

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 англійській та українській 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 (калькивання); 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:

*Po* [5]–*По* [4], *Ping* [5] – *Пінг* [4], *Li* [5] – *Лі* [4], *Tai Lung* [5] – *Тай Лунг* [4], *Larry* [5] – *Ларі* [4].

Еквівалентні відповідники спостерігаємо у наступних прикладах: *Tigress* [5] – *Тигриця* [4], *Monkey* [5] – *Мавна* [4], *Crane* [5] – *Журавель* [4], *Viper* [5] – *Гадюка* [4], *Mantis* [5] – *Богомол* [4].

Пестлива форма імен цих персонажів є недоречною, оскільки йдеться про воїнів.

Калькування використано при перекладі таких онімів:

*Furious Five* [5] – *Шалена П'ятірка* [4], *Dragon Warrior* [5] – *Воїн Дракона* [4], *The Valley of Peace* [5] – *Долина Миру* [4], *Hall of Heroes* [5] – *Зала Героїв* [4].

При цьому іноді в перекладі з'являється вказівка на статтю:

*Master Bull* [5] – *Майстриня Кабаниця* [4], *The Chameleon* [5] – *Хамелеонша* [4].

Калькування використано і в різноманітних комічних ситуаціях, наприклад, коли йдеться про переклад прізвиськ: лисиця Чжень насміхається з головного героя, називаючи його *Воїном Пельменя* [4], а не *Воїном Дракона*, що в оригіналі звучить як *Dumpling Warrior* [5].

Такий переклад є вдалим і забезпечує досягнення комічного ефекту, адже цей персонаж дуже полюбляє їсти.

Ще один приклад: лисиця називає *Долину Миру* [4] (*The Valley of Peace* [5]) – *Долиною Журу* [4] (*The Valley of Geese* [5]).

Як в оригіналі, так і в перекладі фрази римуються і викликають посмішку.

Поєднання транскодування та калькування виявлено при перекладі нижчезказаних онімів: *Master Shifu* [5] – *Майстер Шіфу* [4], *General Kai* [5] – *Генерал Кай* [4], *Lord Shen* [5] – *Лорд Шен* [4], *The Dagger of Deng Wa* [5] – *Клинок Денг Ва* [4].

Доречно зауважити, що ми також виявили приклади одомашнення при перекладі власних назв: *Steve* [5] – *Левко* [4], *Scott* [5] – *Славко* [4]. З одного боку, такий спосіб відтворення видається недоречним, адже події відбуваються в Китаї, а з іншого – такий підхід дозволяє досягнути комічного ефекту, що важливо при перекладі розважального контенту.

Українська аудиторія зацікавлена у перегляді закордонних мультфільмів, а отже першочерговим завданням є забезпечення їх якісного перекладу. Загалом, переклад власних назв є складним завданням. Під час перекладацького аналізу онімів у мультфільмі «Кунг-Фу Панда 4» ми виявили транскодування, калькування, а також поєднання транскодування із калькуванням. Поодинокими виявилися випадки одомашнення деяких власних назв.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Гордієнко О.О. Актуальність українського кіноперекладу та проблематика дубляжу на основі турецьких кіноматеріалів. *Закарпатські*

філологічні студії. Ужгород : Видавничий дім Гельветика , 2018. Т. 1 Вип. 7. С. 126–130.

2. Журавель Т.В. Кінопереклад як вид аудіовізуального перекладу і його становлення в Україні та світі. *Науковий вісник ДДПУ імені І.Франка. Сер. Філологічні науки. Мовознавство*. 2018. Вип.10. С. 35-38.

3. Карабан В. І. Переклад англійської наукової і технічної літератури. Граматичні труднощі, лексичні, термінологічні та жанрово-стилістичні проблеми. Вінниця, Нова книга, 2004. 576 с.

4. Мітчелл, М. (Режисер). (2024). Кунг-Фу Панда 4 [Мультфільм]. UASerials.club. URL: <https://uaseial.club/movie-kung-fu-panda-4> (дата звернення: 16.04.2024).

5. Mitchell, M. (Director). (2024). Kung Fu Panda 4 [Cartoon]. Uakino.club. URL: <https://uakino-lu.com/96808-kung-fu-panda-4.html> (дата звернення: 13.04.2024).

## **СПОСОБИ ПЕРЕКЛАДУ РЕАЛІЙ У КІНОСТРІЧЦІ “ANYONE BUT YOU”**

***Юлія Семчук***

*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*

Кожна країна має свої неповторні особливості, які формуються через її історію та традиції. Ці аспекти впливають на світогляд людей, які її населяють, що відображається у мові. Тому кожна мова має свою національно-забарвлену лексику, тобто слова, які не мають повних еквівалентів в інших мовах, оскільки вони відображають явища, характерні саме для певної культури. Відтворення таких мовних особливостей часто стає складним завданням для перекладачів, оскільки вони повинні не лише передати форму повідомлення, а й зберегти його зміст, враховуючи культурний контекст.

**Метою** цього дослідження є виявлення способів перекладу реалій у кінотекстах на прикладі фільму “Anyone but You”.