МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА ТЕОРІЇ ТА ПРАКТИКИ ПЕРЕКЛАДУ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Кваліфікаційна робота
магістра

на тему **ЛІНГВІСТИЧНІ ТРУДНОЩІ ТА СТРАТЕГІЇ ПЕРЕКЛАДУ МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНОГО СЕРІАЛУ “MONSTER HIGH” УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ**

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)
Седченко Ольга Олександрівна

Керівник: к. ф. н., доц. Запольских С.П.

Рецензент: доц., д-р філософії з філології Сєдакова М. В.

Запоріжжя – 2026

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)

ЗАДТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри _____
_____
«_» _____ 20__ року

З А В Д А Н Н Я

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

Седченко Ольги Олександрівни

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проєкту) «ЛІНГВІСТИЧНІ ТРУДНОЩІ ТА СТРАТЕГІЇ ПЕРЕКЛАДУ МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНОГО СЕРІАЛУ "MONSTER HIGH" УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ»
Керівник кваліфікаційної роботи (проєкту) Запольських С. П. к.філол.н., доц. затверджені наказом ЗНУ від «13» березня 2025 року № 398-с
2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи (проєкту) 31.01.2026 р.
3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проєкту) діалоги оригінальної англомовної версії анімаційного серіалу "Monster High" (перший сезон), а також їхній український дубльований переклад. Для аналізу також були використані транскрипти діалогів серіалу, порівняльні перекладні фрагменти та теоретичні праці з аудіовізуального перекладу, зокрема з проблем дубляжу, адаптації та перекладу гумору.
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які необхідно розробити)
1) розглянути теоретичні засади дослідження аудіовізуального перекладу, зокрема визначити його поняття, основні види і специфіку перекладу анімаційного контенту з урахуванням цільової аудиторії. 2) аналізувати лінгвістичні та культурно-специфічні особливості анімаційного серіалу "Monster High" як об'єкта аудіовізуального перекладу. 3) дослідити специфіку українського перекладу серіалу "Monster High", визначити застосовані перекладацькі стратегії та оцінити їх адекватність та прийнятність.

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проєкту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Вступ	Запольських С. П. доцент	07.06.2025	07.06.2025
Розділ 1	Запольських С. П. доцент	02.09.2025	02.09.2025
Розділ 2	Запольських С. П. доцент	01.10.2025	01.10.2025
Розділ 3	Запольських С. П. доцент	25.10.2025	25.10.2025
Висновки	Запольських С. П. доцент	15.11.2025	15.11.2025

6. Дата видачі завдання 02.06.2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проєкту)	**Примітка**
1.	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх аналіз	лютий-квітень 2025	виконано
2.	Добір фактичного матеріалу	травень 2025	виконано
3.	Написання вступу	червень 2025	виконано
4.	Написання розділу 1	вересень 2025	виконано
5.	Написання розділу 2	жовтень 2025	виконано
6.	Написання розділу 3	жовтень 2025	виконано
7.	Формулювання висновків	листопад 2025	виконано
8.	Проходження нормоконтролю	грудень 2025	виконано
9.	Одержання відгуку та рецензії	січень 2026	виконано
10.	Захист	лютий 2026	виконано

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

Магістрант _____ О.О.Седченко____

Керівник роботи _____ С.П. Запольських__

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер Г.О. Хацер_____

РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 52 стор., 67 джерел.

Об'єкт дослідження: англомовний анімаційний серіал "Monster High" (перший сезон) та його переклад українською мовою.

Мета дослідження: визначити та проаналізувати специфіку лінгвістичних труднощів, які виникають у процесі перекладі мультсеріалу "Monster High" та охарактеризувати перекладацькі стратегії, що використовуються для їх подолання.

Теоретико-методолоічні засади: праці з теорії перекладу та перекладознавства (М. Бейкер, С. Басснетт, А. Пім), а також наукові дослідження, присвячені проблематиці аудіовізуального перекладу, зокрема дубляжу, субтитруванню та перекладу анімаційного контенту (Дж. Діас-Сінтас, Ф. Шауме). Методологічну основу роботи доповнюють праці, спрямовані на аналіз перекладу для дитячої та підліткової аудиторії, гумору, мовної гри та культурно-специфічних елементів в аудіовізуальних текстах (Р. Ойтінен, Д. Делабастіта, С. Занотті).

Отримані результати: виявлено, що аудіовізуальний переклад анімаційного серіалу "Monster High" українською мовою характеризується системним використанням адаптаційних перекладацьких стратегій, зумовлених жанровою специфікою серіалу. Проаналізований матеріал засвідчив наявність значних лінгвістичних труднощів, зокрема під час відтворення сленгу, неологізмів, мовної гри, гумору та культурно-специфічних елементів. Встановлено, що український переклад здебільшого зберігає комунікативну функцію оригіналу, проте у низці випадків спостерігається семантичне спрощення.

Ключові слова: *аудіовізуальна адаптація, передача гумору, міжкультурна комунікація, мовна креативність, переклад каламбурів, ідіоматична трансформація, семантичний баланс, молодіжні медіа.*

ЗМІСТ

ВСТУП 3

РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ПЕРЕКЛАДУ 6

1.1 Визначення поняття аудіовізуального перекладу 6

1.2 Види аудіовізуального перекладу: дубляж, субтитрування, озвучення 7

1.3 Особливості перекладу анімаційних серіалів 9

1.4 Цільова аудиторія: вплив віку на вибір стратегій перекладу 11

РОЗДІЛ 2 ЛІНГВІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ СЕРІАЛУ “MONSTER HIGH” 15

2.1 Жанрові та стилістичні характеристики серіалу 15

2.2 Лексичні труднощі: сленг, неологізми, ігри слів 19

2.3 Культурно-специфічні елементи: реалії, власні назви, гумор 23

2.4 Мовна характеристика персонажів, як засіб індивідуалізації 29

РОЗДІЛ 3 АНАЛІЗ СПЕЦИФІКИ ПЕРЕКЛАДУ СЕРІАЛУ “MONSTER HIGH” 35

3.1 Основні стратегії перекладу аудіовізуального контенту 35

3.2 Аналіз українського перекладу: відповідність оригіналу 43

3.2.1 Приклади перекладацьких рішень та їх обґрунтування. 46

3.2.2 Успішні та спірні переклади: оцінка адекватності та прийнятності. 48

ВИСНОВКИ 50

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 53

ВСТУП

Перш за все слід зазначити, що проблема перекладу анімаційних фільмів і серіалів останніми роками привертає дедалі більше уваги дослідників, адже саме цей жанр поєднує лінгвістичні, культурні та прагматичні особливості, які створюють численні труднощі для перекладача. На початку дослідження питання аудіовізуального перекладу вивчали переважно з технічного боку (дубляж, субтитрування, синхронізація), однак у подальшому науковці почали приділяти більше уваги лінгвістичним аспектам – відтворенню гумору, ігрових елементів мови, алюзій, міжмовних каламбурів, сленгу та соціолектів персонажів.

У світовій науці важливий внесок у розробку теоретичних засад перекладу мультфільмів зробили Г. Турі, Е. Пім, Л. Венуті, Дж. Кетфорд, Дж. Хаус, які розглядали питання перекладацьких стратегій, культурної адаптації та еквівалентності. В українському перекладознавстві аспекти аудіовізуального перекладу розробляли Л. Коломієць, О. Чередниченко, І. Корунець та ін. Проте, попри певну кількість досліджень, питання перекладу анімаційних серіалів, зорієнтованих на підліткову аудиторію, зокрема “Monster High”, залишається маловивченим.

Актуальність роботи зумовлена необхідністю глибшого розуміння перекладацьких стратегій, застосованих у мультсеріалах, де мова персонажів вирізняється високою емоційністю, динамікою, великою кількістю неологізмів і грою слів. З огляду на це, “Monster High” є цінним матеріалом для лінгвістичного аналізу, оскільки поєднує молодіжний сленг, гумор, алюзії на популярну культуру та численні культурно-специфічні елементи.

Об’єктом дослідження є процес перекладу англомовного анімаційного серіалу “Monster High” українською мовою.

Предмет дослідження – лінгвістичні труднощі та перекладацькі стратегії, використані під час передачі оригінального тексту українською мовою.

Мета дослідження – визначити та проаналізувати специфіку лінгвістичних труднощів, які виникають у процесі перекладі мультсеріалу “Monster High” та охарактеризувати перекладацькі стратегії, що використовуються для їх подолання.

Відповідно до зазначеної мети виникає необхідність вирішення таких **завдань**:

– визначити сутність аудіовізуального перекладу та його основні види;

– проаналізувати особливості перекладу анімаційних серіалів;

– виокремити вплив вікової цільової аудиторії на вибір перекладацьких стратегій;

– уточнити жанрово-стилістичні характеристики серіалу Monster High;

– дослідити лексичні та культурно-специфічні труднощі перекладу;

– проаналізувати український переклад серіалу, зіставивши його з оригіналом;

– виявити успішні та спірні перекладацькі рішення, оцінивши їх адекватність і прийнятність.

Матеріалом дослідження є 15 епізодів першого сезону англомовного мультсеріалу “Monster High” та їх український переклад.

Методи дослідження: описовий, порівняльно-зіставний, контекстуально-інтерпретаційний, а також елементи компонентного аналізу для виявлення значеннєвих і прагматичних відмінностей між оригіналом та перекладом.

Наукова новизна дослідження полягає у комплексному аналізі лінгвістичних труднощів перекладу анімаційного серіалу “Monster High” українською мовою, зокрема у сфері передачі молодіжного сленгу, гумору, неологізмів та культурних алюзій. Уперше систематизовано типи

лінгвістичних труднощів та описано стратегії, за допомогою яких забезпечується збереження комунікативного ефекту оригіналу.

Практична значущість дослідження полягає у можливості використання отриманих результатів у навчальних курсах із перекладознавства, стилістики, аудіовізуального перекладу, а також для підготовки перекладачів, що працюють із мультимедійними текстами.

Робота пройшла **апробацію** на 2х науково-практичних студентських конференціях. Результати дослідження представлено у 2 публікаціях:

1. Седченко О. О. Лінгвістичні труднощі та стратегії перекладу мультиплікаційного серіалу “Monster High” українською мовою. *Різдвяні студентські наукові читання : Vita in lingua :* Матеріали ІІІ Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції (Запоріжжя, 13 грудня 2024 р.). Запоріжжя : Запорізький національний університет, 2025. С. 92-93.

2. Запольських С. П., Седченко О. О., Сєдакова М. В. Linguistic challenges and translation strategies in translating “Monster High” into Ukrainian. *Збірник наукових праць «Нова філологія».* Запоріжжя : Видавничий дім «Гельветика», 2025. № 100. С. 70-76.

Структура роботи: дослідження складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаних джерел.

У першому розділі розглянуто теоретичні засади аудіовізуального перекладу, його види, особливості перекладу анімаційних серіалів і вплив віку глядача на вибір перекладацьких стратегій. Другий розділ присвячено лінгвістичним особливостям серіалу “Monster High”: проаналізовано жанрові характеристики, лексичні труднощі, культурно-специфічні елементи та мовну індивідуалізацію персонажів. У третьому розділі проведено аналіз українського перекладу серіалу, розглянуто основні перекладацькі стратегії, наведено приклади перекладацьких рішень та оцінено їх адекватність. У висновках подано узагальнені результати проведеної роботи.

Загальна кількість сторінок 52, кількість використаних джерел 67.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ПЕРЕКЛАДУ

1.1 Визначення поняття аудіовізуального перекладу

Перш за все, слід зазначити, що поняття аудіовізуального перекладу (АВП) охоплює всі види перекладацької діяльності, пов’язані з передачею текстів, у яких вербальний компонент взаємодіє з візуальним і звуковим рядом. Такий переклад передбачає роботу з мультимодальними повідомленнями, де текст є лише однією з частин комунікації поряд із зображенням, звуком, інтонацією, кольором чи музичним супроводом.

За визначенням Е. Піма, аудіовізуальний переклад – це форма міжкультурного посередництва, у якій перекладач адаптує повідомлення до умов мультимодального сприйняття, враховуючи не лише мовні, а й культурні, когнітивні та візуальні чинники [Pym 2023, с. 119]. У такому процесі переклад набуває рис творчої інтерпретації, покликаної забезпечити зрозумілість повідомлення для нової аудиторії, не порушуючи при цьому комунікативного ефекту оригіналу.

Дж. Хаус підкреслює, що аудіовізуальний переклад за своєю природою найчастіше належить до типу covert translation (закритий переклад) – тобто перекладу, який маскує свій перекладний характер і сприймається глядачем як оригінальний продукт [House 2015, с. 25]. У цьому випадку перекладач прагне не лише передати зміст, а й адаптувати його до культурного контексту цільової аудиторії, зберігаючи при цьому стиль, тональність і прагматичну функцію тексту.

Українська дослідниця Л. О. Кравченко визначає аудіовізуальний переклад як комплексну діяльність, що поєднує лінгвістичний, культурний і

технічний аспекти. На її думку, перекладач аудіовізуальних текстів виступає «медіатором між двома культурами», який повинен знайти баланс між адекватністю змісту та природністю звучання, особливо у випадках дубляжу й озвучення [Кравченко 2018, с. 99].

З одного боку, аудіовізуальний переклад вимагає точності та вірності оригіналу, з іншого – високого рівня адаптації, оскільки текст має узгоджуватися з візуальним рядом, рухами губ, ритмом діалогу та віковими особливостями глядачів. Унаслідок цього аудіовізуальний переклад можна розглядати як мультимодальний процес, у якому перекладений текст взаємодіє з відеорядом і звуком, створюючи єдине комунікативне ціле.

Отже, з урахуванням вищенаведеного, аудіовізуальний переклад можна визначити як процес міжкультурної адаптації мультимодального тексту, спрямований на збереження комунікативної, емоційної та прагматичної функцій оригіналу через взаємодію вербальних і невербальних засобів.

1.2 Види аудіовізуального перекладу: дубляж, субтитрування, озвучення

На початку слід зазначити, що аудіовізуальний переклад – це багатовимірне явище, яке охоплює різні способи передавання іншомовних текстів у фільмах, серіалах, мультфільмах та інших формах медіапродукції. Основними його видами є дубляж, субтитрування та озвучення (voice-over). Кожен із них має власні технічні та лінгвістичні особливості, що впливають на вибір перекладацьких стратегій.

Дубляж є найпоширенішим видом аудіовізуального перекладу в кіно- та телепродукції. Його сутність полягає у повній заміні оригінальної звукової доріжки перекладеною версією, що синхронізується з рухами губ персонажів.

Як зауважує Коваленко, дубляж вимагає особливої точності у синхронізації реплік (так званої ліпсинхронізації), а також адаптації тексту до тривалості кадру та темпу мовлення [Коваленко 2021, с. 78].

З одного боку, дубляж забезпечує повне занурення глядача у сюжет, роблячи переклад «невидимим» [Venuti 2017, с. 234], а з іншого – створює ризик втрати індивідуальних рис голосу та інтонації персонажів. Тому перекладач має знаходити баланс між точністю змісту та природністю звукового відтворення.

Дубляж є типовим для українських телевізійних і кінопрокатних версій, зокрема мультсеріалів на кшталт “Monster High”, де важливо передати емоційність, ритм та характер мовлення персонажів.

Субтитрування передбачає передачу перекладу у вигляді написів на екрані, які з’являються синхронно з діалогом. На думку Ентоні Піма, цей вид перекладу вимагає максимальної економії мовних засобів, адже субтитри обмежені кількістю символів і тривалістю відтворення [Pym 2023, с. 145].

Субтитрування зберігає оригінальні голоси акторів, що підвищує автентичність сприйняття, проте створює високі вимоги до читабельності тексту. Зазвичай перекладач змушений стискати репліки, вилучати повтори або міжвигукові вставки, не втрачаючи при цьому основного змісту.

Як зазначає П. Ньюмарк, субтитрування є прикладом overt translation (відкритий переклад), тобто перекладу, який зберігає відчуття «іншомовності», адже глядач чує оригінал і водночас читає переклад [Newmark 1988, с. 114]. У цьому разі культурна адаптація здійснюється мінімально, головна увага приділяється точності змісту.

Озвучення або voice-over – це вид перекладу, у якому перекладена репліка накладається поверх оригінальної звукової доріжки, але оригінал залишається частково чутним на фоні. Такий спосіб поширений у документалістиці, телевізійних програмах та освітніх відео.

На відміну від дубляжу, озвучення не вимагає точного збігу рухів губ, проте має зберігати інтонаційну та емоційну адекватність висловлювання. Як зазначає О. В. Ребрій, озвучення дозволяє «зберегти автентичність оригінального звуку» та водночас передати зміст доступною для глядача мовою [Ребрій 2011, с. 45].

У художніх серіалах цей спосіб використовується рідше, адже він частково порушує ілюзію природності спілкування персонажів. Проте для навчальних або хронікальних матеріалів voice-over залишається ефективним компромісом між дубляжем і субтитруванням.

Отже, підсумовуючи вищезазначене, можемо стверджувати, що дубляж, субтитрування та озвучення є основними формами аудіовізуального перекладу, кожна з яких має свої переваги та обмеження. Вибір конкретного виду залежить від цілей комунікації, технічних можливостей і, передусім, цільової аудиторії. У випадку мультсеріалів, орієнтованих на дитячу або підліткову аудиторію, перевага надається дубляжу, адже саме він створює найбільш природне і цілісне сприйняття аудіовізуального продукту.

1.3 Особливості перекладу анімаційних серіалів

Перш за все слід зазначити, що анімаційні серіали становлять особливий вид аудіовізуального контенту, у якому поєднуються мовна гра, гумор, культурна адаптація та стилістична експресивність, орієнтована здебільшого на дитячу або підліткову аудиторію. Саме тому переклад таких творів вимагає від перекладача високого рівня креативності, уміння працювати з контекстом, ритмом і візуальними підказками.

Як підкреслює Р. Ойтінен, переклад для дітей і підлітків – це не буквальне відтворення тексту, а спосіб створення нового комунікативного

простору, де враховуються вікові, культурні та когнітивні особливості глядачів [Oittinen 2000, с. 123]. Вона зазначає, що перекладачеві потрібно дбати не лише про зміст, а й про емоційний тон і виховний потенціал тексту.

Б. Епштейн [Epstein 2021, с. 311] та З. Петтит [Pettit 2020, с. 38] наголошують, що для перекладу дитячої та підліткової анімації характерна наявність мовної гри, алюзій на популярну культуру, скорочень, неологізмів і сленгових форм, що відображають соціальне середовище цільової аудиторії. Такі особливості потребують адаптаційних стратегій, спрямованих на збереження гумору, динаміки та ідентичності персонажів.

З одного боку, анімаційні тексти характеризуються високим ступенем умовності: герої можуть бути фантастичними істотами, говорити незвичними словами або мати унікальні голосові манери. З іншого – мова таких серіалів часто імітує живе спілкування підлітків, тому перекладач має знайти баланс між природністю та культурною прийнятністю.

На думку українських дослідниць О. Борисенко [Борисенко 2020, с. 92] і Т. Попової [Попова 2020, с. 48], переклад мультсеріалів повинен відтворювати динамічну гру слів, гумор і соціолінгвістичні особливості мови персонажів, не порушуючи етичних і вікових обмежень. Наприклад, перекладач іноді змінює жарт або алюзію, аби вона стала зрозумілою українському глядачу, зберігаючи при цьому емоційний ефект.

Еліза Перего [Perego 2009, с. 201] і Джордж Люйкен [Luyken 1991, с. 178] відзначають, що в контексті масової культури перекладач виступає як посередник між глобальним і локальним, адже мультсеріали часто створюються для міжнародного ринку, але переклад має «локалізувати» контент для конкретної культури. Унаслідок цього виникає явище локалізації, яке передбачає зміну власних назв, культурних реалій, ігор слів і жартів для досягнення більшої зрозумілості.

На противагу вищезазначеному, Ю. Калюжна [Калюжна 2019, с. 65] зауважує, що надмірна адаптація може призвести до втрати автентичності.

Вона пропонує стратегію «поміркованої адаптації», яка дозволяє уникнути культурного шоку для глядача, але зберегти відчуття іншомовності, характерне для оригіналу.

Слід зауважити, що особливістю перекладу анімаційних серіалів є також синхронізація між звуковим рядом і зображенням, особливо у випадку дубляжу. Як зазначає Ф. Шауме [Chaume 2012, с. 45], переклад діалогів має враховувати рухи губ, тривалість кадру та темп мовлення, тому часто вдаються до компресії або додавання слів для досягнення природного звучання.

Таким чином, переклад анімаційних серіалів характеризується комплексом труднощів – лінгвістичних, прагматичних і культурних. Перекладач має не лише передати зміст, а й створити новий художньо-комунікативний ефект, який відповідатиме очікуванням глядачів і зберігатиме стиль оригіналу. Це вимагає поєднання стратегій адаптації, компенсації, модуляції, а також творчої гнучкості, що робить переклад анімацій особливим видом аудіовізуального мистецтва.

1.4 Цільова аудиторія: вплив віку на вибір стратегій перекладу

Перш за все, важливо наголосити, що цільова аудиторія є одним із ключових чинників, які визначають вибір перекладацьких стратегій в аудіовізуальному перекладі. У випадку анімаційних серіалів, таких як “Monster High”, головними глядачами виступають діти та підлітки, тобто аудиторія зі специфічним рівнем когнітивного, емоційного та культурного розвитку. Відповідно, переклад таких продуктів має не лише передати зміст, а й бути зрозумілим, етичним і привабливим для певного вікового сегмента.

За спостереженнями Л. Богуцького, перекладач, який працює для дитячої або підліткової аудиторії, завжди виступає посередником між дорослим світом автора і світом молодшого реципієнта, а отже, мусить забезпечити доступність повідомлення без спрощення його ідейної суті [Bogucki 2020, с. 546]. Дитячий переклад, на його думку, має поєднувати мовну ясність із культурною емпатією, що дозволяє створювати переклад, який одночасно виховує, розважає й зберігає естетичну цінність.

З одного боку, як зазначає М. Кронін [Cronin 2003, с. 87], молодша аудиторія є більш чутливою до емоційного забарвлення мови, ритму, інтонації та гри слів, ніж до точності змісту. Тому в перекладі дитячих мультсеріалів допускаються компенсаційні прийоми, заміна культурних алюзій, адаптація гумору чи власних назв, аби зберегти позитивний емоційний ефект.

З іншого боку, Д. Чіаро [Chiaro 2010, с. 233] наголошує, що підліткові глядачі вже прагнуть до аутентичності та соціальної впізнаваності, тому переклад має враховувати їхні мовні звички, молодіжний сленг і прагнення до самовираження. Це особливо актуально для “Monster High”, де персонажі мають яскраву індивідуальність, а мова часто містить неологізми, алюзії на поп-культуру та гумористичні каламбури.

На думку М. Бейкера [Baker 2018, с. 197] та К. Норд [Nord 2018, с. 54], цільова аудиторія визначає функцію перекладу, а отже, і ступінь його адаптації. Для дитячого контенту перекладач орієнтується на прагматичну еквівалентність, тобто досягнення того ж комунікативного ефекту, який справляє оригінал на англомовних глядачів.

Українські дослідники Л. Комісарова [Комісарова 2021, с. 114] та І. Шевчук [Шевчук 2020, с. 28] підкреслюють, що віковий чинник безпосередньо впливає на вибір перекладацьких стратегій, зокрема рівень локалізації, ступінь адаптації гумору, способи перекладу сленгу й міжмовних ігор. Для дитячих і підліткових серіалів найбільш ефективними є стратегії

адаптації, модуляції та компенсації, тоді як формальний еквівалентний переклад часто призводить до втрати емоційного ефекту.

Слід зауважити, що вікові особливості аудиторії зумовлюють також етичні обмеження перекладу: перекладач не може передавати елементи насильства, обсценізми чи культурно неприйнятні вислови, характерні для англомовного оригіналу [Чернишенко 2022, с. 119]. Внаслідок цього створюється адаптований мовний простір, у якому мова залишається живою, але відповідає соціальним і культурним нормам цільової аудиторії.

Узагальнюючи вищевикладене, маємо підстави вважати, що вік глядача визначає стиль і глибину перекладу, впливає на добір лексики, способи передачі гумору, культурних реалій і неологізмів. Відтак переклад дитячих і підліткових серіалів, зокрема “Monster High”, потребує поєднання творчої свободи з лінгвістичною точністю, щоб забезпечити баланс між розвагою, пізнанням і вихованням.

Підсумовуючи результати теоретичного аналізу, маємо підстави стверджувати, що аудіовізуальний переклад є багатокомпонентним і міждисциплінарним явищем, яке охоплює лінгвістичний, культурологічний, когнітивний та технічний виміри. Його специфіка полягає у поєднанні вербальних і невербальних каналів комунікації – зображення, звуку, музики, темпу, інтонації – що зумовлює особливі вимоги до перекладача.

На початку дослідження було визначено, що поняття аудіовізуального перекладу охоплює різні форми передачі змісту – дубляж, субтитрування та озвучення, кожна з яких має власні лінгвістичні та технічні особливості. Як доводять Ф. Шауме [Chaume 2012, с. 45] та Дж. Хаус [House 2015, с. 25], у центрі цього процесу стоїть не лише еквівалентність змісту, а й збереження комунікативного ефекту оригіналу, що забезпечується адаптацією під особливості сприйняття глядачів.

У подальшому дослідженні з’ясовано, що переклад анімаційних серіалів, зокрема таких як “Monster High”, має низку специфічних рис. Він

поєднує ігрову природу мови, використання неологізмів, алюзій, сленгу та мовної гри, що відображає соціальну динаміку підліткової культури. Як зазначають Р. Ойтінен [Oittinen 2000, с. 123] і З. Петтит [Pettit 2020, с. 38], перекладач має водночас передати емоційний вплив і зберегти виховну функцію тексту, пристосовуючи його до культурного простору цільової аудиторії.

Разом з тим, важливо враховувати віковий чинник. Цільова аудиторія визначає стиль, лексичний рівень і ступінь адаптації перекладу. Для дитячих і підліткових глядачів характерна чутливість до емоційного тону, гри слів і гумору, тому перекладач часто застосовує стратегії адаптації, компенсації та локалізації [Baker 2018, с. 197; Nord 2018, с. 54; Борисенко 2020, с. 92]. Надмірна формальність чи дослівність у таких випадках знижує естетичну привабливість і зменшує вплив аудіовізуального продукту.

Отже, у цілому аудіовізуальний переклад можна визначити як мультимодальний процес міжкультурної комунікації, спрямований на створення гармонії між мовою, візуальним образом і звуковим рядом. Його успішність залежить від здатності перекладача одночасно враховувати прагматичні, культурні й технічні аспекти, що особливо важливо у перекладі мультсеріалів, орієнтованих на молодшу аудиторію.

З урахуванням вищенаведеного, результати першого розділу формують теоретичне підґрунтя для подальшого аналізу лінгвістичних особливостей серіалу “Monster High” та розгляду перекладацьких стратегій, які застосовуються в українській версії цього мультсеріалу.

РОЗДІЛ 2
ЛІНГВІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ СЕРІАЛУ “MONSTER HIGH”

2.1 Жанрові та стилістичні характеристики серіалу

На початку варто зазначити, що мультсеріал “Monster High” є унікальним явищем сучасної масової культури, яке поєднує риси анімаційного серіалу, підліткової драми, шкільного ситкому та готичної казки. Його особливість полягає в синтезі різних жанрових традицій, інтертекстуальних відсилань і культурних алюзій, що створюють багатошаровий текст, відкритий для різних інтерпретацій. Саме це робить його цікавим об’єктом лінгвістичного та перекладознавчого аналізу.

Як підкреслює Н. Павленко [Pavlenko 2019, с. 91], будь-який текст аудіовізуального типу має прагматичну настанову, тобто він створюється для конкретної цільової аудиторії та виконує певну комунікативну функцію. У випадку “Monster High” така функція полягає у поєднанні розважального, соціалізуючого та освітнього аспектів. Серіал навчає прийняттю відмінностей, толерантності, дружбі й самовираженню, що зумовлює його мовну та стилістичну гнучкість.

За класифікацією Дж. Діас Сінтаса [Díaz Cintas 2021, с. 46], анімаційні серіали можна поділити за трьома основними критеріями: цільова аудиторія, тип гумору та структура оповіді. Виходячи з цього, “Monster High” належить до анімацій для підлітків із гібридною жанровою структурою, у якій поєднано риси підліткової комедії, фентезі та соціальної сатири.

Кожна серія має чітко визначену мікронаративну структуру - зав’язку, конфлікт і розв’язку, але в цілому серіал не передбачає лінійного сюжету, що типово для епізодичних анімованих форматів. Як зазначає М. Доре [Dore 2019, с. 34], така форма дозволяє перекладачеві працювати з окремими

епізодами як із самостійними текстами, проте водночас зберігати стильову цілісність, властиву всьому серіалу.

Важливо, що “Monster High” створений на основі популярної франшизи компанії Mattel, яка включає лінійку ляльок, комікси, короткометражки, книги й повнометражні фільми. Це зумовлює його мультимодальний характер: вербальний текст взаємодіє з візуальними символами бренду (кольоровою палітрою, дизайном персонажів, шрифтами), що потребує від перекладача узгодження мовних рішень із візуальним контекстом.

Як зазначає С. Басснетт [Bassnett 2014, с. 132], у таких випадках аудіовізуальний переклад виходить за межі звичайного мовного кодування й набуває функції семіотичної медіації, тобто стає способом інтерпретації цілого культурного простору. Саме тому переклад Monster High вимагає розуміння не лише мови персонажів, а й візуальної метафорики – кольорів, поз, міміки, стилю одягу, що виражають характер героїнь і створюють емоційне тло.

Мовний рівень “Monster High” вирізняється поєднанням молодіжного сленгу, неологізмів, алюзій на сучасну культуру та грою з готичною і монструозною лексикою. Власне, назва серіалу вже містить метафоричне поєднання протилежних понять - “monster” (жахливе, надприродне) і “high” (старша школа, буденність підліткового життя).

Бєленя-Граєвська [Bielnia-Grajewska 2020, с. 103] і Дж. Вандале [Vandaele 2002, с. 212] зазначають, що гумор в анімаційних серіалах часто базується на лінгвістичній креативності, тобто мовній грі, каламбурах, контрастах між звуком і значенням. Це характерно і для “Monster High”: у серіалі постійно зустрічаються словотворчі неологізми на кшталт “fangtastic” (від fang + fantastic), “ghoulfriend” (від ghoul + girlfriend), “clawesome” (від claw + awesome). Ці елементи не лише створюють унікальний стиль, але й несуть ідентифікаційну функцію – підкреслюють належність персонажів до «світу монстрів».

Для перекладача це становить серйозну лінгвістичну проблему, адже більшість таких неологізмів не має прямих відповідників українською мовою. Як зазначає М. Бейкер [Baker 2020, с. 38], у таких випадках перекладач має право застосовувати стратегію креативної компенсації, тобто створювати нові слова, що передають функцію і настрій оригіналу, навіть якщо форма змінюється. Наприклад, англійське “fangtastic” може бути передано як “монструально круто” або “жахливо класно”, де використано антонімічну іронію – типову рису молодіжного гумору.

Важливою ознакою стилю є інтертекстуальність – численні посилання на класичні фільми жахів (Dracula, Frankenstein, The Mummy), готичну літературу, поп-культуру 2000–2010-х років. Як зазначає І. Гамб’є [Gambier 2010, с. 167], інтертекстуальні алюзії створюють культурний резонанс – культурне відлуння, яке може бути втрачене при буквальному перекладі. Тому перекладач повинен або знайти функціональний еквівалент у цільовій культурі, або компенсувати втрату іншим стилістичним засобом – наприклад, гумористичним перебільшенням чи грою звуків.

Особливістю серіалу є також чітке мовне розмежування персонажів. Кожна героїня має власну мовну манеру, що відображає її характер, соціальний тип і походження. Наприклад, Клодін Вульф часто вживає розмовні скорочення, вигуки та слова, що відображають упевненість і енергійність; Дракулаура говорить більш емоційно й експресивно, з великою кількістю прикметників і вигуків; Лагуна Блю має в мові елементи австралійського англійського варіанта.

На думку І. Петренко [Петренко 2021, с. 84] та І. Соколової [Соколова 2019, с. 49], такі мовні індивідуалізації виконують функцію психолінгвістичної характеристики, а при перекладі стають засобом збереження індивідуальності героїв. Перекладач повинен дібрати еквіваленти, які зберігають соціальні маркери, але звучать природно для української аудиторії. Наприклад, австралійські елементи мови Лагуни

можна компенсувати використанням розслабленого молодіжного сленгу або фразеологізмів, властивих українським підліткам.

Як зазначає К. Соколова [Соколова 2022, с. 104], мовна диференціація персонажів у мультсеріалах є інструментом ідентифікації та має вирішальне значення для створення культурно привабливого контенту. У перекладі така індивідуалізація зберігається шляхом підбору фонетичних та інтонаційних особливостей, адаптації жартів і соціальних конотацій.

У ширшому контексті “Monster High” відображає тенденції постмодерної анімації, де поєднуються самоіронія, пародійність і критика стереотипів. Як зазначає Т. Шмігер [Шмігер 2017, с. 121], сучасний аудіовізуальний продукт для молоді є водночас формою розваги й засобом культурної репрезентації, де переклад відіграє роль «фільтра», через який національна аудиторія сприймає світові культурні моделі.

Переклад серіалу такого типу, за Л. Білим [Biel 2019, с. 126], повинен зберігати глобальну комунікативну інтенцію – тобто передавати універсальні цінності (дружбу, толерантність, прийняття себе), але водночас адаптувати локальні елементи для національної культури. Це особливо важливо для українського перекладу “Monster High”, оскільки він сприяє формуванню позитивного образу сучасної молоді та підтримує культурну відкритість.

Таким чином, можна дійти висновку, що Monster High – це не просто дитячий мультсеріал, а складна лінгвокультурна система, де жанрові, стилістичні й соціолінгвістичні елементи взаємодіють для створення багатовимірного комунікативного простору. Для перекладача це означає необхідність працювати одночасно на кількох рівнях – лінгвістичному, естетичному, культурному й технічному – забезпечуючи природність українського звучання та відповідність культурним очікуванням цільової аудиторії.

2.2 Лексичні труднощі: сленг, неологізми, ігри слів

Лексичний рівень серіалу “Monster High” становить особливу складність для перекладача, оскільки поєднує молодіжний сленг, авторські неологізми, каламбури та культурно зумовлені алюзії, які формують яскраву стилістичну атмосферу світу монстрів. Така мова створює ефект «життя всередині власного всесвіту», де слова набувають нового, «монстрячого» значення, але водночас залишаються зрозумілими глядачеві-підлітку.

Як зазначає Л. Богуцький, гумор і словесна гра в анімаційних серіалах виконують не лише розважальну, а й соціальну функцію, створюючи спільну мову між персонажами та глядачами [Bogucki 2013, с. 162]. У цьому контексті перекладачеві необхідно не просто відтворити значення, а відтворити гру, атмосферу і внутрішню логіку світу, у якому ці жарти функціонують.

Однією з найвиразніших особливостей мови “Monster High” є систематичне використання словотворчих каламбурів – новоутворень, утворених шляхом поєднання кількох слів або морфем. Саме завдяки ним серіал має власний “діалект”, який підкреслює спільність між героями.

Так, у серіалі постійно звучать вигуки на кшталт “Fangtastic!”, “Clawesome!”, “Ghoulfriend!”, “Drop-dead gorgeous!”, “Screamtacular!” тощо. Вони побудовані на грі між темою жаху (fang, ghoul, scream) і звичними позитивними епітетами (fantastic, awesome, gorgeous, spectacular). Український переклад таких слів має передати не буквальне значення, а тональність гри, дотепність і ритміку.

Наприклад, fangtastic можна передати як «монструально круто!» або «зубасто класно!» - обидва варіанти звучать природно в молодіжному середовищі й відтворюють «страшенно-доброзичливу» іронію. Каламбур ghoulfriend (ghoul + girlfriend) перекладається як «страхоподруга», що чудово

відтворює подвійне значення: “жахливо” і “мила”. Clawesome! (claw + awesome) доречно перекласти як «кіготьово!» або «жахливо круто!», особливо коли говорить Клодін Вульф – персонаж-вовчиця, для якої така гра природна.

Інші приклади демонструють, як англійська мова в серіалі свідомо порушує норми словотвору, створюючи ефект гіперболізованої моди: Freaky Fab! можна передати як «страшенно модна!», Creeparific! – як «жахнезрівнянно!», а Screamtacular! – як «кричуще чудово!». Усі ці вислови мають одночасно комічний і позитивний відтінок – тому українські еквіваленти теж повинні бути емоційно насиченими, ритмічними та фонетично яскравими.

За словами Е. Честермана [Chesterman 2016, с. 74], переклад таких елементів повинен ґрунтуватися не на буквальній відповідності, а на прагматичній функції вислову – тобто на тому, яке почуття він викликає. Тому для передачі словотворчих жартів доцільно застосовувати стратегії креативної компенсації або створення нових українських неологізмів, які працюють у межах тієї ж комічної логіки. Наприклад, замість перекладу “fangtastic” як «фангтастично», що звучало б чужорідно, перекладач може створити абсолютно нову форму - «монстрячо круто!» - і тим самим викликати схожу емоційну реакцію у глядача.

Другим великим викликом у перекладі Monster High є молодіжний сленг, який виконує одразу кілька функцій: передає енергійність персонажів, створює відчуття реалістичного спілкування та визначає соціальну динаміку серіалу. Як зазначає Дж. Діас Сінтас [Díaz Cintas 2014, с. 202], молодіжні діалоги – це не просто набір фраз, а показник комунікативної ідентичності, який відображає вік, емоційність і рівень свободи у спілкуванні.

У Monster High зустрічаються такі репліки, як:

“Sup, ghouls?”, “Totally freaky!”, “No way, that’s so fab!”, “I’m, like, dying!”, “That’s just, you know, weirdly cute.”

Якщо перекласти їх буквально - “Що, упирі?”, “Повністю моторошно!”, “Я буквально помираю!” – вони звучатимуть штучно або неприродно.

Тому перекладач має використовувати українські відповідники молодіжного сленгу, які звучать сучасно, але не грубо.

Так, “Sup, ghouls?” природно звучить як «Йо, монстрята!» або «Привітик, страхолюбчики!».

Фраза “Totally freaky!” може стати «Повний треш!», “No way, that’s so fab!” - «Та ну, це ж просто бомбезно!», а “I’m, like, dying!” - «Я зараз зомлію!» або «Я вмираю від сміху!», залежно від контексту.

Такі адаптації зберігають грайливість мови, а також враховують інтонацію, яка у дубляжі звучить живо й динамічно. На думку Мальмк’яера К. [Malmkjær 2018, с. 293], саме інтонаційна природність і відповідність культурній нормі визначають успіх перекладу дитячих та підліткових серіалів. Тому перекладач не повинен буквально дублювати кожен англомовний вигук, а має шукати експресивні еквіваленти, близькі до української молодіжної розмовної мови.

Гумор “Monster High” ґрунтується на контрасті між темами смерті, жаху та життєрадісності. Персонажі жартують із власної «монстрячої» природи: те, що у звичайному контексті сприймалося б як лякаюче, тут стає комічним і чарівним. Наприклад, Френкі вигукує: “I’ll die! And I’m not even alive!” – у перекладі: «Я помру! Хоч я навіть не жива!». Гумор полягає в парадоксі: героїня вживає звичний фразеологізм, який у її випадку втрачає сенс, що створює ефект самоіронії.

Такі жарти важливо передавати не буквально, а з урахуванням логічного зсуву, який породжує комічність. Український переклад може навіть посилювати цей ефект, наприклад: «Я просто помру! Ну, якщо колись оживу – тоді точно!».

Інший приклад: “Dead tired” – звичайний англійський ідіом, що означає “дуже втомлений”. У “Monster High” він набуває додаткового комічного

сенсу, адже персонажі буквально “мертві”. Український варіант «смертельно втомлена» або «вмерла б, якби не була вже мертва» зберігає іронію та водночас звучить природно для дубляжу.

На думку Делабастіти [Delabastita 1996, с. 115] і Готліба [Gottlieb 1997, с. 261], передача таких жартів потребує інтерпретаційного перекладу – перекладач має зрозуміти, що саме викликає сміх, і відтворити не форму, а ефект. Це може бути новий жарт, парадокс, або навіть зміна синтаксису для створення тієї самої ритміки.

Ще одна група лексичних труднощів пов’язана з численними культурними посиланнями на американський шкільний контекст, який для української аудиторії може бути малознайомим. У серіалі згадуються homecoming, fearleading squad (гра зі словом cheerleading), school spirit, fearbook photos тощо.

У більшості випадків ці реалії доцільно локалізувати, тобто передавати їх через українські відповідники, знайомі дітям і підліткам. Так, homecoming dance можна перекласти як «шкільний бал», fearleading squad – як «упирлідерки» (дуже вдалий український неологізм, який уже закріпився у фандомі серіалу). Така адаптація дозволяє не лише зберегти комічний ефект, а й забезпечує зрозумілість.

Як підкреслює Ф. Федерічі [Federici 2018, с. 135], адаптація культурних елементів у дитячій анімації є не відходом від оригіналу, а способом підтримати комунікативну рівновагу між текстом і глядачем.

Отже, лексичні труднощі перекладу серіалу “Monster High” пов’язані передусім із креативною природою його мови. Словотворчі каламбури, гра слів, молодіжний сленг і культурні алюзії створюють неповторну стилістику серіалу, яка одночасно вимагає від перекладача гнучкості та художнього чуття.

Перекладач мусить не стільки перекладати слова, скільки відтворювати стиль життя персонажів, їхню самоіронію, енергію й легкий хаос

молодіжного світу. Для цього найефективнішими є стратегії адаптації, неологізації, компенсації та функціонального переосмислення. Як зауважує Г. Турі [Toury 2012, с. 160], у дитячому та підлітковому аудіовізуальному перекладі «найкращий переклад – це той, який здається глядачу оригіналом».

Унаслідок цього український переклад “Monster High” має не лише передати зміст, а й відтворити емоційно-стильову атмосферу монстрячого світу, де навіть страх, темрява й дивність звучать дружньо, весело і “жахливо класно”.

2.3 Культурно-специфічні елементи: реалії, власні назви, гумор

Проблематика перекладу культурно-специфічних елементів традиційно займає особливе місце у перекладознавстві. Такі елементи становлять знакову частину будь-якого тексту, адже вони передають національну, соціальну, побутову або історичну своєрідність певної культури. Як зазначає Ф. Карамітроглу, «перекладачеві доводиться працювати не лише з мовою, а й із культурними світами, що стоять за нею» [Karamitroglou 2000, с. 41].

У випадку аудіовізуального перекладу складність зростає, адже мовні елементи тісно переплетені з візуальними образами. Серіал “Monster High” створює унікальний художній всесвіт, де американська шкільна культура відображена крізь призму гумору, пародії та готичної естетики. Це означає, що перекладач має справу не просто з лексичними одиницями, а з реаліями фантазійного, проте соціально впізнаваного світу.

Як підкреслює К. Вітмен-Лінсен, переклад культурно навантажених текстів є «медіацією між двома культурами, які мають власні символічні системи» [Whitman-Linsen, с. 115]. У цьому контексті передача реалій Monster High – це не буквальний процес, а форма культурної інтерпретації, у

якій перекладач повинен зберегти водночас і “жахливо-монстрячий” гумор, і впізнавані риси американського шкільного життя.

Світ “Monster High” насичений реаліями, які є пародійними версіями реальних шкільних понять. Усі вони утворюють особливу лексичну систему, що створює ілюзію знайомості та відчуження одночасно. В англомовному оригіналі звичні атрибути американської школи – такі як yearbook, study hall, lockers чи spirit week – отримують “монстрячі” модифікації: fearbook, study howl, coffin lockers, ghoul spirit, scream queen тощо.

Ці одиниці можна класифікувати як ігрові культурні реалії, що виконують дві функції:

1. пародійну – створюють комічний ефект завдяки звуковим зближенням і контрасту між жахом та буденністю;

2. ідентифікаційну – формують специфічну лексику спільноти “монстрів”, яка моделює підліткову субкультуру.

“Fearbook” – це очевидна алюзія на американський yearbook – щорічний випускний альбом, у якому публікуються фото учнів і підписи до них. В “Monster High” цю реалію можна було б трансформувати в fearbook - «страхокнигу» або «жахоальбом». Словотвірне заміщення year → fear не лише створює каламбур, а й комічно вбудовує монстрячий мотив у повсякденне шкільне життя.

Для українського перекладу найбільш вдалими є варіанти «страхокнига» або «жахоальбом», які водночас звучать дотепно та зрозуміло. Буквальне “альбом страху” було б стилістично незграбним, а “страхокнига” зберігає ритм і грайливу інтонацію. Як наголошує О. Селіванова [Селіванова 2010, с. 534], у таких випадках перекладач має «знайти баланс між семантичною точністю та ігровою функцією оригіналу».

“Study howl” – цей термін утворено за моделлю study hall – зал для самопідготовки, де учні виконують домашні завдання. Заміна hall на howl

(“виття”) створює гумористичну паралель між шкільним середовищем і вовкулацькою природою персонажів.

Переклад “навчальний зал” не передає гумору, тому доречним є варіант «виючка» (поєднання “вчитися” і “вити”), або ж «зал виття», якщо контекст допускає стилістичну гіперболу. Така стратегія відповідає підходу М. Пима (Pym, 2023), який розглядає креативну компенсацію як «активну реконструкцію комічного потенціалу тексту».

“Coffin lockers” – побутовий об’єкт school lockers (“шафки для речей у школі”) у Monster High стає coffin lockers – буквально “шафками-трунами”. Візуально це підсилює готичну естетику серіалу й водночас іронізує над шкільним життям, яке подається як “смертельно” серйозна справа. Український варіант «шафки-труни» або «труношафки» (у неформальному контексті) є семантично точним і стилістично доречним, зберігаючи гру та культурний відтінок.

“Ghoul spirit” – алюзія на school spirit – шкільний дух, почуття єдності й командності. В Monster High це ghoul spirit, що водночас означає і “упирів”, і “шкільну гордість”. Варіант «монстрячий дух школи» або «страходух» передає обидва значення: і відсилання до потойбічного світу, і спільну енергію учнів.

“Scream queen” – в американській культурі scream queen – це сталий термін, який позначає актрису з фільмів жахів, що часто грає жертву або героїню, яка кричить. У “Monster High” цей вислів уживається в подвійній функції: як титул шкільної “королеви бала” (prom queen) та як алюзія на жанр жахів. Найвдаліше перекласти його як «королева жахів» або «королева крику», зберігаючи одночасно обидва пласти – підлітковий і кінематографічний.

Реалії “Monster High” не є випадковими декоративними елементами – вони виконують функцію світотворення. Через них формується ідентичність школи як простору, де “інакшість” є нормою. Усі герої серіалу мають

монстрячі риси, але водночас залишаються типовими підлітками, що проходять знайомі соціальні етапи: навчання, дружбу, кохання, конкуренцію, самооцінку.

Як зазначає С. Занотті [Zanotti 2020, с. 183], переклад дитячих анімаційних творів повинен «викликати у реципієнта те саме відчуття емоційного залучення, яке має оригінальна аудиторія». Це означає, що український перекладач має знайти баланс між чужим і знайомим: зберегти відчуття “монстрячої” дивності, але не порушити впізнаваність шкільного контексту.

Особливу групу культурно-специфічних елементів становлять власні назви персонажів, більшість із яких є словотворчими жартами, алюзіями або пародіями на класичні образи монстрів і масової культури. Їхній переклад вимагає максимальної точності й креативності, оскільки ім’я у “Monster High” – це частина характеру персонажа, його стилістичного портрету.

Імена Frankie Stein, Draculaura, Clawdeen Wolf, Cleo de Nile, Ghoulia Yelps, Lagoona Blue поєднують у собі елементи паронімії, каламбурів і алюзій.

Так, Frankie Stein – очевидна гра зі словом Frankenstein; ім’я Draculaura утворене від Dracula і Laura; Clawdeen Wolf – від claw (“кіготь”) і wolf (“вовк”); Cleo de Nile – алюзія на Cleopatra та the Nile; Ghoulia Yelps – від ghoul і yelp (“вищати”); Lagoona Blue – від lagoon (“лагуна”) і blue (“блакитна”, також асоціюється з водою).

В українській практиці перекладу анімаційних фільмів є дві основні стратегії: транскрипція з коментарем або калькування з адаптацією [O’Hagan, Mangiron 2013, с. 231]. У випадку “Monster High” доцільніше застосовувати другий підхід — адаптоване калькування, що дозволяє зберегти ігрову природу імен.

Так, Frankie Stein можна залишити як Френкі Штейн, що водночас впізнається й українською аудиторією. Draculaura вдало звучить як

Дракулаура, Clawdeen Wolf – Клодін Вульф, Cleo de Nile – Клео де Ніл, Lagoona Blue – Лагуна Блю, Ghoulia Yelps – Гулія Єлпс. Ці варіанти зберігають внутрішню ритміку, фонетичну іронію та алюзії, не порушуючи звукову цілісність.

Якщо ж ім'я є словотворчим жартом, який у перекладі втрачає смисл, можна додати семантичну компенсацію у репліках персонажа. Наприклад, коли Гулія розмовляє лише стогонами, можна підсилити комізм за допомогою інших персонажів, які коментують її "ghoul talk" («мову монстрів»), використовуючи словесну гру на рівні діалогу.

Гумор у "Monster High" є важливою частиною ідентичності серіалу. Він побудований на пародії, гіперболі, самоіронії та інтертекстуальних посиланнях на популярну культуру. Як зазначає І. Мірошниченко [Мірошниченко 2018, с. 15], гумор в аудіовізуальному перекладі є «найвищим ступенем культурного коду», оскільки він залежить від соціального контексту, мовних асоціацій і невербальних сигналів.

Багато жартів "Monster High" базуються на грі між темами смерті, краси, моди та дружби. Наприклад, репліка Френкі: "I feel dead tired. Oh, wait, I'm always dead!" може бути перекладена як «Я смертельно втомлена… хоча, стоп, я ж завжди мертва!». Цей переклад не лише зберігає каламбур, а й підсилює іронічну інтонацію.

Інший приклад - "You're drop-dead gorgeous!", типовий підлітковий комплімент, який у монстрячому світі набуває чорного гумору. Найвдаліший варіант - «Ти просто смертельно гарна!», що одночасно звучить природно і передає подвійний зміст.

Гумор у "Monster High" також виявляється через алюзії на фільми жахів і попкультуру: персонажі можуть цитувати класичні кінострічки або натякати на відомих героїв ("My dad says he knew Dracula personally"). Такі фрази варто перекладати функціонально-еквівалентним способом, зберігаючи комічність, але не обов'язково буквально. Наприклад:

“My dad says he knew Dracula personally.” → «Тато казав, що колись тусив із самим Дракулою.»

Така адаптація додає сучасного ритму та підліткового звучання, зберігаючи при цьому іронію.

Узагальнюючи, перекладач “Monster High” стикається з низкою проблем, вирішення яких вимагає поєднання кількох стратегій:

1. Адаптація (adaptation) – заміна культурних реалій на ближчі українському глядачу аналоги (напр., homecoming → «шкільний бал»).

2. Компенсація (compensation) – створення нового комічного ефекту в іншому місці тексту, якщо оригінальна гра слів неперекладна.

3. Калькування з модифікацією – часткове перекладання структурного елементу з адаптацією звучання (напр., Cleo de Nile → «Клео де Ніл»).

4. Збереження іншомовності (foreignization) – вибір свідомо «іноземного» варіанту, щоб підкреслити особливість монстрячого світу (Draculaura залишається «Дракулаурою»).

5. Локалізація (localization) – пристосування гумору, назв і виразів до культурного контексту цільової аудиторії (напр., Fearleading → «упирлідерки»).

Як зазначає К. Норд (Nord, 2018), у кожному випадку вибір стратегії залежить від мети перекладу (skopos): чи має текст розважати, навчати, чи створювати емоційну ідентифікацію з персонажами.

Отже, культурно-специфічні елементи Monster High формують основу його мовно-культурної унікальності. Вони поєднують американські шкільні реалії з пародійним світом монстрів, утворюючи гібридну семіотичну систему. Для українського перекладача головне завдання полягає у передачі функціонального ефекту – комізму, самоіронії та стилістичної “жахливості”, що водночас викликає симпатію.

Успішний переклад таких реалій вимагає поєднання лінгвістичної точності, культурної інтуїції та творчої свободи. Використання стратегій

неологізації, адаптації й компенсації дозволяє відтворити “монстрячий соціолект”, не втрачаючи природності українського мовлення. Унаслідок цього переклад “Monster High” можна розглядати як приклад креативної культурної медіації, де перекладач виступає співавтором нового, але автентичного тексту.

2.4 Мовна характеристика персонажів, як засіб індивідуалізації

Одним із ключових аспектів аудіовізуального перекладу є збереження індивідуальних мовних рис персонажів, адже саме мова формує їхній характер, соціальну належність і культурну ідентичність. У серіалі “Monster High” мовна поведінка героїв має не лише комунікативну, а й художньо-семантичну функцію: вона відображає особистісні риси, походження, рівень освіти, темперамент, а також виконує роль засобу гумору та стилізації.

Як зазначають Т. Кияк, А. Науменко і О. Огуй [Кияк, Науменко, Огуй 2006 с. 245], мовна індивідуалізація в перекладі полягає у «відтворенні соціолінгвістичного профілю мовця через засоби мови перекладу». У цьому сенсі завдання перекладача полягає не у буквальному відтворенні слів, а у передачі мовного образу, який забезпечує впізнаваність персонажа.

У “Monster High” ця проблема особливо важлива, адже персонажі є носіями різних культурних і мовних моделей: від американського підліткового сленгу до екзотичних акцентів (східного, французького, скандинавського тощо). Відтак, перекладач мусить поєднати лінгвістичну точність із комічною природністю, дотримуючись вимог аудіовізуальної синхронності.

1. Дракулаура: емоційність, романтизм і грайливість. Мова Дракулаури є яскравим прикладом підліткової експресивності, поєднаної з

гіперболізованою ввічливістю. Вона використовує зменшено-пестливі форми, вигуки, емоційні перебільшення й часті вигуки на кшталт “Oh my ghoul!”, “That’s fangtastic!”, “I’m totally dead for this outfit!”.

Її мовлення характеризується високим рівнем емоційної насиченості, використанням інтонаційних підйомів і багатством модальних слів (like, totally, really, sooo). За словами Б. Гатіма та І. Мейсона [Hatim, Mason 1990, с. 174], такі особливості формують «дискурсивну ідентичність персонажа», де стиль мовлення є показником його соціальної ролі.

В українському перекладі ці риси збережено шляхом передачі експресивної інтонації та використання емоційно маркованої лексики:

“Oh my ghoul, I just love it!” → «Ой, страхіття, як мені це подобається!»

“He’s drop-dead gorgeous!” → «Він просто смертельно гарний!»

Така стратегія забезпечує комічний ефект і водночас підтримує фемінний стиль героїні – наївний, кокетливий і життєрадісний.

У фонетичному плані Дракулаура говорить з трансільванським акцентом, що підкреслює її вампірське походження. В українській версії це передано нейтральною літературною вимовою з легкими підвищеннями тону для вираження радості чи хвилювання.

2. Клео де Ніл: аристократизм, самовпевненість і єгипетські алюзії. Мовлення Клео де Ніл вирізняється підкресленою формальністю, упевненістю та легким снобізмом. Вона часто використовує імперативні конструкції (“Do as I say”, “Don’t touch that”), риторичні запитання, оцінні прикметники (divine, flawless, fabulous), а також звертається до античних або міфологічних алюзій.

Її голос у оригіналі звучить повільніше, ніж у більшості персонажів, що створює враження величності та дистанції. Ця паралінгвістична риса – темп і інтонаційний контроль – є важливою частиною її індивідуалізації.

В українському дубляжі Клео говорить чітко, з дещо урочистим темпом і з акцентом на голосних, що створює ефект “королівської постави”.

“I’m Cleo de Nile, ruler of fashion and all that glitters.”

→ «Я Клео де Ніл – володарка моди й усього, що сяє.»

Переклад зберігає аристократичність і легкий сарказм, уникаючи перебільшення. Як зазначають І. Гамб’є та Г. Готліб [Gambier, Gottlieb 2001, с. 71], стратегія функціональної еквівалентності у таких випадках вимагає «створення відповідної соціолінгвістичної дистанції між персонажем і середовищем».

3. Клодін Вульф: енергійність, молодіжний сленг і “вулична” впевненість. Мова Клодін має ознаки афроамериканського молодіжного діалекту: неформальна граматика (gonna, ain’t, gotta), активне використання сленгу (fierce, fab, freaky, ghoulfriend!), а також скоромовна, ритмічна вимова. Її мовлення передає образ сильної, незалежної дівчини з вуличним шармом.

В українському перекладі для цього використано модерні розмовні еквіваленти - “крутяцько”, “монструозно”, “я в темі”, “ну все, я у захваті”. Це дозволяє зберегти соціолінгвістичну роль Клодін як впевненої й харизматичної дівчини.

“Ghoul, that outfit is fierce!” → «Монстроподрудко, це вбрання просто звіряче!»

Акцент Клодін у оригіналі не є етнічним, але має інтонаційно підкреслену мелодійність, що відображає впевненість. В українському дубляжі акторка говорить швидше, із легкою грайливістю – це створює ефект динамічності, що компенсує відсутність реального сленгу, який у дитячих мультсеріалах обмежено.

4. Лагуна Блю: австралійський акцент і доброзичливість. Лагуна має чітко виражений австралійський акцент (Australian English accent), який є основною частиною її ідентичності. Вона часто вживає типові для австралійської англійської слова: mate, heaps, awesome, no worries, totally chill. Її мовлення плавне, розслаблене, з м’якими інтонаціями.

В українському перекладі австралійський акцент передано через соціолінгвістичну нейтралізацію, тобто відсутність прямої імітації діалекту, але з використанням спокійних, дружніх інтонацій і лагідного темпу.

“No worries, mate! It’ll be clawesome!” → «Та не переймайся, друже! Все буде кіготьово!»

Такий прийом відповідає принципу “фонетичної адаптації” [Krings 2001, с. 452], за якого перекладач прагне передати функцію акценту (дружність, спокій), а не його точну фонетику.

5. Гулія Єлпс: мовчазність і невербальна комунікація

Гулія – єдиний персонаж, який не говорить людською мовою, а спілкується серією стогонів, бурмотінь і звуків. Її “мова” є формою невербального коду, який розуміють усі персонажі. Це створює унікальний перекладацький виклик: як передати інтелектуальність без вербальних засобів.

В українській версії звуки залишено без перекладу, проте інтонаційна гра акторки дубляжу чітко передає емоції (подив, обурення, задоволення). Таким чином, індивідуалізація досягається не лексично, а через просодичні засоби – ритм, гучність, тембр. Як зазначають Дж. Вільямс і Е. Честерман [Williams, Chesterman 2014, с. 96], “аудіовізуальний переклад охоплює не лише вербальне, а й вокальне та парамовне”.

6. Еббі Бомінейбл: слов’янський акцент і культурна прямота. Еббі походить із Гімалаїв, проте її акцент має риси узагальненого східноєвропейського (слов’янського) звучання. Вона говорить короткими, прямими реченнями без допоміжних дієслів, часто порушує порядок слів:

“You talk too much. I go.”

“Is cold. I like.”

Такі граматичні особливості створюють ефект “іншомовності” без конкретної локалізації. В українському перекладі акцент передано через синтаксичне спрощення та інтонаційну прямоту:

«Ти багато говориш. Я пішла.» / «Холодно. Мені добре.»

Це відповідає підходу Дж. Хаус [House 2015, с. 119], яка вважає, що “етнічний акцент у перекладі має бути функціональним, а не буквальним – передавати характер, а не географію”.

7. Рошель Ґойль: французький акцент і ввічливість. Рошель має виразний французький акцент, що реалізується через характерну інтонацію, м’якість приголосних і деякі лексичні французизми (bonjour, mon amie, magnifique). Її мовлення чемне, вишукане, дещо наївне.

В українському перекладі французький акцент передано через легку інтонаційну мелодійність і вставні французькі слова:

“Bonjour, ghoulfriends!” → «Бонжур, страхоподружки!»

Таким чином збережено “іноземний шарм” без надмірної імітації, що могло б порушити природність звучання.

8. Джинафаєр Лонг: азійський акцент і філософічність. Джинафаєр, донька китайського дракона, говорить із легким азійським акцентом і часто використовує метафоричні вислови, що відображають східну мудрість. Наприклад:

“Patience is a flame that burns slow but bright.”

“Balance comes from within.”

В українському перекладі такі вислови збережено стилістично урочистими:

«Терпіння – це полум’я, що горить повільно, але яскраво.»

«Гармонія народжується всередині.»

Тут реалізується стратегія стилістичної еквівалентності (Newmark, 1988), де зберігається художній стиль мовлення, хоча акцент фонетично нейтралізується для зручності сприйняття.

Сукупність мовних характеристик персонажів створює в серіалі своєрідний “мовний хор”, у якому кожен голос має власний тембр, але всі разом формують гармонійну соціолінгвістичну систему. Мовлення в

“Monster High” функціонує як засіб формування спільноти, де відмінності не стираються, а цінуються.

Перекладач має відтворити цей баланс – передати і різноманіття, і єдність. Як підсумовує М. Тимочко [Tymoczko 2007, с. 138], “ефективний переклад аудіовізуального твору – це не передача слів, а передача міжособистісної динаміки”.

Мовна характеристика персонажів Monster High є основним засобом їх індивідуалізації та соціальної типізації. Акценти, інтонаційні особливості, сленг, синтаксичні відхилення й просодичні маркери працюють як частина складної системи характеротворення.

Український переклад демонструє високу адаптаційну майстерність: перекладачі зуміли зберегти різноманітність мовних і культурних голосів, застосувавши стратегії функціональної, стилістичної та культурної еквівалентності.

Таким чином, мовлення героїв у Monster High є не лише засобом комунікації, а носієм цінностей мультикультурності, самоприйняття та толерантності до різності – концептів, що становлять головну ідею серіалу та визначають його перекладацьку специфіку.

Проведений аналіз лінгвістичних особливостей мультсеріалу Monster High засвідчив, що цей аудіовізуальний твір вирізняється високим рівнем мовної, культурної та стилістичної складності, що істотно впливає на процес його перекладу українською мовою. У серіалі поєднуються елементи гумору, іронії, молодіжного жаргону, словотворчої гри та міжкультурних алюзій, що створює особливий комунікативний простір — гібридний, багаторівневий і насичений культурними конотаціями.

РОЗДІЛ 3
АНАЛІЗ СПЕЦИФІКИ ПЕРЕКЛАДУ СЕРІАЛУ “MONSTER HIGH”

3.1 Основні стратегії перекладу аудіовізуального контенту

Аудіовізуальний переклад (АВП) є складним процесом міжмовної та міжкультурної медіації, що охоплює не лише відтворення вербального змісту, але й узгодження візуального, звукового та культурного компонентів твору. Як зазначає Ф. Шауме [Chaume 2012, с. 75], перекладач аудіовізуального продукту завжди працює в полі взаємодії між текстом і зображенням, між словом і тоном, між культурою-джерелом і культурою-реципієнтом.

У випадку серіалу “Monster High” це поле ускладнюється подвійно, адже мова персонажів поєднує дитячо-підлітковий сленг, гумор, алюзії на попкультуру та власні “монстрячі” неологізми. Перекладач мусить зберегти баланс між комічним ефектом і культурною доступністю. Як підкреслює Т. Херманс [Hermans 1985 , с. 107], завдання перекладача полягає не лише у відтворенні змісту, а у збереженні функції тексту – викликати ті ж самі емоції та реакції, що й оригінал.

1. Стратегія доместикації (локалізації)

Доместикація, за визначенням Л. Венуті [Venuti 2017, с. 69], передбачає наближення іншомовного тексту до культури цільової аудиторії, щоб зробити його сприйняття природним і невимушеним. У перекладі “Monster High” ця стратегія реалізується через адаптацію назв, реалій, гумористичних елементів та соціальних референсів.

Наприклад, в епізоді S1E1 “Jaundice Brothers”

Frankie: “This is my favorite part of the song! The Jaundice Brothers are the best!”

Френкі: «Це моя улюблена пісня! Жондіс Бразерс найкращі!»

Назва вигаданого гурту “Jaundice Brothers” є грою слів, що пародіює “Jonas Brothers” – популярний американський бой-бенд. Оскільки українська аудиторія цілком спроможна розпізнати алюзію, перекладач зберігає її звучання, лише незначно адаптуючи вимову (Жондіс Бразерс), що є прикладом помірної доместикації – культурна алюзія збережена, але вимова пристосована до українського фонетичного ладу.

Інший приклад – сцена з тієї ж серії:

Frankie: “Homecoming Dance! Today! We have to win the contest or I will die! I’m not even alive and I’ll die!”

Френкі: «Бал випускників. Сьогодні. Ми маємо перемогти, або я помру. Я навіть не жива, але помру!»

Тут використано лексико-гумористичну доместикацію. В англійській “Homecoming Dance” – типово американська традиція, що не має точного українського еквівалента. Перекладач адаптує як “бал випускників”, що відповідає культурному коду української шкільної системи. Таким чином, комунікативна функція збережена, а гумор (“я навіть не жива, але помру”) відтворено природно й ритмічно.

Доместикація також виявляється у сценах із локалізацією реалій. У серії S1E7 “Copy Canine”:

Cleo: “Either Clawdeen missed a sale at Transylvania’s Secret, or she forgot to study.”

Клео: «Клодін або пропустила розпродаж у Трансильванія Сікрет, або не вивчила урок.»

Англійська алюзія “Victoria’s Secret” переосмислена як “Трансильванія Сікрет” – адаптований, гумористичний аналог, який одночасно зберігає посилання на моду й додає монстрячий колорит. Це класичний приклад

функціональної доместикації, коли культурний об’єкт перероблено відповідно до внутрішньої логіки вигаданого світу.

2. Стратегія форенізації (збереження іншомовного колориту)

Форенізація, на відміну від доместикації, спрямована на збереження культурної “іншості” тексту. За Венуті [Venuti 2017, с. 70], вона допомагає глядачеві “зустрітися з чужим”, тобто відчути оригінальний колорит культури-джерела.

У “Monster High” форенізація проявляється через збереження англійських імен, назв та реалій, які є важливими елементами світу серіалу. Наприклад:

Teacher: “You, sir, are late.”

Deuce: “No, I’m Deuce. Deuce Gorgon. Mr. Loser?” (S1E4 “Substitute Creature”)

Вчитель: «Ви, пане – покійник.»

Д’юс: «Ні, я Д’юс. Д’юс Горгон. Містер… Лузер?»

Тут ім’я “Deuce Gorgon” збережено без адаптації, адже воно є частиною брендової айдентики Monster High. Слово “Loser”, навпаки, залишається в оригінальному звучанні, що підсилює комічний ефект гри слів (“Lou Zarr” ↔ “Loser”). Така стратегія поєднує форенізацію (збереження імен) з фонетичною грою, яка водночас зрозуміла українському глядачу.

Інший приклад – S1E10 “Photo Finish”:

Frankie: “A regular Scream Queen.”

Френкі: «Типова королева жахів.»

Термін “Scream Queen” – стійкий елемент англомовної попкультури (зірка фільмів жахів). Український варіант “королева жахів” зберігає семантичну сутність, але залишає англійську структуру – помірна форенізація, що передає жанровий стиль.

3. Стратегія компенсації та креативної адаптації

Однією з найскладніших проблем у перекладі анімаційних серіалів є передача гри слів, культурних алюзій та гумористичних елементів, які мають подвійне або багатошарове значення. За Делабаститою [Delabastita 1996, с. 123], такі випадки потребують компенсаційних стратегій – тобто введення іншого гумористичного чи експресивного засобу в іншій частині тексту, коли буквальний переклад втрачає ефект.

У “Monster High” яскравим прикладом є епізод S1E10 “Photo Finish”, де з’являється низка шкільних термінів, притаманних монстрячому всесвіту.

Frankie: “Aren’t we supposed to use Study Howl to study?”

Френкі: «А хіба зараз не вправи виття? За розкладом?»

Тут “Study Howl” – не просто вигадана дисципліна, а гра слів, що поєднує “study hall” (навчальну залу для самостійної підготовки) і “howl” (виття). Український переклад “вправи виття” вдало компенсує обидві семантики – study передано через навчальний контекст, а howl через зооморфний гумор. Отже, функція збережена, а гра слів адаптована згідно з жанровими вимогами.

Подібним є випадок із Fearbook photos у тій самій серії:

Igor: “You girls will be released from Study Howl to get ready for your fearbook photos.”

Ігор: «Дівчата, вас звільнено від вправ виття, щоб ви підготувалися до фотосесії.»

В оригіналі fearbook – пародія на yearbook (щорічний випускний альбом). Український переклад «фотосесія» відходить від буквального значення, але компенсує культурну дистанцію: у нашому контексті шкільні “yearbooks” не поширені, тому перекладач обирає еквівалент, зрозумілий цільовій аудиторії. Це приклад креативної адаптації, коли втрачена алюзія замінюється функціональною заміною без втрати смислу ситуації.

Ще один яскравий зразок – використання фрази “Scream Queen”, що в оригіналі означає акторку, відому ролями у фільмах жахів.

Frankie: “A regular Scream Queen.”

Френкі: «Типова королева жахів.»

Це приклад помірної компенсації: англійський ідіоматичний вираз адаптовано, але комічний ефект і жанровий підтекст збережено. Таким чином, перекладач уникає прямої кальки, яка б сприймалася штучно, натомість відтворює дух оригіналу.

4. Стратегія передачі мовних і культурних кодів персонажів

Оскільки у Monster High кожен персонаж є носієм не лише власної ідентичності, а й окремого культурного чи лінгвістичного коду, перекладач має завдання передати ці відмінності, не порушуючи узгодженості цілого світу. Як зазначає К. О’Салліван [O’Sullivan 2019, с. 96], для анімаційних перекладів важливо зберігати баланс між індивідуалізацією мовлення та зрозумілістю для дітей.

Наприклад, у серії S1E11 “Cyrano de Ghoulia” мова Ґулії є характерним зомбі-бурмотінням (“zombie mooing”), що не має лексичного змісту, але є комічним маркером.

Перекладач зберігає цю звуконаслідувальну форму без адаптації, що відповідає форенізаційній стратегії – збереження “іншості” персонажа як частини його мовної ідентичності.

Також цікавою є сцена, де Дракулора дає Ґулії “інструкції” щодо поведінки з хлопцем:

Draculaura: “Toss your head gently, then lean in like you want to hear what he has to say… then blink twice.”

Дракулора: «Легенько струсни волоссям, нахились до нього, наче прислухаєшся, але не занадто близько… потім кліпни двічі.»

Цей епізод показує, як переклад зберігає ритм, тон і гумор оригіналу, уникаючи калькування. Інструктивна структура речень, грайливість і швидкість діалогу відтворені засобами українського синтаксису, що створює ефект природності.

5. Передача гумору, іронії та каламбурів

Гумор у “Monster High” базується на грі слів, “монстрячих” неологізмах і культурних алюзіях на фільми жахів. Як зазначає К. Кайндл [Kaindl 2021, с. 142], гумор є однією з найбільших проблем у перекладі мультфільмів, оскільки часто спирається на фонетичні або морфологічні особливості мови оригіналу.

У серії S1E12 “Bad Zituation” маємо приклад комічної алюзії на “evil eye” – у буквальному значенні “лихе око”, але в сюжеті йдеться про прищ:

Clawdeen: “They’re cursed! You must have gotten an evil eye!”

Клодін: «Тобі наврочено. То було лихе око.»

Переклад зберігає гру на рівні метафори, адже “evil eye” – це й “пристріт”, і буквальне “око”. Завдяки семантичній багатошаровості оригіналу перекладач не відмовляється від англомовного образу, а адаптує його українським фольклорним еквівалентом “наврочено”.

Інший гумористичний випадок трапляється у фіналі тієї ж серії, коли з’являється вигаданий препарат “Fearasil”, що є пародією на “Clearasil”, популярний засіб від акне.

Frankie: “Fearasil. Thank you, guys!”

Френкі: «Жахосіл. Дякую вам!»

Український переклад “Жахосіл” демонструє високий рівень креативної адаптації: тут збережено кореневу структуру (-sil) і водночас додано “жах” як головний семантичний мотив серіалу. Така гра забезпечує ідентичність стилю, функції та гумору, що є ключовими критеріями адекватності в аудіовізуальному перекладі [Vinay, Darbelnet 1995, с. 278].

6. Синтаксична адаптація та природність мовлення

У перекладі анімаційних серіалів важливу роль відіграє адаптація синтаксичних структур з метою відтворення природності діалогів, що лунають у швидкому темпі та містять емоційні перебільшення. Як зазначає Пім [Pym 2023, с. 28], перекладач аудіовізуального матеріалу має “працювати

з часом”, а не лише з текстом – тобто його рішення часто залежать від ритму мовлення персонажів.

Яскравим прикладом цього є епізод S1E13 “Clawditions”, де розгортається сценічне суперництво між Клодін і Клео:

Clawdeen: “There’s only room for one leading lady, and that’s going to be me.”

Клодін: «Головна героїня має бути одна, і нею буду я.»

Тут бачимо заміщення англійської синтаксичної інверсії прямим українським порядком слів, що забезпечує ритмічність репліки без втрати експресії. Українська фраза коротша, компактніша, але має подібний комунікативний ефект: самовпевненість і рішучість героїні.

Cleo: “Break a leg! Break them both!”

Клео: «Зламай ногу. Обидві.»

Цей випадок демонструє лаконічне збереження ідіоми “break a leg”, традиційного побажання удачі в театральному жаргоні. Український переклад частково зберігає буквальний образ, проте завдяки інтонації та подвоєнню («обидві») створює комічний ефект – тонко передану іронічну ворожість між суперницями. Це приклад прагматичної адаптації, коли перекладач не просто передає сенс, а й відтворює соціальний підтекст сцени.

Іншою формою синтаксичної адаптації є скорочення складних конструкцій, що підвищує швидкість сприйняття аудіоряду. Наприклад:

Teacher: “Please have your monologues ready.”

Дракулора: «Приготуйтесь читати монолог.»

Хоча в оригіналі є ввічлива модальна конструкція “please have… ready”, український переклад спрощує структуру, роблячи її динамічнішою. Така редукція спрямована не на втрату ввічливості, а на узгодження зі швидким темпом мультиплікаційного діалогу.

7. Семантичні трансформації та редукція культурних елементів

Перекладач “Monster High” часто вдається до семантичних зсувів, аби зберегти загальний стиль, навіть якщо буквальний переклад не передає задум авторів. Це особливо помітно у тих моментах, де в англійському тексті присутні культурно марковані поняття або алюзії на американське шкільне життя.

Наприклад, у серії S1E10 “Photo Finish” фраза Study Howl вже розглядалось як гра слів, проте воно також має семантичну функцію позначення простору дисципліни. В українському варіанті “вправи виття” не є прямим еквівалентом “study hall”, але створює подібний контекст – формальне заняття з елементом монстрячої специфіки. Це демонструє стратегію збереження комічного регістру шляхом часткової заміни значення.

Подібна стратегія використовується і в S1E11 “Cyrano de Ghoulia”. Назва серії – алюзія на класику французької літератури (Cyrano de Bergerac), але переклад “Сірано де Гулія” залишає гру слів у межах зрозумілого контексту. Тут обрано змішану стратегію форенізації та доместикації: з одного боку, збережено іншомовний відтінок (форма “де”), а з іншого – він інтегрований у систему “монстрячих” імен.

8. Функціональна передача гумору та іронії

Гумористичний потенціал Monster High часто ґрунтується на діалогічній грі, сарказмі та алюзіях. Перекладачеві необхідно не лише передати смисл, а й зберегти ритм жарту — тобто паузу, реакцію, “ударну” фразу.

Розглянемо приклад із S1E12 “Bad Zituation”:

Cleo: “Yes, you are. Who should I e-mail this photo to? Might as well send it to everyone.”

Клео: «Так, авжеж. Кому ж надіслати твоє фото? Надішлю його усім.»

Тут важливою є не сама дія, а її соціальний підтекст – іронічне приниження суперниці. Завдяки інтонаційній компенсації (“Кому ж

надіслати твоє фото?") український переклад передає саркастичний відтінок, зберігаючи комічну жорсткість репліки.

Ще один приклад гумору – репліка Дракулори у S1E11:

Draculaura: "I can't wait until I'm 1700 years old and I can date."

Дракулора: «Виповниться мені 1700 років, і я теж піду на побачення.»

Ця фраза зберігає характерний для героїні баланс між наївністю та чорним гумором. Переклад вдалий тим, що не "пом'якшує" фразу, а залишає іронічне протиріччя між віком і дитячими мріями, що є частиною впізнаваного комічного коду серіалу.

9. Узагальнення. Аналіз наведених епізодів дозволяє зробити висновок, що український переклад "Monster High" реалізує комбіновану стратегію аудіовізуальної адаптації, у межах якої одночасно функціонують:

– форенізація (збереження "монстрячої" іншомовності у власних назвах, звуконаслідуваннях, грі слів),

– доместикація (адаптація культурно маркованих понять до українського контексту),

– компенсація (введення експресивних засобів у місцях, де пряма передача неможлива),

– редукція та синтаксичне спрощення (скорочення складних англійських структур для узгодження з динамікою діалогів).

Завдяки поєднанню цих стратегій переклад зберігає автентичність персонажів, їхню мовну індивідуальність, ритм комічних сцен і цілісну атмосферу серіалу.

3.2 Аналіз українського перекладу: відповідність оригіналу

Аналіз перекладу першого сезону анімаційного серіалу "Monster High" українською мовою дає змогу простежити, як стратегічні рішення

перекладачів відображають баланс між змістовою точністю, стилістичною адекватністю та культурною прийнятністю. Основним завданням перекладача є збереження гумористичного, підліткового й динамічного характеру серіалу, не втрачаючи при цьому його «монструозної» ідентичності – словотворчих ігор, алюзій на міфологію та популярну культуру.

Перш за все, важливо зазначити, що український переклад демонструє високий рівень прагматичної адаптації. Наприклад, у репліці Френкі зі сцени “Homecoming dance! Today! We have to win the contest or I will die! I’m not even alive and I’ll die!” перекладач використовує фразу «Бал випускників. Сьогодні. Ми маємо перемогти, або я помру. Я навіть не жива, але помру!». У цьому випадку буквальний сенс («I’m not even alive») збережено, однак завдяки експресивному ритму та граматичній економії переклад звучить природно для українського мовлення. Застосовано стратегію функціональної еквівалентності [Nida, Taber 2003, с. 106], коли збережено не структуру, а комічний ефект і динаміку репліки.

У багатьох випадках перекладач використовує лексико-стилістичні трансформації, що допомагають передати індивідуальний стиль персонажів. Так, у перекладі епізоду “Blue Lagoona” оригінальна репліка “I just want to crawl into a puddle and pull it over the top of me” передана як «Я просто хочу заповзти в калюжу і там утопитися». Тут виявляється модуляція, адже ідіоматичний вираз англійською перетворено на природний для української гіперболічний вислів, що краще передає емоційний стан Лагуни. Подібна стратегія відображає прагнення до емоційної природності, що, за теорією Катфорда [Catford 1965, с. 57], є суттю динамічної еквівалентності.

Особливо показовими є випадки з іграми слів і алюзіями. Наприклад, у назві епізоду “Cyrano de Ghoulia” реалізується багатошаровий каламбур: алюзія на французький літературний твір Cyrano de Bergerac та водночас пародійна трансформація імені героїні Гулії (Ghoulia). Український переклад

«Сірано де Гулія» вдало зберігає обидва смислові рівні – і культурну алюзію, і монстроподібну гру слів (ghoul – «упир»). Тут використано прийом паронімічної кальки, що є одним із ефективних способів збереження гри слів в аудіовізуальному тексті.

Варто відзначити, що українська версія уникає прямого перекладу назв, які втрачають ефект у разі буквального відтворення. Так, “Fear Squad” перекладено як «Упирлідерки», що поєднує відсилку до cheerleaders («черлідерки») і «упирів» - тематичного поля серіалу. Це зразок морфологічної адаптації, де створюється новий неологізм, гармонійний для цільової культури. Як зазначає Ребрій [Ребрій 2011, с. 201], саме створення нових словоформ і неологізмів є невід’ємною частиною художнього перекладу, коли оригінальна гра мовою не має прямого еквівалента.

З іншого боку, у перекладі виявляються приклади редукції культурних реалій. Наприклад, “Study Howl” (гра слів від «study hall» і «howl» — «вити») передано як «вправи виття», тоді як буквальний зміст («навчальна зала») поступається гумористичному ефекту. Перекладач свідомо відмовляється від точності на користь збереження атмосфери світу монстрів. Такий вибір відображає підхід Венуті [Venuti 2017, с. 179], який вважає допустимим «зсув культурної реалії» задля збереження поетики тексту.

Певні перекладацькі рішення відзначаються ситуативною креативністю, що пов’язана з потребою дубляжної синхронізації. Наприклад, у фразі “Break a leg! Break them both!” з епізоду “Clawditions” перекладач застосовує відтворення «Зламай ногу. Обидві.» - коротку, ритмічну структуру, яка відповідає оригінальному темпу й артикуляції. Тут спостерігається дотримання принципу ліпсингу (lip-sync), що є невід’ємним для аудіовізуального перекладу [Chaume 2012, с. 152].

В окремих випадках українська версія демонструє збереження внутрішньої міжкультурної алюзії без додаткових пояснень. Наприклад, “Jaundice Brothers” (каламбур від Jonas Brothers) перекладено як «Жондіс

Бразерс» - тобто транслітераційно, без адаптації. Такий підхід виправданий, адже глядач упізнає алюзію на відому американську групу, а одночасно зберігається внутрішня іронія («jaundice» – жовтяниця). Це приклад форенізації, що додає колориту серіалу.

Загалом, переклад серіалу “Monster High” можна охарактеризувати як адаптований, комунікативно орієнтований і стилістично узгоджений. Він демонструє поєднання стратегій доместикації (для зрозумілості) та форенізації (для збереження унікального світу). Завдяки цьому переклад не спрощує культурну семантику, а радше створює новий гібридний дискурс, де глядач одночасно розуміє зміст і відчуває атмосферу оригіналу.

3.2.1 Приклади перекладацьких рішень та їх обґрунтування. У цьому підрозділі розглянуто конкретні приклади перекладацьких рішень, застосованих у процесі адаптації оригінального тексту та подано обґрунтування їх вибору з урахуванням особливостей вихідного матеріалу.

1. “Fearbook photos” → “фотосесія”

В оригіналі – гра слів від yearbook photos (випускний альбом) і fear («страх»). Перекладач замінює каламбур на нейтральну «фотосесію», зберігаючи ситуаційний зміст. Це модуляція з компенсацією: втрачено гру слів, але збережено контекст події (Photo Finish, S1E10).

2. “Study Howl” → “вправи виття”

Оригінал комбінує «study hall» і «howl», створюючи шкільний термін із монстрячим відтінком. Українська адаптація передає цю двозначність через неологізм «вправи виття», що формує паралель між навчанням і звірячим поведінковим кодом. Такий підхід відповідає принципам функціональної компенсації.

3. “Cyrano de Ghoulia” → “Сірано де Гулія”

Переклад демонструє збереження алюзії і внутрішнього римування. Відтворено комічну стилістику за допомогою паронімічної кальки, яка забезпечує міжкультурну зрозумілість без втрати гри слів.

4. “Break a leg! Break them both!” → “Зламай ногу. Обидві.”

Приклад експресивного перекладу, де збережено жартівливу інтенцію оригіналу. Коротка структура дозволяє синхронізувати рух губ і передати сарказм Клео.

5. “I’m only 15 days old” → “Мені всього 15 днів.”

Комічна буквальність збережена без змін, адже вона є частиною ідентичності Френкі Штейн. Перекладач обирає пряму передачу, що створює бажаний ефект наївності.

6. “Fear Squad” → “Упирлідерки”

Приклад творчої деривації: українське слово поєднує два поняття - «упир» і «лідерки». Це максимально адаптований неологізм, який передає атмосферу гумору і вписується в молодіжний контекст.

7. “Bad Zituation” → “Ситуація Прищ”

Гра слів (від “situation” + “zit”) передана за допомогою семантичної адаптації. Переклад втрачено каламбур, але передано суть через стилістично марковану назву з іронією.

8. “Blue Lagoona” → “Блакитна Лагуна”

Ім’я героїні збігається з алюзією на фільм Blue Lagoon. Український переклад зберігає обидва значення, що демонструє культурну нейтралізацію із мінімальною втратністю.

9. “The Jaundice Brothers” → “Жондіс Бразерс”

Транслітераційний підхід забезпечує збереження алюзії на Jonas Brothers, водночас утримуючи «хворобливу» гру слів (jaundice – жовтяниця). Це класичний приклад форенізації з фонетичним калькуванням.

10. “Come with me if you want to live.” → “За мною, хто хоче жити!”

Цитата з фільму Terminator відтворена прямим перекладом, що дозволяє глядачеві впізнати алюзію. Такий прийом підсилює інтертекстуальність і є прикладом збереженої культурної ремінісценції.

Отже, український переклад серіалу “Monster High” демонструє приклад високого рівня аудіовізуальної майстерності. Він не обмежується буквальним перекладом, а формує повноцінну культурну адаптацію, що забезпечує пізнаваність персонажів, гумор, стиль і молодіжну динаміку. Внаслідок цього переклад не лише зберігає дух оригіналу, а й створює новий – україномовний художній простір, який повністю відповідає принципам сучасного перекладознавства.

3.2.2 Успішні та спірні переклади: оцінка адекватності та прийнятності. Аналіз української версії “Monster High” свідчить, що більшість перекладацьких рішень можна охарактеризувати як адекватні та прийнятні згідно з критеріями Дж. Хаус [House 2015, с. 211], тобто такими, що зберігають комунікативний намір і стилістичний регістр оригіналу. Проте окремі випадки демонструють компроміс між точністю змісту та природністю звучання.

До найуспішніших перекладів належать ті, що зберігають одночасно гумор, характер персонажів і «монстрячу» атмосферу. Наприклад, “Fear Squad” → “Упирлідерки” є зразком творчої адаптації, яка не має прямого еквівалента в українській мові, проте досконало передає комічну та жанрову специфіку серіалу. Так само переклад “Cyrano de Ghoulia” → “Сірано де Гулія” демонструє вдале поєднання фонетики, культурної алюзії й гри слів – це рішення, яке водночас зберігає ідентичність оригіналу та створює нову локальну естетику.

Водночас деякі переклади можна вважати спірними з точки зору смислової точності або втрати гри слів. Наприклад, “Fearbook photos” перекладено як «фотосесія», що передає ситуаційний зміст, але позбавляє

вислів внутрішнього комізму (гра зі словом yearbook). Подібна редукція виправдана з позиції сприйняття молодіжної аудиторії, проте знижує лінгвокреативний рівень тексту.

Дещо суперечливим є і переклад “Study Howl” → “вправи виття”. Хоча адаптація передає тему «монстрячого навчання», у ній зникає алюзія на шкільний термін study hall. У цьому разі спостерігається часткова втрата реалії, проте компенсована стилістичною відповідністю внутрішньому гумору серіалу.

Загалом, переклад “Monster High” демонструє високу прийнятність у межах дитячо-підліткової аудиторії. Навіть у тих випадках, де зміст змінюється або спрощується, переклад залишається комунікативно успішним, адже забезпечує зрозумілість, виразність і збереження жанрової атмосфери. Це свідчить про свідоме дотримання перекладачами стратегії балансу між адекватністю та природністю, що є визначальною рисою якісного аудіовізуального перекладу.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі «Лінгвістичні труднощі та стратегії перекладу мультиплікаційного серіалу “Monster High” українською мовою» було комплексно досліджено особливості аудіовізуального перекладу, його жанрову специфіку та перекладацькі стратегії, застосовані під час дубляжу першого сезону серіалу.

У теоретичній частині з’ясовано, що аудіовізуальний переклад поєднує лінгвістичні, культурні й технічні аспекти та потребує високої мультимодальної компетентності перекладача. Розглянуто основні види такого перекладу (дубляж, субтитрування, озвучення) і підкреслено, що саме дубляж забезпечує найповнішу адаптацію емоційного й комічного ефекту.

Практичний аналіз українського перекладу “Monster High” показав, що перекладачі активно застосовують доместикацію, форенізацію, модуляцію, компенсацію та семантичну трансформацію, зберігаючи гумор, ритм і характер персонажів.

По-перше, аналіз жанрових та стилістичних характеристик показав, що “Monster High” поєднує риси шкільної комедії, готичної пародії та дитячої соціальної драми. Така жанрова полівалентність визначає специфіку мовного коду серіалу – баланс між підлітковою розмовністю та штучно створеним “монстрячим” соціолектом. У межах цього світу жах стає не об’єктом страху, а засобом самоіронії, що потребує особливої стилістичної чутливості від перекладача.

По-друге, виявлено, що найпомітніші лінгвістичні труднощі зумовлені ігровою природою лексики, побудованої на словотворчих каламбурах (fangtastic, ghoulfriend, clawesome), неологізмах, алюзіях та внутрішніх римах. Переклад таких одиниць вимагає не буквальної точності, а творчої компенсації, тобто відтворення комічного ефекту іншими мовними засобами.

По-третє, аналіз культурно-специфічних елементів показав, що серіал формує власну псевдокультуру, побудовану на пародії реальних американських шкільних реалій (fearbook, study howl, coffin lockers, ghoul spirit). Вони виконують не лише декоративну, а й ідентифікаційну функцію, створюючи цілісний світ, у якому монстри відображають сучасне підліткове суспільство. Для українського перекладача важливо не зруйнувати ці паралелі, а передати їх через культурно зрозумілі, але іронічні еквіваленти. Оптимальною виявилася гібридна стратегія, що поєднує доместикацію (пристосування до українського культурного контексту) та форенізацію (збереження оригінального колориту).

По-четверте, мовна характеристика персонажів засвідчила, що індивідуалізація героїв у Monster High досягається передусім через інтонацію, темп, сленг, акцент і синтаксичну структуру мовлення. Кожен персонаж має власний соціолінгвістичний портрет.

Передача таких характеристик в українському дубляжі базується на стратегіях соціолінгвістичної адаптації та просодичної компенсації, що дозволяють зберегти ефект мовної різноманітності без втрати природності.

Отже, мовна структура Monster High постає як система знаків, у якій вербальні, фонетичні та інтонаційні рівні поєднуються в єдину семіотичну мережу. Завдання перекладача полягає не лише в пошуку лексичних відповідників, а в реконструкції функціонального образу світу монстрів, який має бути однаково привабливим для української аудиторії.

У результаті можна дійти висновку, що лінгвістичні труднощі перекладу серіалу “Monster High” пов’язані передусім з його багаторівневою культурною ідентичністю: поєднанням гумору, шкільних реалій і монстрячої символіки. Успішна адаптація цього матеріалу українською мовою вимагає від перекладача не лише мовної компетентності, а й креативного мислення, інтертекстуального чуття та глибокого розуміння функцій дитячого і підліткового аудіовізуального дискурсу.

Таким чином, практичний розділ доводить, що “Monster High” є цінним матеріалом для аналізу перекладацьких стратегій у межах аудіовізуального перекладу, оскільки поєднує у собі мовну гру, культурну варіативність і просодичну багатоплановість, які потребують комплексного перекладацького підходу.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що український переклад “Monster High” є вдалим прикладом сучасної адаптації: він поєднує точність, дотепність і природність мовлення, зберігаючи унікальний стиль і гумор оригіналу. Це підтверджує, що ефективний аудіовізуальний переклад потребує не буквальної точності, а творчої інтерпретації, спрямованої на культурну зрозумілість і емоційну автентичність.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

СПИСОК ТЕОРЕТИЧНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Борисенко О. Translation of Culture-Specific Elements in Animated Films. Київ: КНЛУ, 2020. 148 с.

2. Калюжна Ю. Особливості дубляжу англомовних анімаційних фільмів українською мовою. *Науковий журнал «Мовні і концептуальні картини світу»*. Київ : ВПЦ «Київський університет». 2019. Т. 1. Вип 68. С. 62–68.

3. Кияк Т. Р., Науменко А. М., Огуй О. Д. Теорія і практика перекладу (англійська мова). Вінниця: Нова книга, 2006. 360 с.

4. Коваленко Г. Гендерна специфіка в перекладі анімаційних фільмів. *Вісник ДонНУ. Серія : «Філологія».* 2021. Т. 5. Вип 2. С. 73–80.

5. Комісарова Л. Семантичні трансформації у перекладі мультфільмів. *Науковий журнал «Філологічні науки»*. Полтав.нац.пед.ун-т імені В.Г. Короленка. 2021. №34. С. 112–119.

6. Кравченко Л. Проблеми перекладу аудіовізуальних текстів. Київ: КНЛУ, 2018. 204 с.

7. Мірошниченко І. Відтворення гри слів у мультфільмах англійською мовою. Київ: КНУ, 2018. 98 с.

8. Петренко І. Linguistic Peculiarities of Character Speech in Animated Series Translation. Kyiv: NPU, 2021. 156 p.

9. Попова Т. Особливості перекладу мультфільмів: стратегія адаптації. *Вісник КНЛУ. Серія «Перекладознавство».* 2020. №1. С. 45–51.

10. Ребрій О. Дискурс і переклад: когнітивно-прагматичні аспекти. Харків: ХНУ ім. В. Н. Каразіна, 2011. 224 с.

11. Селіванова О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми. Полтава: Довкілля-К, 2010. 712 с.

12. Соколова І. Функції неологізмів у перекладі мультфільмів. Львів: ЛНУ, 2019. 120 с.

13. Соколова К. Культурні аспекти перекладу англомовних мультфільмів українською мовою. Одеса: Астропринт, 2022. 144 с.

14. Чернишенко Н. Мовна гра у перекладі сучасних мультсеріалів. *Наукові записки НУ «Острозька академія».* 2022. №2. С. 115–123.

15. Шевченко О. Adaptation Techniques in the Translation of Humorous Animated Series. Харків: ХНПУ, 2020. 142 p.

16. Шевчук І. Особливості перекладу дитячих телесеріалів. Київ: КНУ, 2020. 138 с.

17. Шмігер Т. Переклад як засіб репрезентації культури. Львів: ЛНУ ім. І. Франка, 2017. 180 с.

18. Baker M. In Other Words: A Coursebook on Translation. London: Routledge, 2018. 332 p.

19. Baker M., Saldanha G. Routledge Encyclopedia of Translation Studies. 3rd ed. London: Routledge, 2020. 456 p.

20. Bassnett S. Translation Studies. London: Routledge, 2014. 176 p.

21. Biel Ł. Translating Texts: Linguistic and Cultural Aspects. Warsaw: University of Warsaw Press, 2019. 218 p.

22. Bielenia-Grajewska M. Global and Local in Audiovisual Translation. Gdańsk: GUT Press, 2020. 178 p.

23. Bogucki Ł. Areas of Audiovisual Translation Research. Łódź: Łódź University Press, 2013. 246 p.

24. Bogucki Ł., Deckert M. The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility. London: Palgrave Macmillan, 2020. 704 p.

25. Catford J. C. A Linguistic Theory of Translation. London: Oxford University Press, 1965. 103 p.

26. Chaume F. Audiovisual Translation: Dubbing. Manchester: St. Jerome, 2012. 240 p.

27. Chesterman A. Memes of Translation. Amsterdam: John Benjamins, 2016. 216 p.

28. Chiaro D. Translation, Humour and Literature. London: Continuum, 2010. 260 p.

29. Cronin M. Translation and Globalization. London: Routledge, 2003. 176 p.

30. Delabastita D. Focus on the Pun: Wordplay as a Special Problem in Translation Studies. Amsterdam: John Benjamins, 1996. 257 p.

31. Díaz Cintas J. The Routledge Handbook of Audiovisual Translation. London: Routledge, 2021. 634 p.

32. Díaz Cintas J., Remael A. Audiovisual Translation: Subtitling. Manchester: St. Jerome, 2014. 272 p.

33. Dore M. Multimodal Cohesion in Audiovisual Translation. Amsterdam: John Benjamins, 2019. 198 p.

34. Epstein B. Children's Literature and Translation: A Handbook. Berlin: De Gruyter, 2021. 340 p.

35. Federici F. M. Translation as Stylistic Evolution. London: Routledge, 2018. 240 p.

36. Gambier Y., Gottlieb H. (eds.) Multimedia Translation: Concepts, Practices and Research. Amsterdam: John Benjamins, 2001. 248 p.

37. Gambier Y., van Doorslaer L. (eds.) Handbook of Translation Studies. Vol. 1–4. Amsterdam: John Benjamins, 2010–2015.

38. Gottlieb H. Subtitles, Translation & Idioms. Copenhagen: University of Copenhagen, 1997. 344 p.

39. Hatim B., Mason I. Discourse and the Translator. London: Longman, 1990. 258 p.

40. Hermans T. The Manipulation of Literature: Studies in Literary Translation. London: Croom Helm, 1985. 251 p.

41. House J. Translation Quality Assessment: Past and Present. London: Routledge, 2015. 239 p.

42. Kaindl K. Humour and Translation. London: Routledge, 2021. 284 p.

43. Karamitroglou F. Towards a Methodology for the Investigation of Norms in Audiovisual Translation. Amsterdam: Rodopi, 2000. 276 p.

44. Krings H. P. Repairing Texts: Empirical Investigations of Translation Processes. Kent: Kent State University Press, 2001. 623 p.

45. Kuhiwczak P., Littau K. (eds.) A Companion to Translation Studies. Clevedon: Multilingual Matters, 2007. 224 p.

46. Luyken G. M. Overcoming Language Barriers in Television. Manchester: European Institute for the Media, 1991. 278 p.

47. Malmkjær K. (ed.) The Routledge Handbook of Translation Studies and Linguistics. London: Routledge, 2018. 480 p.

48. Newmark P. A Textbook of Translation. New York: Prentice Hall, 1988. 292 p.

49. Nida E. A., Taber C. The Theory and Practice of Translation. Leiden: Brill, 2003. 218 p.

50. Nord C. Translating as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained. Manchester: St. Jerome, 2018. 135 p.

51. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. Amsterdam: John Benjamins, 2013. 345 p.

52. Oittinen R. Translating for Children. New York: Garland, 2000. 195 p.

53. O'Sullivan C. Translating Popular Film. London: Palgrave Macmillan, 2019. 278 p.

54. Pavlenko N. Strategies of Translating Idioms in English-Language Animation. Lviv: Ivan Franko University Press, 2019. 112 p.

55. Perego E. Dubbing and Subtitling: Language Transfer on Screen. Bern: Peter Lang, 2009. 256 p.

56. Pettit Z. Translating for Children and Teen Audiences. London: Routledge, 2020. 210 p.

57. Pym A. Exploring Translation Theories. London: Routledge, 2023. 234 p.

58. Toury G. Descriptive Translation Studies and Beyond. Amsterdam: John Benjamins, 2012. 311 p.

59. Tymoczko M. Enlarging Translation, Empowering Translators. Manchester: St. Jerome, 2007. 342 p.

60. Vandaele J. Humor in Translation. Amsterdam: John Benjamins, 2002. 312 p.

61. Venuti L. The Translator's Invisibility: A History of Translation. London: Routledge, 2017. 324 p.

62. Vinay J.-P., Darbelnet J. Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation. Amsterdam: John Benjamins, 1995. 342 p.

63. Whitman-Linsen C. Through the Dubbing Glass. Frankfurt: Peter Lang, 1992. 302 p.

64. Williams J., Chesterman A. The Map: A Beginner's Guide to Doing Research in Translation Studies. Manchester: St. Jerome, 2014. 180 p.

65. Zanotti S. Child-Oriented Translation: Theory and Practice. London: Routledge, 2020. 220 p.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО ХАРАКТЕРУ

66. Мультсеріал «Школа монстрів». URL: https://uafix.net/serials/shkola-monstriv/ (дата звернення 15.05.2025).

67. Monster High [Animated Series]. Los Angeles: Mattel Creations; Nickel odeon, 2010/ 2016. URL: https://www.youtube.com/watch?v=YYq5DkJouSk (дата звернення 15.05.2025).

SUMMARY

The presented paper is devoted to the analysis of linguistic difficulties and translation strategies in the audiovisual translation of the animated series Monster High.

The object of the research is the English-language animated series Monster High (Season One) and its translation into Ukrainian.

The main aim of the paper is to identify and analyze the linguistic difficulties that arise in the process of translating the animated series Monster High and to characterize the translation strategies applied to overcome these difficulties in Ukrainian audiovisual translation.

This aim determines the accomplishment of the following objectives: - to examine audiovisual translation as a field of translation studies; - to identify lexical, stylistic, and cultural features of the original animated series; - to analyze slang, neologisms, wordplay, humor, and culture-specific elements in the source text; - to evaluate translation strategies and solutions used in the Ukrainian version in terms of adequacy and acceptability.

The study demonstrates that the Ukrainian translation of Monster High is characterized by systematic use of adaptive translation strategies conditioned by the genre specificity of the series and its focus on a teenage audience. It is established that while the Ukrainian translation generally preserves the communicative function of the original, certain cases show semantic simplification or partial neutralization of stylistic devices. The results confirm that an effective combination of domestication and functional equivalence is essential for achieving pragmatic adequacy in the translation of contemporary animated audiovisual content.

Keywords*:* *audiovisual adaptation, cross-cultural communication, translation strategies, linguistic creativity, pun translation, wordplay, idiomatic transformation, semantic balance, youth media.*

Декларація
академічної доброчесності
здобувача вищої освіти ЗНУ

Я, Седченко Ольга Олександрівна, студентка 2 курсу магістратури, заочної форми навчання, факультету іноземної філології, спеціальність 035 Філологія, освітньо-професійна програма переклад (англійський), адрема електронної пошти sedchenko.2003@gmail.com.

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «ЛІНГВІСТИЧНІ ТРУДНОЩІ ТА СТРАТЕГІЇ ПЕРЕКЛАДУ МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНОГО СЕРІАЛУ “MONSTER HIGH” УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлена;

- 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 27.01.2026 Підпис _____ ПІБ Седченко О.О.