

3. Монахова Т. В. Лексико-семантичні особливості дублювання телесеріалу «Альф» українською мовою. Наук. записки Ніжин. держ. ун-ту ім. М. Гоголя. Сер. Філол. науки. 2010. Кн. 2. С. 95 – 99.

4. Полякова О. В. Стратегії добору ліпсінк-відповідників в українському дубляжі англomовних анімаційних фільмів: дис. ...канд. філол. наук: 10.02.16 / Держ. закл. "Південноукр. нац. пед. ун-т ім. К. Д. Ушинського". Одеса, 2015. 262 с.

## **ПРИНЦИПИ І ПРИЙОМИ ПЕРЕКЛАДУ ВЛАСНИХ НАЗВ У КУЛЬТОВИХ МУЛЬТФІЛЬМАХ**

***Софія Каторож***

*студентка факультету іноземних мов*

*Тернопільський національний педагогічний університет імені*

*Володимира Гнатюка*

*м. Тернопіль, Україна*

***Володимир Конкульовський***

*кандидат філологічних наук,*

*доцент кафедри теорії і практики перекладу*

*Тернопільський національний педагогічний університет*

*імені Володимира Гнатюка*

*м. Тернопіль, Україна*

Мультиплікаційні фільми є невід'ємною частиною культурної спадщини людства, залишаючи незабутній слід у серцях і розумах глядачів різних поколінь. Проте, коли справа доходить до перекладу цих культових творів на інші мови, постає складне питання адаптації власних назв персонажів, місць та інших специфічних елементів. Це завдання вимагає ретельного балансу між збереженням оригінальної атмосфери та забезпеченням природного звучання для цільової аудиторії.

**Актуальність** дослідження обумовлена зростаючою популярністю мультиплікаційних фільмів у світовому масштабі, що підкреслює необхідність якісного перекладу для забезпечення міжкультурного діалогу. Крім того, переклад власних назв є важливим елементом у збереженні культурної автентичності та доступності творів для різних мовних спільнот.

**Метою** даного дослідження є аналіз принципів і прийомів перекладу власних назв у культових мультфільмах, а також виявлення найбільш ефективних стратегій для забезпечення адекватності, еквівалентності та збереження стилістичної унікальності оригінальних творів.

Основними завданнями дослідження є:

1. Визначити роль власних назв у мультиплікаційних фільмах та їх вплив на сприйняття глядачем.

2. Проаналізувати різні підходи до перекладу власних назв, включаючи транслітерацію, транскрипцію, калькування та адаптацію.

3. Розглянути приклади успішного та невдалого перекладу власних назв у відомих мультфільмах та вивчити їх вплив на цільову аудиторію.

4. Запропонувати рекомендації щодо вибору найбільш доцільних стратегій перекладу власних назв у різних контекстах.

**Об'єктом** дослідження є переклад власних назв у культових мультфільмах, а **предметом** – принципи та прийоми, що використовуються для досягнення еквівалентності та збереження культурної автентичності під час перекладу.

Перш ніж розглядати конкретні приклади перекладу власних назв у культових мультфільмах, важливо визначити ключові поняття та проаналізувати існуючі підходи до цього процесу. Власні назви, або оніми, є невід'ємною складовою будь-якого твору, включаючи мультиплікаційні фільми, і відіграють важливу роль у створенні атмосфери, характеристики персонажів і місць.

Переклад власних назв є складним завданням, оскільки вони часто містять культурні, історичні та лінгвістичні нюанси, які необхідно зберегти в цільовій мові. Згідно з теорією перекладу, існують різні підходи до перекладу власних назв, кожен з яких має свої переваги та недоліки.

Одним із найпоширеніших підходів є транслітерація, яка передбачає передачу звукового складу слова за допомогою літер цільової мови. Цей метод зберігає оригінальну форму власної назви, що може бути корисним у випадках, коли вона має особливе культурне значення або асоціації. З іншого боку, транскрипція передбачає передачу звучання слова за допомогою фонетичної транскрипції цільової мови. Цей підхід часто використовується для перекладу власних назв, які складно або неможливо передати за допомогою транслітерації.

Калькування є ще одним методом перекладу власних назв. Цей підхід зазвичай застосовується до назв, які мають прозору внутрішню форму або семантичне значення.

Наприклад, у перекладі мультфільму "Король Лев" ("The Lion King") на українську мову назва "Elephant Graveyard" була перекладена як "Кладовище Слонів" за допомогою калькування. Проте, в деяких випадках перекладачі вдаються до адаптації або заміни власних назв на функціональні відповідники в цільовій мові. Цей метод часто використовується, коли оригінальна назва може бути незрозумілою або мати негативні конотації для цільової аудиторії.

Важливо зазначити, що вибір підходу до перекладу власних назв залежить від багатьох факторів, включаючи культурний контекст, стилістичні особливості твору, цільову аудиторію тощо. Нерідко перекладачі поєднують різні методи для досягнення найкращого результату.

У контексті культових мультфільмів, переклад власних назв набуває особливого значення, оскільки ці твори часто містять численні культурні відсилання, гру слів та стилістичні нюанси, які необхідно зберегти в цільовій мові. Наприклад, у мультфільмі "Шрек" ("Shrek") ім'я головного персонажа є грою слів з англійським словом "shriek" (крик), що додає йому комічного ефекту. У перекладі на українську мову ця гра слів була втрачена. Інший приклад стосується перекладу назв місць у мультфільмі "Крижане серце" ("Frozen"). В оригіналі назви містять численні алітерації та римування, які складно передати в перекладі. Перекладачі вдавалися до творчих рішень, намагаючись зберегти стилістичні особливості та атмосферу оригінального твору.

Вивчення проблематики перекладу власних назв у культових фільмах передбачає розгляд численних прикладів успішного та невдалого відтворення оригінальних назв засобами мови перекладу. Ретельний аналіз таких прикладів дозволяє виявити ключові чинники, що зумовлюють вибір оптимальної стратегії перекладу.

Розглянемо приклади успішного та невдалого перекладу власних назв у відомих мультфільмах та проаналізуємо їхній вплив на цільову аудиторію.

У мультфільмі "Крижане серце" ("Frozen") топонім "Arendelle" був транскрибований українською як "Арендел". Це дозволило зберегти іноземний колорит вигаданого королівства, не вдаючись до буквального перекладу, який міг би спростити сприйняття чужорідного елемента. Цільова аудиторія сприймає Арендел як автентичну локацію, занурюючись у фантазійний світ мультфільму.

А ось в українському перекладі мультфільму "Корпорація монстрів" ("Monsters, Inc.") топонім "Monstropolis" був перекладений як "Монстропольс". Це рішення призвело до втрати експресивності та семантичного навантаження оригінальної назви. Глядачам складніше сприймати "Монстропольс" як цілісний фантазійний світ, де живуть монстри, оскільки укорінена назва "Monstropolis" передавала цю ідею більш влучно.

Виходячи з отриманих результатів, можна сформулювати низку рекомендацій щодо вибору найбільш доцільних стратегій перекладу власних назв у різних контекстах.

Для імен персонажів, що мають глибоке культурне, символічне чи характерологічне значення, варто застосовувати переклад чи субституцію, щоб максимально точно передати закладений сенс. Для географічних назв, особливо вигаданих локацій, варто частіше використовувати транскрипцію/транслітерацію, аби зберегти "екзотичність" та унікальність. При перекладі власних назв у фільмах варто розглядати можливість адаптації, якщо назва містить мовну гру або приховані алюзії. Для культових франшиз слід дотримуватися єдності перекладацьких рішень, використаних у попередніх частинах, навіть якщо це не завжди

оптимальний варіант, аби не порушувати впізнаваність. Перекладацькі рішення щодо власних назв мають також враховувати традиції, норми та очікування цільової аудиторії. Наприклад, в українській перекладацькій практиці частіше застосовується транскрипція. Дотримання цих принципів при перекладі власних назв у культових мультфільмах дозволить перекладачам забезпечити максимально адекватну передачу їхнього змісту, культурного контексту та емоційного забарвлення, сприяючи цілісному сприйняттю фільму аудиторією.

Проведене дослідження принципів і прийомів перекладу власних назв у культових мультфільмах продемонструвало, що цей процес є складним і багатогранним. Переклад власних назв вимагає ретельного балансу між збереженням оригінальної атмосфери твору та забезпеченням природного звучання для цільової аудиторії. Аналіз показав, що не існує універсального підходу до перекладу власних назв, оскільки вибір стратегії та прийомів залежить від конкретного контексту, культурних особливостей, стилістичних нюансів та мети перекладу. Лише шляхом ретельного аналізу та творчого підходу можна досягти еквівалентного емоційного впливу на глядача та зберегти унікальність оригінального твору.

Як **висновок**, варто зазначити, що успішний переклад власних назв у культових мультфільмах вимагає не лише глибоких лінгвістичних знань, а й широкого культурного кругозору, креативного мислення та розуміння цільової аудиторії. Лише шляхом поєднання цих елементів можна досягти гармонійного балансу між адекватністю та природністю перекладу, забезпечуючи збереження культурної спадщини та популярності мультиплікаційних творів у різних куточках світу.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Венути Л. Скандали перекладу: На захист різноманітності / Пер. з англ. М.М. Соколовського. К.: Видавничий дім "Києво-Могилянська академія", 2020. 446 с.
2. Карабан В.І. Переклад англійської наукової і технічної літератури. Граматичні труднощі, лексичні, термінологічні та жанрово-стилістичні проблеми. Вінниця: Нова книга, 2004. 576 с.
3. Яценко С.А. Лінгво-культурні та прагматичні особливості перекладу дитячої літератури (на матеріалі українських, російських та англійських перекладів казок Г.К. Андерсена) // Наукові записки. Серія : Філологічні науки. 2015. Вип. 136. С. 384-388.
4. Lathey G. The Translation of Children's Literature: A Reader. Clevedon: Multilingual Matters, 2006. 256 p.
5. Oittinen R. Translating for Children. New York: Garland Publishing, 2000. 208 p.
6. Schaffner C., Kelly-Holmes H. Cultural Functions of Translation. Clevedon: Multilingual Matters, 1995. 168 p.

7. Kozloff S. Overhearing Film Dialogue. Berkeley: University of California Press, 2000. 354 p.

**ПЕРЕКЛАД ВЛАСНИХ НАЗВ  
У МУЛЬТФІЛЬМІ "КУНГ-ФУ ПАНДА 4"**

***Вікторія Дудлій***

*студентка факультету іноземних мов,  
Тернопільський національний педагогічний університет  
імені Володимира Гнатюка  
м. Тернопіль, Україна*

***Мар'яна Караневич***

*кандидатка філологічних наук,  
доцентка кафедри теорії і практики перекладу  
Тернопільський національний педагогічний університет  
імені Володимира Гнатюка  
м. Тернопіль, Україна*

Сьогодні мультфільми відіграють важливу роль у сфері розваг як дітей, так і дорослих. Крім того, вони виконують виховну, розвиваючу та пізнавальну функції. Перекладені версії закордонних мультиплікаційних стрічок користуються великим попитом серед українських глядачів. Однак складним завданням для перекладачів є переклад власних назв у мультфільмах. Отже, ця тема потребує додаткового дослідження.

**Метою** нашого дослідження є встановлення способів перекладу власних назв у мультфільмі «Кунг-Фу Панда 4» шляхом порівняльного аналізу форми та змісту онімної лексики в англomовній та україномовній версіях стрічки.

Проблему кіноперекладу досліджували науковці О. Гордієнко [1] та Т. Журавель [2]. Перед кожним перекладачем аудіовізуальних матеріалів стоїть завдання правильно перекласти імена героїв. Чимало перекладознавців досліджували цю проблему у своїх наукових працях. Серед них, наприклад, В.І. Карабан [3], який виділив три групи власних назв: 1) назви, де всі компоненти назви перекладаються на українську мову (калькування); 2) назви, де всі компоненти назви не перекладаються, а транскодуються; 3) назви, де один або більше компонентів передаються за допомогою транскодування [3, с. 423].

Мультфільм «Кунг-Фу Панда 4» нещодавно з'явився в українському прокаті. Перед нами постають нові герої та місця, а отже маємо багато власних назв для аналізу перекладу. Так, ми виявили приклади транскодування: