

Міністерство освіти і науки України
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Навчально-науковий інститут філології
Кафедра української мови та прикладної лінгвістики

СПЕЦИФІКА ПЕРЕКЛАДУ ДИТЯЧОГО МУЛЬТФІЛЬМУ «ШРЕК»

Кваліфікаційна робота

освітнього ступеня «бакалавр»

студентки 4 курсу

галузі знань 03 «Гуманітарні науки»,

спеціальності 035 «Філологія»,

спеціалізації 035.01 «Українська мова і

література», ОПП «Українська і англійська

мови: переклад та редагування»

Марини ЮРАСЕВОЇ

Науковий керівник:

к.філол.н., доцент кафедри теорії та

практики перекладу з англійської мови

Катерина КУЗЬМІНА

«Допущено до захисту»

протокол засідання кафедри

української мови та прикладної лінгвістики

№ 15 від «б» червня 2024 року

завідувач кафедри _____

к.філол.н., доц. **Сергій РІЗНИК**

КИЇВ-2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ПЕРЕКЛАДУ ДИТЯЧОГО МУЛЬТФІЛЬМУ	6
1.1. Дитячий мультфільм як анімаційний жанр	6
1.2. Проблеми та труднощі перекладу дитячого мультфільму	12
1.3. Перекладацькі прийоми та стратегії перекладу дитячого мультфільму	17
Висновки до РОЗДІЛУ 1	22
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДУ ДИТЯЧОГО МУЛЬТФІЛЬМУ «ШРЕК» З АНГЛІЙСЬКОЇ НА УКРАЇНСЬКУ МОВУ	24
2.1. Загальна характеристика мультфільму «Шрек»	24
2.2. Особливості перекладу дитячого мультфільму «Шрек»	28
2.3. Стратегії і тактики перекладу анімаційного мультфільму «Шрек»	32
Висновки до РОЗДІЛУ 2	38
ВИСНОВКИ	40
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	42
ДОДАТКИ	49

ВСТУП

Актуальність теми. Дитячі мультфільми є важливим елементом культури будь-якої країни. Вони не лише розважають дітей, а й навчають їх, виховують у них певні цінності та погляди на світ. У сучасному світі, коли дитячі мультфільми поширюються на міжнародному рівні, питання їх перекладу є особливо актуальним.

Переклад дитячих мультфільмів має свої особливості, які обумовлені специфікою дитячої аудиторії. Дитячі мультфільми повинні бути зрозумілими та цікавими для дітей, а також відповідати їхнім віковим особливостям. Тому перекладач дитячих мультфільмів повинен враховувати такі фактори, як: вік дітей, для яких призначений мультфільм; мовні та культурні особливості країни, для якої здійснюється переклад; цілі та завдання перекладу.

Ступінь дослідженості теми. Тема перекладу дитячого мультфільму «Шрек» не є новою в науковому просторі, оскільки існує багато робіт, присвячених аналізу цього мультфільму з різних точок зору, таких як лінгвістичний, культурологічний, соціологічний, психологічний, педагогічний тощо. Однак, більшість цих робіт фокусуються на порівнянні англomовного оригіналу з іншими мовами, такими як російська, французька, іспанська, німецька, італійська тощо.

Зважаючи на малу кількість досліджень на обрану тематику, можна стверджувати, що український переклад мультфільму «Шрек» не отримав належної уваги від науковців, тому дослідження його специфіки є важливим внеском у розвиток теорії та практики перекладу дитячих мультфільмів.

Історична довідка. Мультфільм «Шрек» є американською анімаційною комедією, яка вийшла на екрани в 2001 році. Це перший фільм з однойменної серії, яка налічує чотири повнометражні фільми, один короткометражний фільм і декілька телевізійних спеціальних випусків. Мультфільм «Шрек» базується на книзі «Шрек!» американського письменника Вільяма Стейга, яка була опублікована в 1990 році [50].

Метою роботи є визначення особливостей перекладу англomовного дитячого мультфільму «Шрек» на українську мову та аналіз й оцінка використаних перекладацьких прийомів та стратегій.

Об'єктом дослідження є дитячий мультфільм «Шрек» в оригіналі та українському перекладі.

Предметом дослідження є специфіка перекладу дитячого мультфільму «Шрек» з англійської на українську мову.

Для досягнення мети дослідження поставлено такі **завдання**:

- 1) охарактеризувати дитячий мультфільм як анімаційний жанр та його особливості;
- 2) описати основні проблеми та труднощі, що виникають під час перекладу дитячого мультфільму;
- 3) виявити та класифікувати перекладацькі прийоми та стратегії, використані в українському перекладі мультфільму «Шрек»;
- 4) надати характеристику мультфільму «Шрек» як представнику дитячої анімації;
- 5) з'ясувати особливості перекладу мультфільму «Шрек»;
- 6) проаналізувати український переклад мультфільму «Шрек».

Методами дослідження є порівняльний аналіз, семантичний аналіз, контент-аналіз, а також дескриптивний, класифікаційний, оціночний методи.

Наукова новизна полягає в комплексному дослідженні специфіки перекладу дитячого мультфільму «Шрек» на українську мову, виявленні та систематизації перекладацьких прийомів та стратегій, оцінці їх ефективності та адекватності.

Теоретичне значення дипломної роботи полягає в тому, що результати дослідження можуть бути використані для подальшого вивчення проблематики перекладу дитячих мультфільмів.

Практичне значення дипломної роботи полягає в тому, що результати дослідження можуть бути використані для вдосконалення перекладу дитячих мультфільмів.

Структура роботи. Дипломна робота складається зі вступу, двох розділів, кожен з яких містить по три підрозділи, висновків, списку використаних джерел (51 найменування) та одного додатку. Окрім цього, у другому розділі роботи міститься 1 таблиця та 5 малюнків. Загальний обсяг дипломної роботи – 50 сторінок.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ПЕРЕКЛАДУ ДИТЯЧОГО МУЛЬТФІЛЬМУ

1.1. Дитячий мультфільм як анімаційний жанр

Ураховуючи важливість кінематографії у сучасному світі, переклад фільмів на мову оригіналу повинен бути виконаний професійно та із винятковою точністю. Головна мета перекладача полягає в тому, щоб уникнути падіння загального художнього сприйняття, спотворення задуму автора, збереження якості діалогів і мовних характеристик, а також передачі стилю та атмосфери епохи та індивідуальності [51].

Фільм, як об'єкт лінгвістичного аналізу, завжди представляє собою виклик через свою складну структуру уявлень та знань, яка, крім тексту, включає екстралінгвістичні елементи, важливі для розуміння, а також вказівки на учасників комунікації та процеси створення та відтворення повідомлення [2]. При перекладі фільму виникають не лише лінгвістичні, але й технічні труднощі. Від цього залежить ступінь еквівалентності та адекватності перекладу, а також його технічне втілення на екрані [14].

Дитячий мультфільм, як невід'ємна складова анімаційного мистецтва, став дуже вагомим фактором у формуванні світогляду та розвитку молодших глядачів. Цей анімаційний жанр відіграє ключову роль у тому, як діти сприймають світ, адже він не лише розважає, але і веде їх через дивовижні світи уяви та вчить важливим життєвим урокам. Дитячий мультфільм вирізняється своєю різноманітністю, яка виявляється в спеціальному підході до створення та вираженні ідеї навіть у вигляді анімованих персонажів та подій. Давайте заглибимося в чарівний світ дитячого мультфільму, щоб розглянути його як анімаційний жанр, з'ясувати його особливості та вплив на розвиток дитини.

Перш за все, дитячий мультфільм – це твір мистецтва, створений спеціально для молодших глядачів, з урахуванням їхніх особливостей та потреб. Він повинен бути не лише розважальним, але і виховним, сприяючи розвитку

дитячого інтелекту, емоційної сфери та соціальних навичок. Це може бути казкова історія, освітня програма або комбінація обох.

Важливо відзначити відмінності дитячого мультфільму від інших видів анімації, таких як анімовані фільми для дорослих чи серіали загального призначення. По-перше, дитячий мультфільм часто має яскравий та кольоровий дизайн, що відповідає віковим особливостям маленьких глядачів. По-друге, він повинен передавати моральні цінності та вчити дітей важливим життєвим урокам [13].

Ще однією важливою відмінністю є спрямованість на розвиток уяви та творчості. Дитячий мультфільм може використовувати фантастичні образи та несподівані сценарії для стимулювання дитячого мислення та уяви. Такий підхід відрізняє його від більш реалістичних анімаційних творів, які спрямовані на інший аудиторійний діапазон.

Завдяки цим відмінностям, дитячий мультфільм стає не тільки засобом розваги, але й потужним інструментом для виховання та навчання. Успішна анімація для дітей повинна бути врівноваженою, сприяючи гармонійному розвитку дитини та залишаючи яскравий слід у її серці та розумі.

Від зародження перших рухомих зображень до сучасного розмаїття цифрових технологій, історія розвитку дитячої анімації у світі насичена подіями, які відзначаються як технічними досягненнями, так і суттєвими змінами в способах сприйняття та споживання контенту для молодших глядачів.

Відомо, що перші кроки в анімації взяли ще у XIX столітті, коли винаходилися механізми для створення ілюзії руху на основі послідовності картин. Проте, справжній перелом відбувся в початку XX століття з винайденням кінематографу. Перші анімаційні фільми, такі як творіння великого Уолта Діснея «Стимпанк Віллі» (1928), відкрили шлях для подальших досліджень у цьому напрямку. [17]

Далі розвиток дитячої анімації швидко набував обертів, з'являлися нові технології та талановиті творці. У 1937 році вийшов перший повнометражний анімаційний фільм, «Білосніжка і сім гномів», який визначив новий етап у

створенні анімаційних шедеврів. У наступні десятиліття студії, такі як Warner Bros. і MGM, привносили свої унікальні підходи та створювали незабутні персонажі, такі як Багз Банні та Том і Джеррі.

Варто зосередитися на періоді 1960-70-х років, коли на фоні соціокультурних змін та стрімкого розвитку телебачення анімовані серіали для дітей набували популярності. Сюди входять такі класичні твори, як «Флінстоуни» та «Скубі-Ду».

З кінця XX століття і початку XXI століття відбувається революція в дитячій анімації завдяки розвитку комп'ютерної графіки та віртуальних технологій. Такі студії, як Pixar і DreamWorks, виводять анімацію на новий рівень, створюючи фільми, які захоплюють як молодших, так і дорослих глядачів [42].

У другій половині XX століття та на початку XXI століття дитяча анімація пережила вражаючий переворот завдяки стрімкому розвитку комп'ютерної графіки та віртуальних технологій. Цей період ознаменований справжньою революцією в способах створення та споживання анімаційного контенту, а ключовими учасниками цього змінного ландшафту стали студії Pixar і DreamWorks.

Студія Pixar стала новатором у світі анімації, виводячи на екрани неперевершені шедеври, які добре відомі як дітям, так і дорослим. Фільми, такі як «Історія іграшок» (1995), «В пошуках Немо» (2003), та «Відмінний Генрі» (2008), вражають не лише візуальною привабливістю, але й глибоким сюжетом, який спрямований на аудиторію всіх вікових груп.

DreamWorks також внесла важливий внесок у розвиток дитячої анімації, зокрема через фільми, які поєднують високу якість візуальної ефективності та інтелектуально стимулюючий сюжет. Такі твори, як «Шрек» (2001), «Кролик Джордж» (2008) та «Голодні ігри» (2012), здобули величезну популярність не лише серед маленьких глядачів, але й серед їхніх батьків [48].

Розвиток комп'ютерної графіки в анімації дозволив створювати неймовірно реалістичні образи та захоплюючі візуальні ефекти. Це дало творцям

анімаційних фільмів безмежні можливості для вираження творчого потенціалу та використання уявних світів.

Зазначимо також, що комп'ютерна анімація виявилася менш обмеженою з точки зору творчості, оскільки дозволяє створювати захоплюючі сцени та персонажі, які були б непосяжними за межами традиційної анімації. Іншими словами, віртуальні технології надали аніматорам надзвичайний рівень творчої свободи, що вплинуло на якість та глибину анімаційних творів.

У сучасному світі фільми від Pixar і DreamWorks не тільки розважають, але й надихають дітей та стають невід'ємною частиною їхнього виховання. Ці студії не лише вивели анімацію на новий рівень, але й встановили стандарти якості та творчості в цьому жанрі, створюючи фільми, які залишають невимовне враження у спогадах кожного, хто мав щастя зануритися у світ дитячої анімації цього епохального періоду [49].

У наш час розвиток дитячої анімації активно співпрацює з великою кількістю платформ, включаючи стрімінгові сервіси та інтерактивні додатки. Сучасні твори якісно поєднують традиційні підходи до анімації з передовими технологіями, створюючи неперевершені візуальні та психологічні враження для дітей.

Завдяки історичному огляду розвитку дитячої анімації можна визначити як неабияк значущий внесок цей жанр вніс у світову культуру та розвиток мистецтва анімації взагалі. Від покажчиків до високотехнологічних мультимедійних шедеврів, дитяча анімація продовжує вражати та надихати покоління дітей, ставши невід'ємною частиною їхнього світогляду та дитинства.

Історія української анімації починається з далекого 1927 року, коли було створено перший мультфільм про солом'яного бичка. З того часу українська мультиплікація проходила непростий і тернистий шлях, як і загалом історія України, проходячи і переживаючи усі події, які випали на долю нашого народу.

У спадщині української мультиплікації щонайменше близько двох десятків робіт, які ми всі пам'ятаємо з дитинства. Деякі з анімаційних фільмів стали справжніми шедеврами і були нагороджені високими відзнаками.

Зараз українська анімація переживає свій розквіт. На сьогоднішній день в Україні діє багато студій, які займаються створенням мультфільмів. Українські мультиплікатори активно беруть участь у міжнародних конкурсах і фестивалях, де представляють свої роботи.

Історія розвитку дитячої анімації в Україні є важливою частиною культурної спадщини нашої країни. Це свідчить про те, що українська мультиплікація має великий потенціал і майбутнє. Якщо продовжувати розвивати цю галузь, то вона зможе стати однією з найважливіших в Україні та зайняти своє місце на міжнародній арені.

Таким чином, було визначено, що дитячий мультфільм - це вид анімації, який спеціально створений для дітей. Він має ряд характерних особливостей, які відрізняють його від інших видів анімації. Ці особливості необхідно враховувати при перекладі мультфільмів, адже наш переклад спрямований передусім на дітей, а не дорослих, тож він має свої характерні риси.

Однією з найважливіших особливостей дитячого мультфільму є його тематична спрямованість. Дитячі мультфільми зазвичай розповідають про теми, які цікаві та зрозумілі дітям. Це можуть бути історії про пригоди, дружбу, сім'ю, природу, тварин, а також казкові сюжети.

Друга важлива особливість дитячого мультфільму - його художній стиль. Дитячі мультфільми зазвичай мають яскравий, барвистий і простий у сприйнятті художній стиль. Це допомагає дітям краще зрозуміти сюжет і насолоджуватися мультфільмом.

Третя особливість дитячого мультфільму - його цільова аудиторія. Дитячі мультфільми зазвичай створюються для дітей віком від 2 до 12 років [27]. Це означає, що вони повинні бути цікавими та зрозумілими для дітей різних вікових груп.

Сюжет дитячого мультфільму зазвичай простий і зрозумілий. Він повинен бути цікавим і захоплюючим для дітей. Часто в дитячих мультфільмах використовуються знайомі дітям сюжети, такі як казки, історії про тварин або пригоди [35].

Персонажами дитячого мультфільму зазвичай є тварини, люди або казкові істоти. Вони повинні бути симпатичними та привабливими для дітей. Часто в дитячих мультфільмах використовуються позитивні персонажі, які втілюють такі цінності, як дружба, взаємодопомога, доброта.

Мова дитячого мультфільму повинна бути простою та зрозумілою для дітей. Вона повинна бути насичена яскравими образами та порівняннями. Часто в дитячих мультфільмах використовуються повтори, які допомагають дітям запам'ятовувати інформацію.

Гумор - це важливий елемент дитячого мультфільму. Він допомагає дітям краще зрозуміти сюжет і насолоджуватися мультфільмом. Гумор у дитячих мультфільмах зазвичай простий і зрозумілий. Він часто заснований на таких прийомах, як фізичний гумор, каламбури, пародії [].

Як зазначає, Л. Мельник, інтертекстуальність - це використання в мультфільмі елементів інших творів мистецтва [23]. В дитячих мультфільмах інтертекстуальність може використовуватися для того, щоб зробити мультфільм більш цікавим і пізнавальним для дітей. Наприклад, в дитячих мультфільмах можуть використовуватися цитати з відомих книг, пісень або фільмів.

Візуальні ефекти також важлива складова дитячого мультфільму. Вони допомагають створити яскравий і захоплюючий світ мультфільму. В дитячих мультфільмах часто використовуються такі візуальні ефекти, як анімація, комп'ютерна графіка, спецефекти.

Музика ще один необхідний елемент дитячого мультфільму. Вона допомагає створити атмосферу мультфільму і зробити його більш цікавим та захоплюючим. В дитячих мультфільмах часто використовуються такі музичні жанри, як поп-музика, рок-музика [36],

Загалом, дитячий мультфільм - це складний і багатогранний вид мистецтва. Він має свої специфічні жанрові особливості, які відрізняють його від інших видів анімації.

1.2. Проблеми та труднощі перекладу дитячого мультфільму

Переклад дитячого мультфільму – це тонке мистецтво, в якому перекладач повинен враховувати низку складних факторів для того, щоб зберегти атмосферу чарівності та зрозумілості для юної аудиторії. Як стверджує А. Г. Гудманян, культурні, мовні, вікові та психологічні особливості цільової аудиторії, а також функції та завдання перекладу стають ключовими чинниками, що визначають успіх цього складного процесу [8].

Переклад дитячого мультфільму не обходиться без урахування культурного контексту та лінгвістичних особливостей. У різних культурах є свої особливості, які можуть бути не зрозумілі дітям інших культур. Наприклад, в українській культурі прийнято звертатися до старших на «Ви», а в англійській культурі - на «You». Цей культурний нюанс необхідно враховувати при перекладі дитячого мультфільму [14].

Також, перекладач повинен враховувати мовні особливості. У різних мовах є свої особливості, які можуть ускладнити переклад [46]. Наприклад, в українській мові є багато слів, які не мають аналогів в інших мовах. У таких випадках перекладач повинен використовувати різні прийоми, щоб передати значення цих слів.

Одні й ті ж слова чи жаргон можуть набувати різних відтінків в різних культурах. Перекладач повинен бути обізнаним із культурними відмінностями та використовувати адекватні вирази та фразеологізми, які були б не лише зрозумілі, але й емоційно забарвлені для цільової аудиторії [51].

Врахування вікових та психологічних особливостей цільової аудиторії є наступним важливим етапом перекладу. Мова та вирази повинні бути адаптовані до рівня розуміння та сприйняття конкретної вікової групи []. Перекладач повинен враховувати, що малечі властивий особливий спосіб сприйняття світу, тому переклад повинен бути веселим, захоплюючим та емоційно збалансованим.

Наприклад, для дітей молодшого віку важливо використовувати просту і зрозумілу мову. Для дітей старшого віку можна використовувати більш складну мову, але вона повинна бути зрозумілою для дітей цієї вікової групи.

Варто акцентувати, що переклад дитячого мультфільму виконує низку важливих функцій та завдань. По-перше, це забезпечення зрозумілості та доступності для дітей, враховуючи їхні мовні та пізнавальні можливості. По-друге, переклад повинен передавати емоційний настрій та характер персонажів, зберігаючи їхню унікальність. Також важливо враховувати виховний аспект мультфільму, інтегруючи в переклад моральні аспекти та педагогічні вказівки.

Переклад дитячого мультфільму може виконувати різні функції. Л. В. Коломієць зазначає, що він може бути призначений для того, щоб:

- a) Зробити мультфільм доступним для дітей іншої культури.
- b) Зберегти художній задум мультфільму.
- c) Пристосувати мультфільм до культурних реалій іншої країни [18].

Залежно від функції перекладу, перекладач повинен використовувати різні прийоми [25].

Наприклад, якщо переклад призначений для того, щоб зробити мультфільм доступним для дітей іншої культури, перекладач повинен враховувати культурні та мовні реалії цієї культури. Якщо переклад призначений для того, щоб зберегти художній задум мультфільму, перекладач повинен використовувати більш буквальний переклад. Якщо переклад призначений для того, щоб пристосувати мультфільм до культурних реалій іншої країни, перекладач може використовувати різні прийоми, такі як адаптація, калькування, транслітерація тощо.

Дитячі мультфільми, як окремий жанр кіно, вимагають особливого підходу до перекладу для того, щоб передати магію та емоції, які їх супроводжують. Різні типи перекладу, такі як субтитрування, дубляж, голос за кадром та локалізація, надають можливість пристосувати фільм до різних аудиторій, зберігаючи його витонченість та якість [31].

Субтитрування (subtitling) визначається як переклад, де текст перекладу з'являється на екрані у вигляді написів [12]. Цей метод дозволяє глядачам чути оригінальний голос персонажів, а текст субтитрів надає розуміння сюжету. Для дитячих мультфільмів цей спосіб перекладу може бути ефективним, оскільки зберігає оригінальність голосу та інтонації персонажів.

Двомірне субтитрування, або переклад для субтитрів, нині стикається з усе більшою кількістю викликів, що визначається стрімким зростанням зовнішніх обмежень. Сюди належать потреба вмістити переклад у обмежену кількість рядків та знаків, що визначаються міжнародними стандартами швидкості читання та відображення субтитрів на екранах. Крім того, перекладачі стикаються з викликом прив'язувати зміни субтитрів до змін в кадрах, що технічно обмежує вже обмежений час і простір для перекладу.

У світі дублювання серійних дитячих художніх творів та анімаційних ігор настає ера впливових штучних «світів». Творці цих проектів прагнуть, щоб ігрова, імітаційна, відокремлена від реальності компонента була надзвичайно різноманітною. Гра виступає як ключовий інструмент пізнання світу для цільової аудиторії, що ставить перед перекладачами величезні виклики при дублюванні таких творів [11].

Дубляж (doubling). — це метод, при якому оригінальні голоси персонажів замінюються голосами, записаними на іншій мові [19]. Для дітей, які можуть не бути достатньо знайомими із субтитрами, дубляж надає можливість відчувати емоційність та динаміку мовлення персонажів, зробивши фільм більш доступним та підходящим для юної аудиторії.

Основне завдання перекладача в області професійного дубляжу - це не просто перенести слова, а синхронізувати рухи губ та фонетичний образ перекладеного тексту. У світі дублювання оцінюють не тільки рівень перекладу, а й те, наскільки вдало перекладач вміє «привести текст до губ». Під час перекладу для дубляжу, перекладач не просто переносить текст, а створює його знову, базуючись на паралельних потоках смислів. Такий підхід передбачає

модифікацію семантично цілісного тексту та відтворення образу в іншій мові та культурі.

Голос за кадром (voice-over) — це форма дубляжу, де голос персонажа додається до оригінального звукового шару, але при цьому йому не відповідає в усіх деталях. Цей метод може використовуватися для додання гумору або іронії, створюючи додатковий ефект для глядача.

Закадровий переклад, не випадково визначається як особливий вид перекладу, який поєднує елементи письмового та синхронного перекладу, з деякими відмінностями. Цей вид перекладу відрізняється від письмового тим, що він стикається із заздалегідь встановленими межами. На відміну від письмового перекладу, де можливість виражати описи, роздуми та авторські висловлення безмежна, в закадровому перекладі на передньому плані лише діалог. Монтажний лист не надає простору для рефлексій, в ньому лише виблискує живий, насичений діалог двох або кількох персонажів [26]. Відповідно, цей діалог може бути витканий історичними та місцевими виразами, діалектизмами, сленгом тощо, залежно від контексту часу та місця подій.

З іншого боку, закадровий переклад відрізняється від синхронного тим, що текст кінофільму обмежений часовими рамками, і перекладач може заздалегідь готувати монтажні листи. У закадровому перекладі відсутній ефект несподіванки, який часто є визначною особливістю синхронного перекладу. Перекладачеві відкривається можливість передбачити події та підготувати необхідний матеріал, щоб відтворити інтонацію та емоційний заряд персонажів.

Закадровий переклад взаємодіє із трьома системами: мовною, культурною та кінотекстуальною. Перекладачеві призначено завдання бережно враховувати всі ці аспекти, щоб створити відтворення не лише мови, але й глибини культурного контексту та суті кінематографічного твору.

У процесі закадрового перекладу оригінальний звук не припиняється, а лише зменшується у гучності, залишаючись на слуху. Під час цього виду перекладу, перекладач майже вільний від візуальних обмежень аудіовізуального

матеріалу, а актор, який виконує озвучення, зазвичай має можливість прискорювати ритм мовлення.

Іншими словами, при закадровому перекладі маємо дуже обмежену кількість конструкцій. «Войсовер» можна розглядати як різновид синхронного перекладу, де перекладач стикається з мінімальною кількістю обмежень, оскільки йому не потрібно точно відповідати візуальному ряду. Тим не менше, останніми роками візуальний синтаксис стає значущим елементом, ускладнюючи завдання перекладачів та роблячи їхню роботу більш вимогливою [10].

На сьогоднішній день важливість візуальної складової зростає для перекладачів у світі закадрового озвучення. Вони змушені враховувати останні досягнення в галузі зміни планів, конструкції монтажу та ритміки подачі інформації глядачам.

Локалізація — це більш широкий підхід, який враховує не лише переклад мовлення, але і адаптацію культурних та соціальних елементів для нової аудиторії. У дитячих мультфільмах локалізація може включати зміни в іменах персонажів, адаптацію традицій та вживання відповідних культурних контекстів.

У кожного з цих типів перекладу є свої переваги та обмеження. Вибір конкретного методу може залежати від цільової аудиторії, бюджету, або культурних особливостей. Таким чином, майстерно використовуючи ці інструменти перекладу, можна забезпечити те, щоб дитячі мультфільми залишалися такими ж захоплюючими та цікавими у різних куточках світу.

Переклад дитячого мультфільму – це не лише мистецтво передачі сюжету, але і виклик, який спричиняє різноманітні лінгвістичні та культурні труднощі. Однією з ключових проблем є переклад імен та прізвищ персонажів. Це завдання вимагає не лише точності, але й збереження звучання та ідентичності імен, щоб не втратити унікальність кожного героя.

Гумор, ігри слів, каламбури – це найбільш лабільні аспекти перекладу. Завдання полягає в тому, щоб зберегти комічний ефект, враховуючи специфіку культурних особливостей. Труднощі часто виникають під час перекладу

інтертекстуальних посилань, сленгу та діалектів, адже це вимагає глибокого знання культурних контекстів та гнучкості у виборі еквівалентів [33].

Неологізми, метафори, евфемізми та ідіоми також ускладнюють завдання перекладача, оскільки вони часто мають культурно-зумовлене забарвлення. Врахування дитячого сприйняття світу ще більше ускладнює завдання – переклад загадок, пісень та рим, де дитяча аудиторія має свої особливості сприйняття.

Таким чином, переклад дитячого мультфільму – це складний та відповідальний процес, який вимагає не лише високої мовної компетентності, але й тонкого розуміння особливостей дитячого світу та культурної специфіки. І хоча це завдання важке, його вирішення відкриває двері до світу фантазії для маленьких глядачів по всьому світу.

1.3. Перекладацькі прийоми та стратегії перекладу дитячого мультфільму

На думку О. Федорченко, перекладацький прийом - це конкретне мовне або мовленнєве рішення, яке перекладач приймає для того, щоб передати оригінальний текст на іншу мову [37].

І. Милевич стверджує, що перекладацька стратегія - це більш загальний підхід до перекладу, який визначає, які прийоми будуть використовуватися в конкретному випадку [24].

При розгляді перекладацьких прийомів та стратегій важливо враховувати різноманітність критеріїв, за якими можна класифікувати ці підходи. Один із ключових критеріїв – лінгвістичний – орієнтується на мовні одиниці та передбачає використання прийомів, спрямованих на фонетичний, лексичний, граматичний та синтаксичний рівні [3].

Другий критерій – культурний – враховує особливості культур мов, зокрема, передачу реалій, сленгу, діалектів. Від дослівного перекладу до

адаптації до культурних особливостей, ці стратегії дозволяють зберігати значення тексту в новому контексті [43].

Функціональний критерій визначає, яку функцію виконує переклад: чи йдеться про точність передачі, адекватність сприйняттю цільовою аудиторією чи, можливо, створення естетично вишуканого тексту [16].

Ще одним критерієм є комунікативний, який орієнтується на ефективність комунікації між мовцями різних мов. Відмінності у стилі, тоні та обстановці можуть вимагати вибору специфічних стратегій для забезпечення зрозумілості [20].

Прагматичний критерій враховує прагматичні аспекти, такі як тон, стиль та обставини використання. Вибір прийомів та стратегій може значно впливати на сприйняття тексту у конкретних ситуаціях.

Когнітивний критерій вивчає когнітивні процеси, які відбуваються в мозку перекладача. Переосмислення, абстрагування та інші стратегії відображають розуміння ментальних моделей та категорій.

Творчий критерій передбачає використання творчих прийомів для вираження індивідуального стилю та інтерпретації перекладача.

Ця класифікація дає можливість перекладачам свідомо вибирати підходи, що найкраще відповідають вимогам конкретного завдання, роблячи переклад не лише передачею мовних одиниць, але й збереженням смислу та естетичності оригіналу в новому контексті.

Одним із найпоширеніших перекладацьких прийомів, який використовується в перекладі дитячого мультфільму, є калькування. Калькування - це перекладацький прийом, який полягає у відтворенні структури та форми оригінального вислову в мові перекладу [21]. Калькування часто використовується для перекладу термінів, імен, назв та інших власних назв. Калькування може бути повним або частковим, в залежності від того, скільки елементів оригіналу зберігається в перекладі.

Наприклад, *Farquaad* – *Фарквард*. Це повне калькування імені антагоніста мультфільму «Шрек», яке зберігає звучання та написання оригіналу. Це

допомагає створити асоціацію з англійським словом “fuckwad”, яке є нецензурним та означає “дурень, придурок”. Це слово використовується для того, щоб показати негативний характер Фаркварда та його комплекс неповноцінності через низький зріст.

Транслітерація - це перекладацький прийом, який полягає у заміні літер однієї абетки літерами іншої абетки. Транслітерація часто використовується для перекладу імен, назв та інших власних назв, які не мають відповідників в мові перекладу. Транслітерація може бути стандартною або творчою, в залежності від того, наскільки точно відтворюється звучання та смисл оригіналу [32].

Наприклад, *Shrek* – *Шрек*. Це стандартна транслітерація імені головного героя фільму, яке зберігає звучання та написання оригіналу. Це допомагає створити асоціацію з англійським словом “shriek”, яке означає “крик, вереск”. Це слово використовується для того, щоб показати, що Шрек є страшним та гучним огром, який любить самотність та не любить людей [34].

Транскрипція - це перекладацький прийом, який полягає у передачі звучання оригінального вислову в мові перекладу. Транскрипція часто використовується для перекладу імен, назв та інших власних назв, які не мають відповідників в мові перекладу. Транскрипція може бути фонетичною або фонематичною, в залежності від того, наскільки точно відтворюється звучання оригінального вислову в мові перекладу [22]. Фонетична транскрипція передає всі звуки оригіналу, навіть якщо вони не є типовими для мови перекладу. Фонематична транскрипція передає тільки ті звуки оригіналу, які мають значення для мови перекладу. Фонетична транскрипція зазвичай використовується для наукових, лінгвістичних або екзотичних назв, а фонематична транскрипція - для загальноновживаних, культурних або гумористичних назв.

Наприклад, *Duloc* – Дулок. Це фонематична транскрипція назви королівства, яким править Фарквард. Вона зберігає звучання та сенс оригіналу, але адаптує його до української мови.

У процесі перекладі дитячого мультфільму перекладач часто стикається з культурними відмінностями між мовами. У таких випадках перекладач може

використовувати прийом адаптації. Адаптація - це перекладацький прийом, який полягає у заміні оригінального вислову в мові перекладу висловом, який має аналогічний смисл, стиль та ефект, але відрізняється за формою, змістом або культурним контекстом [28]. Адаптація часто використовується для перекладу ідіом, прислів'їв, жартів, сленгу та інших висловів, які не мають прямих відповідників в мові перекладу. Адаптація може бути повною або частковою, в залежності від того, скільки елементів оригіналу змінюється в перекладі.

Наприклад: *Do you know the muffin man? – Чи знаєте ви пиріжкового дідуся?* У даному випадку маємо повну адаптацію англійської народної пісеньки, яку співає Коржик, коли його захоплює Фарквард. Вона замінює оригінальний вислів висловом, який має аналогічний сенс, стиль та ефект, але відрізняється за формою, змістом та культурним контекстом. Вона допомагає створити асоціацію з українською народною пісенькою, яку співають діти, коли грають в хованки. Вона також передає гумористичний та іронічний настрій сцени, де Фарквард використовує пиріжок як засіб тортури.

Іншим прийомом, який використовується для адаптації дитячого мультфільму до культурних реалій цільової аудиторії, є доместикація. Доместикація - це перекладацька стратегія, яка полягає у пристосуванні оригінального тексту до культури, мови та очікувань аудиторії мови перекладу. Доместикація спрямована на те, щоб зробити переклад максимально зрозумілим, прийнятним та привабливим для читачів або глядачів мови перекладу. Доместикація часто використовується для перекладу художніх, літературних, публіцистичних та розважальних текстів, які мають високу емоційну, художню або соціальну цінність.

Наприклад, *Mirror, mirror, on the wall / Is this not the most perfect kingdom of them all? – Дзеркальце, дзеркальце, скажи / Чи є краще за моє царство в світі всім?*

У даному випадку, маємо доместикацію англійської версії казкового заклинання, яке вимовляє Фарквард, коли хоче побачити своє королівство. Вона пристосовує оригінальний текст до української культури, мови. Вона також

передає художній, емоційний та іронічний настрій сцени, де Фарквард показує свою зарозумілість та амбіції. Альтернативним варіантом перекладу заклинання могло бути калькування, наприклад, «Дзеркало, дзеркало, на стіні / Чи не це найідеальніше королівство з усіх?» Але цей варіант не передає культурний, контекст аудиторії, та може звучати незвично або нудно для української аудиторії.

У деяких випадках перекладач може вирішити зберегти оригінальні реалії, навіть якщо вони є незвичними для цільової аудиторії. У такому випадку перекладач може використовувати прийом екзотизації [29]. Екзотизація - це перекладацька стратегія, яка полягає у збереженні оригінального тексту без значних змін, навіть якщо він містить елементи, які не знайомі, незрозумілі або неприйнятні для аудиторії мови перекладу. Екзотизація спрямована на те, щоб показати відмінності, особливості та індивідуальність оригінального тексту. Екзотизація часто використовується для перекладу наукових, технічних, історичних та культурних текстів, які мають високу інформаційну, пізнавальну або документальну цінність.

Наприклад, *Some of you may die, but it's a sacrifice I am willing to make.* – *Деякі з вас можуть загинути, але це жертва, на яку я готовий піти.*

Це екзотизація англійської фрази, яку вимовляє Фарквард, коли наймає лицарів для пошуку принцеси Фіони. Вона зберігає оригінальний текст без значних змін, навіть якщо він містить елементи, які не знайомі або незрозумілі для аудиторії мови перекладу. Вона допомагає показати відмінності, особливості та індивідуальність оригінального тексту. Вона також передає сарказм, цинізм та жорстокість сцени, де Фарквард демонструє свою байдужість до долі своїх підлеглих. Альтернативним варіантом перекладу фрази могло бути адаптація, наприклад, “Ви можете не повернутися, але я готовий пожертвувати вами.” Але цей варіант не передає точно смисл, стиль та ефект оригіналу, та може звучати занадто вульгарно для української аудиторії.

Глобалізація та локалізація забезпечують адаптацію гумору та референцій для відповідності різним культурним контекстам. Компенсація може

використовуватися у випадках, коли певний вираз чи ідея складна для перекладу, додаючи пояснювальний матеріал.

Еквівалентність досягається вибором слів, що максимально точно відображають сенс оригіналу. Також важливим є використання експлікації та імплікації для розширення або збереження підтексту та емоційної глибини.

Модуляція тону та стилю перекладу може бути застосована для досягнення кращого адаптивного сприйняття дитячою аудиторією. Гусева Г. Т. наголошує, що транспозиція, ампліфікація та редукція слугують для зміни інтенсивності та обсягу висловлювань [9].

Генералізація та специфікація застосовуються для виразності чи точності залежно від контексту. Перекладачі також можуть вдається до парафразу для забезпечення зрозумілості.

Усі ці прийоми, використані разом, сприяють створенню ефективного перекладу «Шрека,» забезпечуючи якісну адаптацію для глядачів різних культур та мовних груп.

Висновки до РОЗДІЛУ 1

Підрозділ 1.1. присвячений вивченню дитячого мультфільму як анімаційного жанру. Визначено поняття дитячого мультфільму та висвітлено його відмінності від інших видів анімації. Проведено історичний огляд розвитку дитячої анімації в світі та в Україні, звертаючи увагу на основні тенденції та школи. Окреслено жанрові особливості дитячого мультфільму, охоплюючи сюжет, персонажі, мову, гумор, інтертекстуальність, візуальні ефекти та музику.

У другому підрозділі обговорено проблеми та труднощі, що виникають під час перекладу дитячого мультфільму. Зазначено фактори, які впливають на переклад, такі як культурні та мовні реалії, вікові та психологічні особливості цільової аудиторії, а також функції та завдання перекладу. Розглянуто типи

перекладу для дитячого мультфільму, такі як субтитрування, дубляж, голос за кадром та локалізація. Визначено основні проблеми перекладу.

Третій підрозділ присвячено перекладацьким прийомам та стратегіям в перекладі дитячого мультфільму. Проведено класифікацію за різними критеріями, такими як лінгвістичні, культурні, функціональні, комунікативні, прагматичні, когнітивні та творчі. Описано застосування найбільш поширених перекладацьких прийомів та стратегій в дитячому мультфільмі, зокрема калькування, транслітерацію, транскрипцію, адаптацію, доместикацію, екзотизацію, глобалізацію, локалізацію, компенсацію, еквівалентність, експлікацію, імплікацію, модуляцію.

Висновок до розділу 1 вказує на важливість вивчення дитячого мультфільму як анімаційного жанру та визначення основних викликів, що стоять перед перекладачами у процесі передачі цього жанру на різні мови та культури.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДУ ДИТЯЧОГО МУЛЬТФІЛЬМУ «ШРЕК» З АНГЛІЙСЬКОЇ НА УКРАЇНСЬКУ МОВУ

2.1. Загальна характеристика мультфільму «Шрек»

«Шрек» - це американський анімаційний фільм, який вийшов у 2001 році. Він є першим фільмом у серії мультфільмів про пригоди зеленого огра Шрека та його друзів. Фільм був створений студією DreamWorks Animation, а режисерами були Ендрю Адамсон та Вікі Дженсон. Сценарій до фільму написали Тед Елліот, Террі Россіо, Джо Стілмен та Роджер Шульман на основі дитячої книги Вільяма Стейга «Шрек!». Продюсерами фільму були Джефрі Катзенберг, Арон Уорнер та Джон Х. Вільямс [50].

Жанр фільму - комедійна фентезі-пригода, яка пародіює традиційні казки та фольклор.

Фільм «Шрек» отримав високу оцінку від критиків та глядачів, а також багато нагород. Фільм зібрав понад 484 мільйони доларів у світовому прокаті, ставши одним з найуспішніших анімаційних фільмів усіх часів. Фільм також став першим лауреатом премії «Оскар» у номінації «Найкращий анімаційний повнометражний фільм».

Таблиця 2.1.

Імена персонажів та акторів дубляжу

Персонажі	Англійський дубляж	Український дубляж
Шрек	Майк Маєрс	Дмитро Завадський
Віслюк	Едді Мерфі	Микола Боклан
Принцеса Фіона	Кемерон Діас	Ірина Ткаленко
Лорд Фарквард	Джон Літгоу	Анатолій Зіновенко
Робін Гуд	Венсан Кассель	Роман Чорний
Коржик	Конрад Вернон	Олександр Погребняк
Магічне дзеркало	Кріс Міллер	Андрій Серєда

Фільм дубльовано студією «Postmodern Postproduction» у 2006 році. Пізніше, на замовлення телеканалу ТЕТ мультфільм було продубльовано цією ж студією у 2017 році.

Перекладач – Олекса Негребецький [38].

Сюжет фільму розповідає про те, як Шрек на замовлення злого лорда Фаркварда (щоб звільнити своє болото) вирушає у подорож, щоб врятувати принцесу Фіону від дракона, адже лорд Фарквард хоче одружитися з нею, щоб стати королем. Згодом Шрек дізнається, що Фіона має таємницю, яка змінює все.

Характеристика основних персонажів:

1) Шрек – головний герой мультфільму. Він - зелений огр-велетень, який живе в болоті. Шрек - самотній і замкнутий персонаж, який не любить людей. Він грубий, впертий та саркастичний, але також добрий, вірний та сміливий. Він любить принцесу Фіону, яка також є огресою, та стає її чоловіком. Він має друга Осла, який завжди йому допомагає.

У ході мультфільму Шрек знайомиться з принцесою Фіоною і її другом Осликом. Шрек вирушає в подорож, щоб врятувати Фіону від дракона. Під час подорожі Шрек змінює своє ставлення до людей і світу. Він дізнається, що не всі люди ненавидять його, і що в світі є багато хороших людей. Шрек - це позитивний герой, який навчає дітей тому, що важливо бути самим собою і не боятися бути не таким, як інші.



Малюнок 2.1 Персонаж «Шрек»

2) Віслук – найкращий друг Шрека. Він - веселий і балакучий осел, який завжди готовий допомогти Шреку. Віслук - це дуже позитивний персонаж, який завжди несе радість і сміх. У ході мультфільму Віслук допомагає Шреку змінити своє ставлення до людей і світу. Віслук показує Шреку, що в світі є багато хороших людей, які люблять його. Віслук - це важливий персонаж, який допомагає Шреку стати щасливим.



Малюнок 2.2 Персонаж «Віслук»

3) Фіона - це прекрасна принцеса, яка була зачарована відьмою. Вона перетворюється на огресу, коли заходить сонце, а назад на людину, коли сходить. Вона сильна, відважна та незалежна. Фіона - добра і чутлива дівчина, яка мріє про те, щоб знайти справжнє кохання.



Малюнок 2.3 Персонаж «Принцеса Фіона»

У ході мультфільму Фіона закохується в Шрека. Вона розуміє, що Шрек - це той чоловік, якого вона шукала. Фіона розбиває прокляття і одружується з Шреком.

4) Лорд Фарквард - головний антагоніст мультфільму «Шрек». Він - злий і жадібний король, який прагне захопити світ. Фарквард - це дуже амбітний і самовпевнений персонаж, який вважає себе найкращим у світі.

Фарквард заарештував всіх чарівних істот і поселив їх у болоті Шрека. Він змушує Шрека врятувати принцесу Фіону, бо хоче одружитися з Фіоною, щоб стати законним правителем, але Шрек йому заважає.



Малюнок 2.4 Персонаж «Лорд Фарквард»

5) Дракони́ха живе в замку, де заточена принцеса Фіона. Дракони́ха - це велика і сильна істота, яка має жахливий вигляд. Однак, незважаючи на свій зовнішній вигляд, дракони́ха є доброю і чуйною істотою.

Дракони́ха - це єдина подруга принцеси Фіони. Вона завжди готова захистити Фіону від будь-якої небезпеки. Дракони́ха також є дуже веселою і товариською істотою. Вона любить розповідати історії і жарти. У ході мультфільму дракони́ха закохується у Віслюка. Цей союз спочатку здається дивним, але зрештою він виявляється дуже щасливим.



Малюнок 2.5 Персонаж «Дракониха»

Персонажі мультфільму «Шрек» є цікавими і колоритними. Вони навчають дітей важливим життєвим урокам, таким як важливість бути собою, не боятися бути не таким, як інші, і важливості справжніх дружби та любові.

Таким чином, фільм «Шрек» є визначним твором сучасної анімації, який поєднує гумор, фентезі, романтику та соціальну критику. Фільм став популярним не тільки серед дітей, але й серед дорослих, які знаходять у ньому багато цікавих та глибоких ідей. Фільм також став початком успішної франшизи, яка включає три продовження, один спін-оф, кілька короткометражок, мультсеріал, мюзикл, відеоігри та інші продукти.

2.2. Особливості перекладу дитячого мультфільму «Шрек»

Провідною ідеєю мультфільму «Шрек» є любов до себе, мультфільм вчить не боятися бути самим собою, приймати і любити себе таким як є. «Шрек» містить у собі глибинну концепцію – щирості, неприйняття лицемірства,

лицемірства у любові, дружбі, по відношенню до самого себе. Тож за допомогою яких засобів втілюється ця концепція правди і щирості?

На нашу думку, в цьому анімаційному фільмі вирішальну роль відіграють гумор, адже весь мультфільм просто таки пронизаний комічністю, що полегшує сприйняття основної думки фільму та допомагає дітям-глядачам на простих прикладах зрозуміти цю думку, а також інтертекстуальністю, яка проявляється у використанні багатьох лінгвістичних прийомів. Важливе значення знову ж таки має стиль мовлення мультфільму. Як вже зазначалося раніше, у мультфільмі багато гумору, саме сленг, цікаві ідіоми-жарти мають важливе значення для розкриття багатства мовлення, та й ідеї анімаційного фільму в цілому.

«Шрек» - мультфільм з виразним гумором та іронією, і його переклад вимагає особливої уваги до стилістичних та комічних аспектів [40]. Перекладачі повинні старатися зберегти оригінальний гумор та інтелектуальні аспекти, переносячи їх у цільову мову [29]. Унікальність геройського мовлення також є важливою складовою перекладу, і перекладачі прагнуть відтворити не лише слова, але й індивідуальний стиль мовлення кожного персонажа.

Адже в мультфільмах про Шрека активно використовуються сленгізми та жаргонізми, особливо у мові головного персонажа, Шрека. Він часто вдається до стилістично зниженої лексики, номінуючи різні об'єкти та особи через сленг та жаргон [15]. Це має номінативну та експресивну функції, додаючи його мові індивідуальний колорит та висловлюючи його емоційний стан.

Насправді, багато персонажів мають свої унікальні різновиди стилістично зниженої лексики. Прекрасна Фіона, хоч і не використовує часто нормативну лексику з номінативною функцією, але часто вдається до стилістично зниженої лексики для вираження емоцій та почуттів [44].

У цих мультфільмах дуже активно використовується ненормативна лексика, зокрема Шрек, який висловлює своє незадоволення ситуацією або діями інших персонажів. Це створює не лише комічний ефект, а й допомагає виразити його особистість та емоційний стан.

- *Donkey, two things, okay? – Віслук, зробимо пару зупинок на цьому.*

- *Shut up – Стули пельку.*

У своєму персональному житті Шрек вважає, що використання жаргону допоможе йому відібратися від надтоїдлого товариша, яким є Віслук. Його впевненість в собі та свійський ставлення до використання ненормативної лексики визначається його власною уявою про себе як велетня.

Крім того, Шрек неодноразово самокритично висловлюється, характеризуючи себе, наприклад:

Stupid, ugly ogre – тупий, потворний огр;

horrible beast – потворне чудовиське.

Тут спостерігається номінативна функція, оскільки надається назва істоті, що характеризує його самого.

У випадку Віслюка важко не врахувати його порушення лексичної норми при описі сходів, наприклад:

Kick it to the kerb – Ці східці не знають хто до них йде.

Лексичні графізми та каламбури важливі для створення комічного ефекту в оригіналі, і перекладачі витрачають зусилля на пошук чи створення еквівалентних виразів та анекдотів у цільовій мові. Це допомагає зберегти комічний настрій та іронію «Шрека» в перекладі.

Наприклад Шрек виголошує фразу з використанням стилістично зниженої лексики, виходячи зі своєї затишної кімнати, де він проводить значну частину свого часу:

What a load of – Ох, яка купа.

Це виразний приклад жаргону з відтінком іронії, який, на нашу думку, виконує номінативну, експресивну та креативну функції. Шрек, використовуючи цей жаргон, виражає своє відношення до очікувань принцеси, що чекає на свого принца. Для Шрека це стає тягарем, він далекий від таких романтичних почуттів. Переклад цього жаргону, на мою думку, є адекватним.

У контексті локалізації, перекладачі пристосовують реалії та культурні аспекти, щоб робити їх зрозумілими та апелятивними для цільової аудиторії [47]. Це включає в себе адаптацію до місцевих традицій та особливостей.

Музичний супровід та пісні є важливими елементами «Шрека», і при їх перекладі стараються зберегти ритм, рими та емоційну сутність музичних композицій [45]. Це допомагає передати не лише сюжетні елементи, але й емоційний заряд та настрої фільму.

Зокрема, вираження стилістичних та емоційних відтінків мовлення героїв є важливою задачею. Перекладачі стежать за тим, щоб зберегти унікальний характер мовлення персонажів та емоційні нюанси, які вони виражають [30].

Цікавим прикладом є використання сленгу. Наприклад, грубе звертання, яке Шрек адресує Віслюкові, щойно познайомившись:

whoa - постій-но.

Не дивно, що Шрек, будучи спочатку досить грубою істотою, придатною до таких манер та звертань, використовує це звертання. Взагалі, воно рідко зустрічається, використовуючись для вираження подиву, але у Шрека це стає частиною його мови, нагадуючи про його походження кожен раз. Переклад цього жаргонного виразу, зокрема, може включати «нічого собі», «ось це так». У анімаційному фільмі цей вигук виконує експресивну функцію, передаючи почуття [39].

Ці аспекти специфічні для перекладу «Шрека» і вимагають від перекладачів не лише мовних, але і креативних зусиль для збереження характеру та атмосфери оригіналу у перекладі.

2.3. Стратегії і тактики перекладу анімаційного мультфільму «Шрек»

А. Мацько та Ю. Шийка вказують, що лексико-семантичні трансформації становлять собою величезний пласт прийомів перекладу, зважаючи на відмінності вихідної та цільової культур, лексико-семантичні розбіжності в мовах, синтагматичні відношення еквівалентів мови перекладу та мови оригіналу [41]. Ми погоджуємося із цією думкою, тож нижче наведемо приклади деяких із них:

- *Конкретизація:*

You are quite a decorator. – Ти природжений ландшафтний дизайнер («Шрек»)

- *Диференціація значень:*

...and transport you to a designated resettlement facility (призначений об'єкт для переселення. – А.Ф.). – ...і спровадити у місце відповідного утримання.

- *Лексичне додавання:*

Have you ever met a person, you say, let's get some parfait, they say, no, I don't like no parfait? – Ти коли-небудь зустрів когось, хто сказав би: “Я не люблю морозиво парфе. Це гидота”?

- *Лексичне опущення:*

● *Listen, little donkey. – Послухай, віслуче;*

● *I am awaiting a knight so bold as to rescue me. – Я чекаю на свого лицаря, що звільнить мене.*

- *Смислова (контекстуальна) заміна:*

Mornin', sleepin' beauty! – Підйом, сонне царство!

- *Антонімічний переклад:*

● *And stay out! – І не з'являйтесь!;*

- *Look. I really don't think this is a good idea.* – *Слухай, це справді дуже погана ідея.*

Заперечні конструкції можуть бути трансформовані у стверджувальні та навпаки. Використання цього прийому є досить ефективним для передачі стилістичних і смислових аспектів виразу та іноді стає єдиним можливим варіантом перекладу. У вказаному прикладі перекладач використовує прийом опускання конструкції «I don't think», перетворюючи двоскладне речення на односкладне. Це, разом із застосуванням антонімічного перекладу, дозволяє зберегти довжину речення, що є важливим аспектом у здійсненні точного та ефективного перекладу.

- *Цілісне перетворення:*

Really tall? – Пузанько?

Лексико-семантичні трансформації у перекладі часто виявляються у використанні цілісного перетворення та розвитку смислу [1]. Здебільшого, перекладач вдається до ліпсингу, використовуючи саме ці види трансформацій. Окрім того, серед граматичних трансформацій можуть зустрічатися додавання та вилучення граматичних одиниць, категорійна заміна (зміна форми числа, часу, стану і способу, ступенів порівняння), а також заміна частин мови та членів речення. Зміна порядку слів у реченні та його структурі (перестановка або пермутація), зміна кількості та типів речень також можуть бути використані в граматичних трансформаціях.

- *Зміна порядку слів для досягнення перекладу:*

You could recite an epic poem for me. – *Ви можете зачитати для мене поему.*

- *Зміна дієслова на іменник:*

Where do I sleep? – *А де буде моє ложе? («Шрек»);*

- *Зміна структури речення (пермутація) та кількості речень:*

- *Wanted. Fairy tale creatures.* – *Розшукуємо казкових істот;*

- *I sure as heck am not a coward. I know that.* – *Я знаю, що я не боягуз.*

Іноді перекладач може використовувати стратегію повної компенсації, коли він замінює конструкцію, що є в оригіналі, новою, але при цьому відмовляється від дослівного перекладу [5]. З іншими словами, перекладач вибирає альтернативний підхід, який гарантує еквівалентність перекладу, враховуючи при цьому відмінності між мовами та культурами.

Наприклад, *Mirror, mirror, on the wall. Is this not the most perfect kingdom of them all?* – *Диво-дзеркальце, скажи, чи є в світі королі, що могутніші, ніж ми?*

Ще однією можливою стратегією перекладу на фонетичному рівні є трансформація, яка полягає у зміні звукової форми слова з однієї мови в іншу з метою адаптації до цільової культури, стилю, контексту або ефекту. Така стратегія може бути застосована, наприклад, для перекладу рим, ігор слів, алюзій, жартів тощо. Наприклад, український переклад мультфільму «Шрек» використовує трансформацію для перекладу рими, яку говорить Осел:

«Are we there yet?» - *«Ми вже прибули?»* / *«Not yet»* - *«Ще ні»*. Український переклад змінює оригінальну риму на іншу, яка також має сенс і гумор: *«Ми вже приїхали?»* - *«Ще не встигали»*.

У ході стилістичних трансформацій, таких як компенсація, нейтралізація та спеціалізація, перекладач акцентує увагу на ситуативному характері епізодів, використовуючи при цьому різні мовні засоби. Ці трансформації дозволяють перекладачеві вирівнювати або нейтралізувати мовні елементи з метою відтворення виразності окремих моментів.

При застосуванні стилістичних трансформацій перекладач зазвичай зміщує акценти в мовленні персонажів, щоб висвітлити їхні характерні особливості. Часто буває так, що деякі фонетичні, морфологічні, лексичні або синтаксичні особливості оригінального тексту не мають прямих еквівалентів у цільовій мові. В таких випадках перекладач вдається до прийому компенсації, шукаючи альтернативні засоби в цільовій мові, які забезпечують бажаний ефект і дозволяють відтворити ключові риси героя.

Яскравими прикладами спеціалізації, особливість якої полягає в мотивованому використанні експресивно забарвленого слова замість стилістично нейтрального, є така репліка:

I'm sorry, but your job is not my problem. – Мені шкода, але твоя робота – не моя турбота.

Також необхідно проаналізувати стилістичний рівень вираження комічного в мультфільмі «Шрек» [7]. Одним із широко вживаних стилістичних прийомів є уособлення, що дозволяє надавати неживим об'єктам риси істот, а тваринам — людські риси. Наприклад, виразне використання займенника «he» для Віслюка є характерною мовною особливістю фільму:

He's really quite a chatter box — «Він справжній базіка».

Це незвичайне явище для англійської мови, де зазвичай застосовується займенник «it» для всіх тварин.

Мовлення Осла в «Шреку» далеке від літературного ідеалу; він часто порушує літературні норми, що призводить до комічного ефекту. Наприклад, дієслово «to be» вживається у формі «was» із займенником «they», замість очікуваної форми для множини — «were»:

They was tripping over themselves as babes in the forests — Вони помчали, як перелякані дітлахи.

Цей приклад ілюструє використання стилістичного прийому порівняння в мультфільмі «Шрек». У сцені, де Осел порівнює Шрека з бойовою машиною, використані слова «mean, green, fightin' machine» відтворюють образ Шрека як зеленої та бойової істоти.

Ще одним прикладом стилістичних засобів є гіперболи, такі як «incredible», яке вживається для висловлення захоплення Осла Шреком. Висловлення «you was great back here» також відображає захопленість і підкреслює дружбу героїв.

Нерідко в тексті зустрічаються оксюморон – поєднання суперечливих понять: “Only a real friend can be that cruelly honest” [53] – «Тільки вірний друг буде по – справжньому чесний». При дослівному перекладі – «безжально

чесний». Опущення слів вказує на недбалість мовлення і неформальний стиль спілкування: “You were saying?” [53] – «Ти щось сказав?». В даному випадку опущене допоміжне дієслово do в другій формі, замість нього вжито дієслово to be в минулій формі.

- *Опущення слів:*
- *You were saying? – Ти щось сказав?*
- *I warn ya – Я тебе попереджаю.*

Цей прийом вказує на неформальний стиль спілкування та додавання емоційного відтінку до висловлення. Такі прийоми сприяють створенню комічного ефекту в мовленні персонажів «Шрека».

- *Гра слів:*
- *Say there’s a woman that digs you, right, but you don’t really like her that way. How do you let her down real easy so her feelings aren’t hurt, but you don’t get burned to a crisp and eaten? – Скажімо, ти подобаєшся жіночці, яку ти взагалі не сприймаєш. Як натякнути їй м’якенько, щоб вона не засмажила мене до хрусту і не зжерла від люті?*
- *I think I need a hug. — Як я хочу на руці.*
- *Oh, come on, Shrek. Wake up and smell the pheromones. – О, пригальмуй, Шрек. Від вас так і тхне феромонами.*
- *Oh, I’m so scared. I’m shaking like a leaf – Я так злякався. Я тремчу, як осиковий листок.*
- *That’s what they always say, and then next thing you know, you’re on your back. – Вони ж геть усі так говорять, а потім відкидають свої копита.*

Як можна побачити, переклад є еквівалентним оригіналові не на рівні слів, а на рівні мети – експресивне відображення конкретної ситуації. О. Негребецький використовує виразну стилістично забарвлену розмовну лексику, що створює ефект природності [38].

- *Нейтралізація*

I probably sucked more today than anyone in the history of kung fu, in the history of China, in the history of sucking. – Я сьогодні облажався як ніхто в історії кунг-фу, в історії Китаю, в історії лажань.

Англійське suck має більш грубий відтінок значення, ніж українське облажатися.

Також характерною рисою українського перекладу мультфільму є звучання в устах персонажів українського фольклору:

- *Run, run, run, as fast as you can. You can't catch me. I'm the gingerbread man! – Ти від діда втік і від баби втік, а від мене не втечеш, прянику дурний!*

- *She's as nasty as you are. – Який їхав, таку здибав.*

З'являються також традиційні українські імена:

Yes, I know the muffin man, who lives on Drury Lane? – Так, я знаю марципана. У нього жінка Оксана.

У цих прикладах використано суцільну компенсацію.

Також перекладач намагається замінити фразеологізм фразеологізмом, хоча ці сталі звороти в мові оригіналу та мові перекладу з огляду на культуру можуть відрізнятися певними елементами:

Donkeys don't have layers. We wear our fear right out there on our sleeves. (Віслюки не мають шарів. Ми не тримаємо свій страх в секреті (буквально – «носимо свій страх просто на рукавах»). – А. Ф.) – Віслюки – істоти прості. Наші страхи у нас на обличчі написані.

У наступному прикладі складно пояснити спосіб творення неологізму: *Ooh! Shrek! Did you do that? You gotta warn somebody before you just crack one off. My mouth was open. – Фу, Шрек! Це ти напшонькав? Чувак, ти попереджай перш ніж газувати. У мене рот був роззявлений.*

Хоча деякі сучасні словники подають слово «напшотити» зі значенням «зіпсувати повітря», тож можемо припустити, що слово, вжите в перекладі, утворено від наведеного дієслова із застосуванням зменшувально-пестливого суфікса -оньк-. Варто зазначити використання стилістичної спеціалізації – заміни

стилістично нейтрального слова емоційно-оцінним. Перекладач конкретизує дію для розуміння сцени [6]. При перекладі неологізмів О. Негребецький застосовує перекладацькі трансформації, а саме повну компенсацію та калькування. З огляду на різницю систем зіставлюваних мов неможливо передати деякі новотвори описовим перекладом, бо, як і з реаліями, вони не є зрозумілими для глядачів. Перекладач добирає відповідний варіант перекладу, виходячи з контексту, або ж створює неологізм із метою посилення експресивності мовлення персонажів.

Зазвичай при звертанні в українській мові слід послуговуватися кличним відмінком, в англійській мові кличного відмінка немає. Під час аналізу перекладу мультиплікаційних стрічок спостерігаємо тенденцію послідовного застосування форм кличного відмінка: *Listen, little donkey. – Послухай, віслуче.*

Нехтування точним перекладом спостерігаємо найчастіше в сценах, коли обличчя персонажа зображено на весь екран і видно рух його губ [4]. Тоді перекладач задля максимальної реалістичності промовляння фрази, що звучить, намагається підігнати текст під зображення. Для цього О. Негребецький використовує різні перекладацькі трансформації.

- *Цілісне перетворення:*

What kind of quest? (Що за квест? – А. Ф.) – Куди треба перти?

- *Перестановка та/або лексичне опущення:*

They stink? – Смердять?

Аналізовані фрази перекладено здебільшого цілісним перетворенням, однак необхідно наголосити на адекватності цільових фраз та їх еквівалентності з контекстним оточенням перекладеної вихідної одиниці.

Таким чином, можна зробити висновок, що у перекладі мультфільму «Шрек» перекладачеві вдалося зберегти його основні риси та забезпечити його доступність і зрозумілість для української аудиторії. Для цього він використовував різноманітні перекладацькі прийоми та стратегії, які були обґрунтовані та відповідали вимогам перекладу дитячого мультфільму.

Висновки до РОЗДІЛУ 2

У розділі 2 було проведено аналіз перекладу дитячого мультфільму «Шрек» з англійської на українську мову. Було розглянуто загальну характеристику мультфільму, особливості перекладу дитячих мультфільмів, а також стратегії і тактики перекладу анімаційного мультфільму «Шрек» на різних рівнях мови.

У результаті дослідження було виявлено, що переклад мультфільму «Шрек» виконаний на високому рівні. Перекладачеві вдалося передати зміст оригінального мультфільму, не відхиляючись від його стилю і атмосфери.

У перекладі були використані різні прийоми перекладу, зокрема:

- a) Конкретизація;
- b) Спеціалізація;
- c) Гра слів;
- d) Редукція.

Загалом, можна зробити висновок, що переклад мультфільму «Шрек» є прикладом якісного художнього перекладу, який відповідає потребам української аудиторії.

ВИСНОВКИ

У ході дослідження було розглянуто особливості перекладу дитячого мультфільму «Шрек». Було встановлено, що дитячий мультфільм є одним із найпоширеніших жанрів анімації. Він має низку специфічних особливостей, які визначають специфіку його перекладу.

Описано проблеми та труднощі, які виникають під час перекладу дитячого мультфільму, враховуючи вплив культурних та лінгвістичних особливостей, вікових та психологічних факторів на процес перекладу. З'ясовано, що серед основних труднощів є такі проблеми:

Необхідність урахування вікової аудиторії. Мультфільм повинен бути зрозумілим і цікавим дітям різного віку. Для цього перекладач повинен використовувати зрозумілу та доступну мову, а також враховувати інтереси та особливості сприйняття дітей.

Необхідність дотримання естетичних вимог. Мультфільм є художнім твором, тому перекладач повинен прагнути зберегти його художні достоїнства. Для цього він повинен використовувати естетично виправдані перекладацькі прийоми та стратегії.

Необхідність дотримання вимог авторського права. Перекладач не повинен вносити в текст мультфільму ніяких змін, що можуть порушити авторські права.

Виявлені та класифіковані перекладацькі прийоми та стратегії, використані в українському перекладі мультфільму «Шрек». Розглянуті такі прийоми, як калькування, транслітерація, доместикація, адаптація, та стратегії, такі як експлікація, імплікація та модуляція.

Детально проаналізовано мультфільм «Шрек» як представника дитячої анімації. Виділено основних персонажів та їхні особливості, а також з'ясовано концептуальні аспекти перекладу.

Розглянуто особливості перекладу мультфільму «Шрек», зосереджуючись на використанні стилістичних та лексико-семантичних трансформацій. Виявлено

приклади конкретизації, спеціалізації та гри слів, які активно використовуються у тексті.

Мультфільм «Шрек» є класичним представником дитячої анімації. Він має низку характерних рис, що визначають його специфіку, серед основних:

а) Комедійність. Мультфільм рясніє гумором, який розрахований на дітей різного віку.

б) Доброту та оптимізм. Мультфільм пропагує такі цінності, як доброта, дружба, любов, сімейні цінності.

Здійснено аналіз українського перекладу мультфільму «Шрек. Можемо зробити висновок, що в процесі перекладу збережено веселий та легкий тон оригіналу, але при цьому виникли певні труднощі при передачі гри слів та іронії.

На нашу думку, у перекладі мультфільму «Шрек» перекладачеві вдалося зберегти його основні риси та забезпечити його доступність і зрозумілість для української аудиторії. Для цього він використовував різноманітні перекладацькі прийоми та стратегії, які були обґрунтовані та відповідали вимогам перекладу дитячого мультфільму.

Загалом, переклад мультфільму «Шрек» є якісним і відповідає вимогам перекладу дитячого анімаційного твору. Він є доступним і зрозумілим для української аудиторії, а також несе в собі основні риси оригіналу.

Таким чином, можна зробити висновок, що переклад дитячих мультфільмів є складним і відповідальним завданням, яке вимагає від перекладача володіння глибокими знаннями в галузі перекладознавства, дитячої психології та дитячої літератури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алиева А. Д., Костик Є. В. Особливості перекладу англійських ідіом. *Nova filologiâ*. 2023. № 89. С. 9–14. URL: <https://doi.org/10.26661/2414-1135-2023-89-1> (дата звернення: 07.01.2024).
2. Андрушко А. В. Засоби відтворення комічного в англійськомовних мультфільмах : магістерська робота. Херсон, 2021. 52 с. URL: <http://ekhsuir.kspu.edu/123456789/15926>.
3. Баликіна О., Шпачинський І. Деякі аспекти «філософсько-семантичного» характеру інтерпретації. *Young scientist*. 2020. № 12 (88). С. 35–39. URL: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-12-88-8> (дата звернення: 11.01.2024).
4. Білецька К. В. Проблема відтворення алюзії у процесі перекладу мультфільмів. *Наукові записки Національного університету Острозька академія. Сер.: Філологічна*. 2013. № 37. С. 54–56.
5. Борисова О. В. Відтворення комічного в англо-українському перекладі як перекладознавча проблема (на матеріалі американських анімаційних фільмів). *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації*. 2020. Т. 31 (70), № 1 Ч. 3. С. 76–81. URL: https://www.philol.vernadskyjournals.in.ua/journals/2020/1_2020/part_3/15.pdf.
6. Василенко О. М. Особливості перекладу англійських фразеологічних одиниць із анімалістичним компонентом українською мовою. *Philological sciences, intercultural communication and translation studies: an experience and challenges*. 2021. URL: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-073-5-1-48> (дата звернення: 07.01.2024).
7. Гастинщикова Л. О., Полякова О. В. Відтворення фразеологізмів у кіноперекладі анімаційних фільмів. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія «Германістика та міжкультурна комунікація»*. 2018. № 4. С. 78–82. URL: <https://tsj.journal.kspu.edu/index.php/tsj/article/download/143/148>.

8. Гудманян А. Г., Полякова О. В. Типові помилки в кіноперекладі анімаційних фільмів. Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія «Германістика та міжкультурна комунікація». 2018. № 3. С. 107–111. URL: <https://dspace.nau.edu.ua/bitstream/NAU/36863/1/Гудманян%20А.Г.,%20Полякова%20О.В..pdf>.
9. Гусєва Г. Г., Скриль О. І. Лінгвокультурні джерела поповнення комічного дискурсу мовної особистості дитини. Філологічні трактати. 2015. Т. 7, № 4. С. 22–28. URL: <http://tractatus.sumdu.edu.ua/index.php/journal/article/download/307/279>.
10. Данкевич Т. М. Переклад фразеологізмів англійської мови. Мова і культура. 2017. Вип. 19, т. 4 (184). С. 446–451.
11. Демидяк І. Р. Інтердискурсивність сучасної культури (на матеріалі мультфільму «Шрек»). Студентські наукові записки. Серія «Філологічна». 2015. № 2. С. 36–41. URL: <https://seanewdim.com/wp-content/uploads/2021/02/Demydiak-I.-The-question-of-intertextuality-and-interdiscursivity-on-the-base-of-the-cartoon-Shrek.pdf>.
12. Зелінська А., Сітко А. Способи перекладу англійських фразеологічних одиниць українською мовою. Wissenschaftliche ergebnisse und errungenschaften: 2020. 2020. URL: <https://doi.org/10.36074/25.12.2020.v3.41> (дата звернення: 07.01.2024).
13. Зосімова О. В. Способи перекладу назв американських і британських мультфільмів українською мовою. Лінгвістичні дослідження. 2018. № 45. С. 206–212. URL: <http://journals.hnpu.edu.ua/index.php/lingvistics/article/view/415>.
14. Івашина О. Важливість позамовної інформації при перекладі мультфільмів. Природничі та гуманітарні науки. Актуальні питання : Матеріали IV Всеукр. студент. науково-техн. конф. 2011. С. 253. URL: https://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/123456789/10390/2/Conf_2011v2_Ivashyna_O-Vazhlyvist_pozamovnoi_informatsii_253.pdf.

15. Карнаух О. В. Стилiстично знижена лексика в анімаційній серії про Шрека: особливості функціонування і перекладу : магістерська робота. Запоріжжя, 2020. 62 с. URL: <https://dspace.znu.edu.ua/jspui/handle/12345/4029>.
16. Карпенко Н. А. Проблема відтворення прагматики фразеологічних одиниць у перекладі. Лінгвістичні дослідження. 2021. № 55. С. 142–149. URL: <https://doi.org/10.34142/10.34142/23127546.2021.55.13> (дата звернення: 07.01.2024).
17. Колесник О. С. Чи повинна анімація бути смішною?. Докса : зб. наук. праць з філософії та філології. 2008. № 13. С. 240–249. URL: <http://erpub.chnpu.edu.ua:8080/jspui/bitstream/123456789/2544/1/Чи%20повинна%20анімація%20бути%20смішною.pdf>.
18. Коломієць Л. В. Принципи відтворення діалогічного мовлення в англо-українському кіноперекладі. КИЇВ. НАЦ. УН-Т, 2014.
19. Кулікова А. Є., Тичинська Т. Ф. Прийоми перекладу власних назв при дублюванні мультфільмів. Лінгвістичні студії. 2011. № 3. С. 50.
20. Кучер Ю. В. Словотвірна та семантична специфіка оказіоналізми в англійськомовному кінодискурсі та їх передача в українськомовних перекладах. Київ, 2022. 108 с. URL: <http://rep.knlu.edu.ua/xmlui/handle/787878787/2819>.
21. Лазаренко В. Переклад фільмонімів з англійської мови українською. Нариси досліджень молодих науковців у галузі гуманітарних наук. 2019. Т. 1. С. 107–109. URL: http://do.forlan.org.ua/doc/nauk/sborn_movozn.pdf#page=107.
22. Мельник А. П. Англiцизми в німецьких та українських перекладах сучасних мультфільмів. Мовні і концептуальні картини світу. 2011. Вип. 34. С. 24–32.
23. Мельник Л. Інтертекстуальність і переклад. Філологічний дискурс. 2017. Вип. 6. С. 238–246.
24. Милевич І. Дослідження стратегії перекладу: до проблеми методології. Мова. 2021. № 35. С. 221–224. URL: <https://doi.org/10.18524/2307-4558.2021.35.237788> (дата звернення: 07.01.2024).

25. Ніколаєва Т. Особливості здійснення послідовного перекладу. Рідне слово в етнокультурному вимірі. 2018. URL: <https://doi.org/10.24919/2411-4758.2018.140847> (дата звернення: 07.01.2024).
26. Новожилова П. В. Специфіка відтворення англійських фразеологізмів в українському дубляжі. 2018.
27. Подкопаєва Ю. В., Бобнева В. А. Вплив мультфільмів на психічний розвиток дитини : thesis. 2019. URL: <http://er.nau.edu.ua/handle/NAU/39984> (дата звернення: 11.01.2024).
28. Полякова О. В. Стратегії добору ліпсінк-відповідників в українському дубляжі англійських анімаційних фільмів : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.16. Одеса, 2015. 262 с. URL: <http://dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/dspace.pdpu.edu.ua/jspui/handle/123456789/862>.
29. Попенко А. А. Засоби відтворення комічного в перекладі англійських мультфільмів : master's thesis. 2020. URL: <https://essuir.sumdu.edu.ua/handle/123456789/81510> (дата звернення: 11.01.2024).
30. Попова М. Д. Особливості аудіовізуального перекладання анімаційних фільмів : магістерська робота. Херсон, 2020. 50 с. URL: <http://ekhsuir.kspu.edu/123456789/11448>.
31. Радчук В. Переклад і логіка. Дивослово. 2018. № 6 (735), черв. С. 39–44.
32. Руснак А. П. Номінативне поле онімів в англійському аутентичному тексті “Шрек 2” та способи їх перекладу українською мовою : магістерська робота. Київ, 2023. 90 с. URL: <http://rep.knlu.edu.ua/xmlui/handle/787878787/5515>.
33. Семенова А., Пилипчук М. Відтворення ономастикону в перекладі культових американських мультфільмів. Scientific Collection «InterConf». 2022.

№ 134. С. 200–204. URL: <https://archive.interconf.center/index.php/conference-proceeding/article/view/1773>.

34. Сердюченко В. В. Особливості перекладу назв кінофільмів з англійської мови. 2018. URL: <http://ir.nmu.org.ua/handle/123456789/151654>.

35. Сітцева М. В. Психологічні особливості мультфільмів для дітей. Вісник Інституту розвитку дитини. Серія: Філософія, педагогіка, психологія: Збірник наукових праць. 2012. № 23. С. 155–158. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/6122/1/M_Sitceva_POMD_VIRD_2012.pdf.

36. Скляренко О. Б. Міжкультурна комунікація і переклад. Теоретична і дидактична філологія. Серія «Філологія». 2016. Вип. 24. С. 63–69.

37. Федорченко О. Переклад кінофільмів різних жанрів: перекладацькі стратегії. Наукові записки. Серія: Філологічні науки (мовознавство). 2012. Т. 1, № 104. С. 330–334. URL: https://cusu.edu.ua/download/nz_2012_104_1.pdf#page=330.

38. Феоктістова А. О. Особливості перекладацького методу Олекси Негребецького (на матеріалі анімаційних стрічок). Київ, 2023. 124 с. URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/ae1fa3fc-7697-402f-83bf-1838a821d742/content>.

39. Фролова І. Є., Коноплянко І. І. Регулятивна функція емпатійних висловлень в англomовному дитячому кінодискурсі: синергетичний аспект. Нова філологія. 2018. № 73. С. 134–141. URL: <http://www.novafilolohiia.zp.ua/index.php/new-philology/article/view/146>.

40. Ходневич В. Відтворення стилістичних мовних засобів при перекладі анімаційних фільмів. 2014.

41. Шийка Ю., Мацько А. Особливості перекладу назв кінофільмів. Молодий вчений. 2021. № 4 (92). С. 228–231. URL: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-4-92-48> (дата звернення: 11.01.2024).

42. Юрковська М. М. Культурні явища у гуморі сучасних англomовних анімаційних фільмів. Лінгвістика XXI століття: нові дослідження і перспективи. 2009. № 16. С. 273–281.
URL: <http://dspace.nbu.gov.ua/bitstream/handle/123456789/9953/27-Yurkovska.pdf>.
43. Bondarenko K. Slang in animated cartoons: Translation peculiarities. *Linguistics Beyond and Within (LingBaW)*. 2019. Vol. 5, no. 5. P. 17–28.
URL: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=890227>.
44. Darder L. *Style as a translatable dimension of language: the applicability of the translation of style in animated films*. University of Sheffield, 2012. 237 p.
45. Halliday, Michael A. K. *Spoken and written language*. Oxford : Oxford University Press, 1989. 109 p.
46. Kashkin V. B. *Choice Factors in Translation*. V. B. Kashkin. Target, 1998. 95–111 p.
47. Lapina A. I. Peculiarities of reproduction of the onomasticon of cartoons in translation. Kyiv, 2023. 52 p.
URL: <http://rep.knlu.edu.ua/xmlui/handle/787878787/3569>.
48. Meyer A. *Animation or Cartoons: An American Dilemma*. Seattle Pacific University, 2016. URL: <https://digitalcommons.spu.edu/honorsprojects/40/>.
49. Mundy J., White G. *Animated comedy. Laughing matters*. 2017. P. 149–170. URL: <https://doi.org/10.7765/9781526130525.00014>.
50. Summers S. *DreamWorks Animation: Intertextuality and Aesthetics in Shrek and Beyond*. Springer Nature, 2020.
URL: https://books.google.com.ua/books?hl=uk&lr=&id=ppjuDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=vocabulary+of+the+cartoon+SHREK&ots=0XL-erBu4R&sig=QBKI4eZHllsAiL7UqBSBOqROVsU&redir_esc=y#v=onepage&q=vocabulary%20of%20the%20cartoon%20SHREK&f=false.

51. Vera P. G. The translation of linguistic stereotypes in animated films: a case study of DreamWorks' Shrek and Shark Tale. *Journal of Specialised Translation*. 2012. Vol. 17. P. 104–123. URL: https://www.jostrans.org/issue17/art_gonzalez.pdf.

ДОДАТКИ

Додаток А

Приклади перекладу, які не згадувались у тексті роботи

№	Оригінал	Переклад
1.	damn planet	земля
2.	They'll make a suit from your freshy peeled skin	Вони можуть здерти вашу шкіру собі на костюм
3.	Possessed toy	лялька з манією величності
4.	Down to the last slime-covered toad stool	До останньої блідої поганки
5.	He's really quite a chatterbox	Він торохтить без зупинки
6.	breath sticks	ти б тік-так який би пожував
7.	bone headed dolt	недоумок
8.	Little fella	друже
9.	talkingest damn	найбалакучіша істота»
10.	Give him the chair	Стільцем його, стільцем
11.	You dense irritating miniature beast of burden!	Ти, надокучлива, дрібна в'ючна тварина!
12.	Onion boy	Сховався у власній цибулині
13.	Easy with the yanking	Тягни легше

14.	Let's just say I am not your type, okay?	Скажу коротко – я тобі не рівня
15.	This is one of those drop-it and leave it-alone things	Просте бажання змінити тему
16.	Especially useless, pathetic, annoying, talking donkeys!	Особливо ти, тупий віслюк
17.	I like a saucy little maid	Як надить краличка хороша