

будови речення. Наприклад, дієслово *hurts* було перекладено прикметником *болючий*, а для прислівника *oddly* було дібрано відповідник *дивний*.

Застосування транспозиції можливе і шляхом перетворення тієї чи іншої частини мови у прислівник (**адвербалізації**). В цьому можна переконатися, розглянувши наступні приклади: *in shock* – *вражено*, *in amazement* – *вражено*, *horror* – *нажахано*.

Проаналізувавши роман Джоан Ролінг «Гаррі Поттер і філософський камінь» та його переклад українською мовою, можна стверджувати, що використання лексико-семантичної трансформації транспозиції є вдалим способом наближення тексту перекладу до реципієнта, а також збереження стилістичного балансу художнього твору. Автору перекладу вдалося зберегти структурованість речень і при цьому не порушити змістову та естетичну складову тексту. За результатами аналізу було визначено, що найбільше прикладів застосування транспозиції належать до її виду – вербалізації. Також велика частина слів була відтворена іменником в процесі перекладу. У тексті зустрічалися приклади адвербіалізації та ад'єктивації, але їхня кількість була значно меншою. Підсумком такого перекладу постає досягнення адекватності та збереження викладеного автором оригіналу тексту на змістовому, стилістичному та естетичному рівнях.

Література:

1. Науменко Л. П., Гордєєва А. Й. *Practical Course of Translation from English into Ukrainian* : навч. посіб. Вінниця : Нова Книга, 2011. 136 с.
2. Ролінг, Джоан К. *Гаррі Поттер і філософський камінь*. Київ : А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА, 2002. 320 с.
3. Rowling J. K. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. Bloomsbury Publishing PLC, 2014. 352 p.

СПОСОБИ ВІДТВОРЕННЯ ВЛАСНИХ НАЗВ У ПЕРЕКЛАДІ МУЛЬТФІЛЬМІВ

Макар Л. А.

зр. АУП-48

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка

Наук. керівник – к.філол.н, доцент Караневич М. І.

Сьогодні аудіовізуальні продукти стають все більш затребуваними на міжнародному ринку. Водночас від перекладачів вимагають забезпечення рівноцінного ефекту від перегляду відеоматеріалів. При цьому досить часто виникають труднощі, пов'язані з передачею власних назв. З огляду на вищезазначене, для забезпечення комплексності нашого дослідження англійсько-українського перекладу мультфільмів, ми проаналізували продукти студій Disney, Pixar, DreamWorks, Sony Pictures, Illumination та Blue Sky Studios, які вийшли на екрани в період 1997-2023 років.

У своїй роботі, що присвячена вивченню адаптивних стратегій у відтворенні власних назв, О.М. Волченко підкреслила, що використовуючи спосіб одомашнення, перекладач нав'язує власну культуру у перекладі, очуження ж підкреслює подані мовні та культурні особливості тексту, його унікальність як оригінального продукту [1, с. 150]. Кожна зі стратегій має свої переваги та недоліки при відтворенні назв мультфільмів, імен персонажів та інших видів онімів.

Переклад власних назв у мультфільмах вимагає прозорості, зрозумілості та простоти. Слід брати до уваги відмінність фонових знань дітей, які переглядатимуть мультфільм в оригіналі та перекладі. Крім того, сприйняття однієї лексичної одиниці носіями різних мов може відрізнятись [7, с. 125]. Як описувала О.М. Волченко, при якісному перекладі важливішим фактором за двомовність постає бікультуралізм, тобто розуміння двох культур, а все тому що слова існують лише в межах певної культури [1, с. 150]. Водночас, як зазначає С.В. Єлісеєва, аудіовізуальний переклад становить особливі труднощі, адже у ньому поєднуються і зорові, і слухові фактори, завдяки чому глядачі використовують декілька органів чуття водночас [4, с. 31]. Дослідники Н. Матківська [8], В. Пушина та А. Сітко [5] також звертають увагу на «відповідність між зображенням, звуком і текстом» [8, с. 41], «дотримання міміки та артикуляції» [5, с. 123].

Перше, з чим мають справу усі перекладачі мультимедійних фільмів, це, власне, назва мультфільму, яка, як стверджує Н.С. Демченко, ідентифікує кінопродукт, просуває його в медіа, працює як реклама [2, с. 25]. При відтворенні назв мультиплікаційних фільмів застосовують трансформації, транскодування, прямий переклад чи заміни. Перекладачі мультфільмів від провідних американських студій зазвичай у рівній мірі використовують *транскодування* (“Mulan” [19] – «Мулан» [13]), *трансформацію* (“Inside Out” [18] – «Думками навиворіт» [10]) та *прямий переклад* (“Ice Age” [17] – «Льодовиковий період» [12]), рідше можна зустріти повну *заміну* назви (“Turning red” [22] – «Я – панда» [16]).

Що стосується імен персонажів, то тут найчастіше впливають такі чинники, як легкість вимови та відповідність візуальному відеоряду. Важливо також переконатись, чи має власна назва прихований сенс. За спостереженнями І.М. Дольник, найчастіше перекладачам доводиться мати справу з антропонімами та зоонімами [3, с. 178]. У перекладі найчастіше застосовують *транскодування* (“Fa Mulan” [19] – «Фа Мулан» [13]), дещо рідше *прямий переклад* (“Wolf” [21] – «Вовчара» [14]) і *заміну* (“Foxington” [21] – «Хвостенко» [14]).

Мультфільми також насичені неймовірною кількістю квазітопонімів, квазіергонімів, квазіетнонімів, квазіастронімів. Квазіонім охарактеризовують як нереальну, неіснуючу назву з промовистим змістом. Саме тому перекладачу доводиться вирішувати, якою мірою власні імена потрібно локалізувати, наприклад із застосуванням стратегії одомашнення, або ж залишити без змін, відповідно до культури походження, як це відбувається при форенізації [6, с. 121]. Так, нами було виявлено численні приклади квазіонімів: квазітопоніми (“Tundra Town” [24] – «Тундра Таун» [11]), квазіергоніми (“Department of Mammal Vehicles” [24] – «Департамент пересування ссавців» [11]), квазіастроніми (“Bingleboropolopolis” [23] – «Бінглбополополіс» [9]), квазіетноніми (“Druun” [20] – «Друни» [15]). Найбільш частотним способом відтворення таких лексичних одиниць є *транскодування*.

Отже, власні назви як предмет дослідження в мультфільмах постають великою проблемою не лише через відмінність мовних систем, а й у зв'язку з позамовними чинниками. Підсумовуючи вищесказане, перекладачі найчастіше вдаються до транскодування імен персонажів та квазіонімів. Водночас, при відтворенні назв мультфільмів використовують ширший спектр перекладацьких прийомів, а саме прямий переклад, трансформацію та повну заміну.

Література:

1. Волченко О. М. Використання адаптивних стратегій у відтворенні власних назв під час аудіовізуального перекладу. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія. 2022. № 55. С. 149-152.

2. Демченко Н. С. Тенденції перекладу сучасних англомовних фільмонімів на українську мову. *Молодий вчений*. 2017. № 12.1 (52.1). С. 25-29.
3. Дольник І. М. Проблеми перекладу власних імен в американських анімаційних серіалах. *Фаховий та художній переклад: теорія, методологія, практика: матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, квіт. 2020 р. Київ. 2020. С. 177-182.*
4. Єліссєєва С. В. Аудіовізуальний переклад як один із аспектів процесу євроінтеграції. *ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика. Т. 32 (71). № 2. Ч. 2. 2021. С. 30-36.*
5. Пушина В., Сітко А. Особливості аудіовізуального перекладу. *Фаховий та художній переклад: теорія, методологія, практика: матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., м. Київ, 3-4 квіт. 2020р. Київ 2020. С. 119-124.*
6. Carmen Cuéllar Lázaro. *Proper Names in Audiovisual Translation Dubbing vs Subtitling. Journal of Onomastics*. 2016. № 107/108. P. 116-133.
7. Cui Song. *Creativity in Translating Cartoons from English into Mandarin Chinese. The Journal of Specialised Translation*. 2012. № 17. P. 124-135.
8. Matkivska N. *Audiovisual Translation: Conception, Types, Characters' Speech and Translation Strategies Applied. Studies about Languages*. 2014. № 25. P. 38-44.

Ілюстративний матеріал

9. *Вондер тут і там* (Craig McCracken). (2013). Плюс-Плюс. URL: <https://uakino.club/cartoon/cartoonseries/15644-vonder-tut-tam-1-sezon.html> (дата звернення: 08.10.2023).
10. *Думками навиворіт* (Pete Docter, Ronaldo Del Carmen). (2015). LeDoyen. URL: <https://uakino.club/cartoon/features/181-dumkami-navivort.html> (дата звернення: 08.10.2023).
11. *Зоотрополіс* (Byron Howard, Rich Moore, Jared Bush). (2016). LeDoyen. URL: <https://uakino.club/cartoon/324-zootropols.html> (дата звернення: 08.10.2023).
12. *Льодовиковий період* (Chris Wedge, Carlos Saldanha). (2002). I+I. URL: <https://uakino.club/cartoon/features/295-lodovikoviy-perod.html> (дата звернення 10.10.2023).
13. *Мулан* (Tony Bancroft, Barry Cook). (1998). K-1. URL: <https://uakino.club/cartoon/797-mulan.html> (дата звернення: 08.10.2023).
14. *Поганці* (Pierre Perifel). (2022). Український дубляж. URL: <https://uakino.club/cartoon/features/14211-poganc.html> (дата звернення: 08.10.2023).
15. *Рая та останній дракон* (Don Hall, Carlos López Estrada, Paul Briggs). (2021). Український дубляж URL: <https://uakino.club/cartoon/features/11826-рая-та-ostanny-drakon.html> (дата звернення: 08.10.2023).
16. *Я – панда*. (Domee Shi). (2022). LeDoyen, DniproFilm. URL: <https://uakino.club/cartoon/features/14438-ya-panda.html> (дата звернення: 08.10.2023).
17. *Ice Age* (Chris Wedge, Carlos Saldanha). (2002). Blue Sky Studios. URL: <https://ww8.0123movie.net/movie/ice-age-2023.html> (дата звернення: 10.10.2023).

МАШИННИЙ ПЕРЕКЛАД У РЕТРОСПЕКТИВІ ТА ПЕРСПЕКТИВІ

Македонська Н. П.

гр. НФ-201

Національний університет «Одеська політехніка»
Наук. керівник – д.філол.н., проф. Громко Т.В.

Технологічні інновації та методологічні підходи сприяють покращенню процесу перекладу та відкриттю перспектив цієї діяльності завдяки машинному перекладу у сучасному світі. Машинний переклад (Machine Translation, МТ) вже пройшов великий шлях з часів свого створення в середині 20 століття. З появою комп'ютерів і розширенням доступу до великих об'ємів даних, МТ став більш точним і зручним для користувачів з