вісник ДДПУ імені І. Франка. Серія: Філологічні науки (мовознавство).* № 14, 2020. С. 167-172.

59. Стефанців Є. Р., Бойчук В. М. Компаративний аналіз словотвору прикметників англійської та української мов. *Студентські наукові дискусії*

поза форматом : матеріали XI Міжнародної наукової конференції (м. Івано-Франківськ, 11 квітня 2024 року). Івано Франківськ : Редакційно-видавничий відділ ЗВО «Університет Короля Данила». 2024. С. 416-418.

60. Струк І. В. Векторність перекладацьких стратегій. *Issues of modern philology in the context of the interaction of languages and cultures*. Venice (Italy) : Baltia Publishing, 2019. С. 161-165.

61. Турчак О. М. Оказіоналізми в мові української преси 90-х років XX століття : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук: 10.02.01. Дніпропетровськ, 2005. 19 с.

62. Чередниченко О. І. Мова і культура у контексті глобалізації. *Про мову і переклад*. Київ : Либідь, 2007. С. 15-24.

63. Шахновська І. Прагматична адаптація під час перекладу англомовних анімаційних фільмів. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія.* 2019. № 40. Т. 3. С. 96-99.

64. Шульженко Ю.М. Лінгвокультурний та соціолінгвістичний компонент як проблема перекладу кінотексту. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету.Сер.:Філологія.,* 2017 №26 том2. С.125.

65. Anderman G. Audiovisual Translation : Language Transfer on Screen G. Anderman, J. Diaz-Cintas. Palgrave Macmillan, 2009. 272 p.

66. Berman A. Translation and the Trials of the Foreign. *The Translation Studies Reader*. New York: Routledge, 2000. P. 284-297.

67. Christie A. A Caribbean Mystery. New York: HarperCollins Publishers Inc., 2006. 146 p.

68. Gambier Y, Van Doorslaer L. Handbook of translation studies. John Benjamins Publishing; 2010. 289 p.

69. Gottlieb H. Subtitling. Routledge Encyclopedia of Translation Studies. Ed. M. Baker. London. New York: Routledge. 2015. P. 244-248.

70. Hahn D. The Alchemy of Animation: Making an Animated Film in the Modern Age. New York : Disney Enterprises, 2008. 147 p.

71. Honl I. O tyronymech názvech sỳrů . Zpravodaj Místopisné komise ČSAV 7, 1966. P. 5-9.

72. B. Hrynkiewicz-Adamskich B Onomastica, rocznik L, Kraków 2015. P. 242-253.

73. Jääskeläinen R. H. Features of successful translation processes : a thinkaloud protocol study. *Mimeo Joensuu, Savonlinna School of Translation Studies*, 1990. 250 p.

74. Krings H. Translation Problems and Translation Strategies of Advanced German Learners of French (L2. HousenEdmondson, J. Blum Kulka, Sh. (Hrsg.): Interlingual and Intercultural Communication: Discourse and Cognition in Translation and Second Language Acquisition Studies. Tübingen : Narr, 1986. P. 262-276.

75. Luyken G. M. Overcoming Language Barriers in Television. Dubbing and subtitling for the European Audience. Manchester: *The European Institute for the Media*, 1991. 280 p.

76. Mack G. Conference Interpreting on the Air : Live Simultaneous Interpreting on Italian Television. Media Translation : Concepts, Practices, and Research. Ed. Y. Gambier, H. Gottlieb. Amsterdam : John Benjamins Publishing Co., 2001. P. 125-132.

77. Namesflare Team Surnames With Van Der: A Guide To Dutch Naming Conventions, 202 URL: https://www.wikitree.com/wiki/Space:Dutch_Naming_Convention (дата звернення: 17.11.2025).

78. Newmark, P. Approaches to Translation. Oxford: Pergamon Press, 1981. 213 p.

79. Nida E. A. Toward a Science of Translating, Leiden, 1964. 76 p.

80. Nida, E. A., Taber, C. R. The Theory and Practice of Translation. Leiden: E. J. Brill. 1982. 227 p.

81. Palumbo G. Key terms in Translation Studies. NY: *Continium*, 2009. 222 p.

82. Pikkov U. Animasophy. Theoretical writings on the animated films Tallin: Estonoan Academy of Arts, 2010. 202 p.

83. Reid H. Synchronization oder Ubertitel. Schnitt Das Filmmagazin. 2001. P. 16-19.

84. Reiss K. Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik. Kategorien und Kriterien für eine sachgerechte Beurteilung von Übersetzungen. München: Hueber, 1971. 124 p.

85. Research. Eds. Y. Gambier, H. Gottlieb. Amsterdam : John Benjamins Publishing Co., 2001. P. 23-33.

86. Schleiermacher F.D.E. Hermeneutics and Criticism and Other Writings 1998. 119 p.

87. Venuti L. The Scandals of Translation: Towards an Ethics of Difference. London and New York: Routledge, 1998. 210 p.

88. Viaggio S. Simultaneous Interpreting for Television and Other Media : Translation Doubly Constrained (Multi) Media Translation : Concepts, Practices and Research. Eds. Y. Gambier, H. Gottlieb. Amsterdam : John Benjamins Publishing Co., 2001. P. 23-33.

89. Vinay, J. P., Darbelnet, J. L. Comparative stylistics of French and English: a methodology for translation. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing, 1995. 358 p.

90. Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation. Amsterdam: John Benjamins B. V. 1995. 385 p.

91. Yebenes P. Cine De Animacion En Espana. Barcelona : Ariel Editorial, 2002. 222 p.

СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ

92. Мала філологічна енциклопедія. Укл.: О.І. Скопненко, Т.В. Цимбалюк. Київ, 2007. 478 с.

93. Селіванова О. О Лінгвістична енциклопедія. Полтава, 2011. 844 с.

94. Словник української ономастичної термінології. уклад. Бучко Д.Г., Ткачова Н.В. Харків: Ранок-НТ, 2012. 256 с.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

95. Arcane. URL: https://surl.li/nbxkem (дата звернення: 10.06.2025).

96. Le Doyen Studio. URL: https://www.ledoyen.com.ua/ua/nashi-roboti/dublyazh?start=300 (дата звернення: 03.07.2025).

97. Matsura. URL: https://surl.li/bndjxi (дата звернення: 02.07.2025).

SUMMARY

The presented paper is devoted to the analysis of such a topical problem as the peculiarities of audiovisual translation of the fantasy genre in the discourse of the animated series “Arcane.”

The object of study is an audiovisual text of the fantasy genre and its translation based on the animated film text of the cartoon series “Arcane.”

The purpose of the work is to establish the characteristics of fantasy animated text and ways of reproducing them in translation. To achieve this goal, the following tasks must be solved:

- Define the concepts of film text and animated film text as objects of linguistic analysis and identify the genre and stylistic features of fantasy animated texts.
- Analyze the main strategies and tactics of audiovisual translation and identify the types of translation transformations used in the adaptation of animated fantasy.

The study presented the features of film text and animated text. The analysis of the structural organization of onyms allowed us to identify one-component, two-component, three-component, and four-component word formations, among which one-component names denoting key concepts and characters of the quasi-real world dominate. After examining the translation of onomasticons in the animated series, it was concluded that their reproduction in translation is achieved through transcription, calquing, and transcription. Transcription, calquing, and generalization are among the most effective methods of translation.

Keywords: *animated film text, onym, onomasticon, translation, translation transformations, dubbing, fantasy*

Декларація

академічної доброчесності

здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ

Я, Добичина Тетяна Сергіївна, студентка 2 курсу магістратури, заочної форми навчання, факультету іноземної філології, спеціальність 035 Філологія, освітньо-професійна програма переклад (англійський), адреса електронної пошти rouman.tn@gmail.com,

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Особливості аудіовізуального перекладу жанру фентезі (на матеріалі мультсеріалу "Arcane")» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлений;

- заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

- згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою Інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата 17.11.2025 Підпис  ПІБ Добичина. Т. С.