

Чорноморський національний університет імені Петра Могили

Факультет філології

Кафедра англійської філології та перекладу

«Допущено до захисту»

В. о. завідувача кафедри англійської філології
та перекладу

_____ Вікторія АГЕСВА-
КАРКАШАДЗЕ

“ _____ ” _____ 2025 року

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття ступеня вищої освіти

магістр

на тему: **ОНІМНИЙ ПРОСТІР АНГЛОМОВНОГО**

КІНЕМАТОГРАФІЧНОГО ДИСКУРСУ: ПЕРЕКЛАДАЦЬКИЙ АСПЕКТ

Керівник: канд. пед. наук, доцент б.в.з.

Волченко Ольга Михайлівна

Рецензент: канд. філол. наук, доцент

Канчура Євгенія Орестівна

Виконала: здобувачка VI курсу групи 641МЗ

Біда Вікторія Андріївна

Спеціальності: 035 «Філологія»

ОПП: «Сучасна англійська комунікація і переклад – англійська мова і література та друга іноземна мова»

Миколаїв – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ОНІМІВ У КІНЕМАТОГРАФІЧНОМУ ДИСКУРСІ	7
1.1 Поняття онімів: типологія власних назв.....	7
1.2. Кінематографічний дискурс як об’єкт лінгвістичних та перекладацьких досліджень.....	19
1.2.1. Анімація як елемент кінематографічного дискурсу	24
1.2.2. Прийоми перекладу англomовних онімів кінематографічного дискурсу	27
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ОНІМІВ МУЛЬТФІЛЬМІВ «ШРЕК», «ІСТОРІЯ ІГРАШОК», «ЯК ПРИБОРКАТИ ДРАКОНА» УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ	32
2.1. Антропоніми	33
2.2. Зооніми	50
2.3. Міфоніми	56
2.4. Топоніми, ергоніми, етроніми, гідроніми, астроніми, фітоніми	68
2.5. Порівняльний аналіз відтворення онімів мультфільмів	73
ВИСНОВКИ	77
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	80
ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ	88
ДОДАТКИ	89

ВСТУП

У наш час важко уявити аудіовізуальний світ без анімаційних фільмів, які все дедалі більше привертають увагу глядачів різних вікових категорій. Анімація є важливою частиною сучасної культури та впливає на формування естетичних, моральних і культурних цінностей дуже важко переоцінити.

У кінематографічному світі оніми – невід’ємна частина характерів персонажів та сюжету анімаційних фільмів. Вони займають особливе місце в мовній системі та виконують функції індивідуалізації об’єктів. Типологія цих лінгвістичних одиниць включає в себе різноманітні категорії, кожна з яких визначається певними ознаками та особливостями вживання. Оніми – це динамічні елементи, на які впливають безліч факторів, зокрема розвиток суспільства, культура та технології.

Переклад онімів становить одну з найскладніших проблем сучасного перекладознавства, оскільки ці одиниці часто несуть культурно-специфічну інформацію, відтворюють ментальні, історичні та мовні особливості народу. Оніми охоплюють безліч імен, прізвиська тварин, назви різних брендів, марок, установ, різноманітних об’єктів матеріальної та духовної культури, які відіграють ключову роль в сюжеті та створюють атмосферу фільму. Таким чином, під час перекладу анімаційних фільмів перекладачеві варто враховувати не лише етимологію назви, а й символічне та емоційне навантаження. Саме з цієї причини в сучасному перекладознавстві все більше зростає інтерес до вивчення питання функціонування онімів в кінематографічному дискурсі.

Отже, **актуальність дослідження** обумовлена необхідністю детального вивчення онімів та пошуку відповідних перекладацьких рішень щодо їх відтворення в процесі кінематографічного дискурсу. Оніми є важливим маркером культурної, національної та соціальної ідентичності, а їх переклад відіграє важливу роль збереженні смислової, стилістичної та прагматичної цілісності кінематографічного тексту.

Аналіз наукових досліджень свідчить про те, що питання про вивчення онімів перебуває в полі зору українських (В. Греков, Д. Дергач, Т. Дудун, А. Зубко, В. Карабан, О. Карпенко, Ю. Карпенко, М. Кочерган, Г. Лабінська, В. Лучик, О. Склярєнко, М. Торчинський) та зарубіжних (В. Брайт, А.С. Вейс, Ф. Дебус, Б. Еббот, М. Кемпбел, Г. Косс) дослідників.

Основні теоретичні засади відтворення онімів українською мовою висвітлені у працях Н. Абабілової, М. Бережної, О. Волченко, В. Грекова, А. Гудманяна, А. Бартоломе, О. Васильєва, А. Головня, О. Гридасова, Х. Діас-Сінтас, О. Іванова, С. Козлофф, І. Котова, Т. Крисанова, Г. Кузенко, Т. Лук'янова, Л. Лютянська, В. Рингевич, Ю. Сорока розглядають особливості відтворення кінематографічного дискурсу під час аудіовізуального перекладу.

Мета даної роботи полягає в теоретичному обґрунтуванні та практичному аналізі засобів перекладу онімів в англomовному кінематографічному дискурсі та виявленні закономірностей їхнього функціонування та відтворення українською мовою.

Досягнення поставленої мети передбачає вирішення таких **завдань**:

- 1) Проаналізувати підходи до визначення онімів та їхньої класифікації у сучасному мовознавстві та перекладознавстві.
- 2) Розглянути кінематографічний дискурс як об'єкт лінгвістичних та перекладацьких досліджень та визначити особливості його функціонування в контексті аудіовізуальної комунікації.
- 3) З'ясувати особливості мультфільмів як аспекту кінематографічного дискурсу.
- 4) Визначити засоби відтворення онімів цільовою мовою.
- 5) Проаналізувати використання засобів перекладу онімів на матеріалі сучасного англomовного кінематографічного дискурсу та порівняти їхнє відтворення у різножанрових анімаційних фільмах.

Об'єкт дослідження – оніми англійських мультфільмів як елементи сучасного кінематографічного дискурсу.

Предметом дослідження виступають засоби відтворення онімів українською мовою в процесі аудіовізуального перекладу.

Матеріалом дослідження слугували мультфільми «Шрек», «Історія іграшок» «Як приборкати дракона».

Для реалізації поставлених завдань у дослідженні були використані такі **методи**: аналіз, синтез та метод класифікації для формування теоретичної бази дослідження онімів; порівняльний аналіз для зіставлення англомовних онімів та способів їх відтворення українською мовою; описовий та інтерпретативний методи для викладу результатів практичного аналізу кінематографічного дискурсу; статистичний метод для систематизації та узагальнення отриманих даних.

Теоретичне значення роботи полягає в узагальненні наукових підходів до розв'язання проблеми відтворення онімів засобами цільової мови.

Практична значущість дослідження визначається тим, що його основні положення та отримані результати можуть бути застосовані під час викладання дисциплін («Вступ до перекладознавства», «Практичний курс письмового та усного перекладу») та у лінгвістичних дослідженнях.

Апробація результатів дослідження здійснювалася шляхом виступу на конференції «МОГИЛЯНСЬКІ ЧИТАННЯ-2025: досвід та тенденції розвитку суспільства в Україні: глобальний, національний та регіональний аспекти» з публікацією тез на тему «Онімний простір англомовного кінематографічного дискурсу: перекладацький аспект».

Структура роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку бібліографічних посилань та додатків.

Перший розділ охоплює теоретичні засади дослідження онімів, їхні класифікації, було розглянуто підходи до вивчення кінематографічного дискурсу та проаналізовано способи передачі англомовних онімів українською мовою.

В другому розділі нами було проведено практичний аналіз передачі англомовних онімів українською мовою та було здійснено порівняльний аналіз перекладу онімів українською мовою у різножанрових мультфільмах.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ОНІМІВ У КІНЕМАТОГРАФІЧНОМУ ДИСКУРСІ

1.1. Поняття онімів: типологія власних назв

У наш час в усіх мовах світу існує безліч різноманітних слів. До таких належать власні імена людей, клички тварин, різноманітні марки та бренди, організації, установи та навіть космічні об'єкти. В лінгвістиці оніми займають особливе місце та є важливою складовою будь-якої мови. Оніми виконують номінативну, комунікативну, ідентифікаційну культурну та історичну функції. Так функції позначають, що мовна система пов'язана з позамовною дійсністю, зображаючи у слові унікальні об'єкти та явища.

Дослідженням онімів займається окрема галузь знань – ономастика. В межах ономастики досліджується походження, функціонування та структура власних імен. Типологія онімів охоплює безліч різноманітних категорій, які позначається характерними ознаками та особливостями вживання.

Ономастика – розділ мовознавства, який вивчає власні назви, їхню будову, їхнє функціонування, розвиток та походження. Наука ономастика виникла в межах лексикології, але потім стала самостійною галуззю мовознавства, яка вивчає закономірність формування, функціонування та переклад онімів різними мовами [37]. До проблематики ономастики звертало багато українських вчених, зокрема В. Греков, Д. Дергач, А. Зубко, О. Карпенко, Ю. Карпенко, М. Кочерган, Г. Лабінська, О. Скляренко, М. Торчинський та ін.

Розвиток ономастики пов'язаний з супутніми галузями знань, насамперед з етимологією (походження власних назв), морфологією (аналіз особливостей творення, будови та функціонування назв), семантикою (значення назв), фонетикою та ін. Також ономастика має зв'язок з історією, етнографією,

археологією, літературознавством, географією, астрономією і багатьма іншими напрямками, де безпосередньо функціонують власні назви [36].

А. Зубко наголошує, що сучасна ономастика розвивається в напрямі інтеграції з іншими науками – соціолінгвістикою, культурологією, когнітологією [20]. Німецький науковець Ф. Дебус відмічає, що ономастика взаємодіє з історією та географією, і вважає, що аналіз онімів дозволяє відстежити процеси міграції народів та зміну етнокультурних меж [60].

Оними утворюють складну систему, яка відображає взаємодію мовних і позамовних чинників. Вони відображають історичні фактори, культурні особливості та мовну творчість носіїв певної культури. Саме тому у вивченні онімів значна увага приділяється їхній класифікації – систематизації за ознаками, походженням і сферою вживання.

Типологія, заснована на особливостях об'єктів, що позначаються власними назвами, поєднує у собі не лише зв'язок між найменуванням і денотатом, а й враховує низку додаткових характеристик. До них належать: біологічні ознаки (розмежування назв залежно від того, чи позначають вони живі, неживі або умовно живі об'єкти); розмірна ознака (поділ назв за масштабом об'єкта, що іменується); кількісна характеристика (визначення назв як індивідуальних або групових); реальність існування (класифікація назв за ступенем реальності або вигаданості їхніх денотатів); екстралінгвальна інформація (відомості поза межами мовної системи, які сприяють розкриттю змісту власної назви). Подібну класифікацію можна визначити як денотатно-квалітативну, а разом з денотатно-номінативною можна визначити як денотатно-характеристичну систему [47].

У вітчизняній та зарубіжній ономастиці однією з найгрунтовніше розроблених типологій онімів вважається етимолого-словотвірна. Ця типологія включає в себе певні ознаки, зокрема: мотив номінації (фактор, який обумовив виникнення саме такої форми оніма, а не якогось іншого); походження (належність оніма до запозичених чи змішаних одиниць); шлях виникнення

(природний або штучний характер формування оніма); час створення (відображення давнини або новизни оніма); етимологія (ступінь відомості походження та прозорості значення оніма); спосіб деривації (морфологічні та лексико-семантичні механізми утворення онімів); структура (розподілення онімів на прості, складні та складені форми); продуктивність словотвірних типів (частота та активність певних моделей в процесі назвотворення, яка може змінюватися в залежності від мовного періоду); семантика твірних основ (взаємозв'язок між вихідним словом та похідним онімом) [48].

М. Торчинський виокремлює низку етапів, з яких повинна складатися функціональна характеристика онімів, а саме: стилістичний опис, з'ясування сфери побутування, та аналіз кодифікаційних ознак. Таким чином, на його думку, термін «функціонування онімів» майже збігається з його інтерпретацією в ономастичних студіях як «використання власної назви в мовленнєвих ситуаціях, письмових текстах, відмінне для різних типів назв і для різного часу» [47].

Стилістичний опис полягає в розмежуванні нейтральних та емоційно-забарвлених онімів. Нейтральні оніми здебільшого використовуються в офіційно-діловому та науковому стилях. Емоційно-забарвлені більше фігурують в художньому та публіцистичному мовленні. Також ключову роль становить участь онімів в створенні образності, тобто вони можуть бути компонентами тропів, стилістичних засобів та засобом виділення тексту.

Дослідження сфери побутування передбачає функціонування онімів в мовній системі та мовленні, враховуючи офіційність та неофіційність вживання, ступінь відомості та приналежність до активного чи пасивного словникового запасу.

Аналіз кодифікаційних ознак направлений на установлення нормативних форм онімів, правил їхнього правопису, відтворенні іноземних онімів та відмінювання. Він включає в себе також дослідження різноманітності онімів за орфографічними, фонетичними, морфологічними та синтаксичними ознаками

[47]. Таким чином впливає висновок, що в функціональну характеристику онімів входить комплекс їхньої стилістичної ролів, сфер побутування та мовних норм, що забезпечує чіткіше розуміння їхнього використання в сучасному мовленні.

В межах сучасної лінгвістики поняття оніма має різнобічний характер та охоплює величезну кількість мовних одиниць. Оніми є системою одиниць, яка перебуває в процесі оновлення, що зумовлено щоденним розвитком масової культури та глобалізаційними процесами.

Аналіз наукових джерел засвідчує, що науковці не мають спільної думки щодо тлумачення цього поняття. А. Зубко вважає онім власною назвою, яка містить в собі інформацію про особливості іменованого об'єкту, історичний період, в який вона виникла, етнос, який створив цю власну назву, мова, якою була створена власна назва та багато іншого [20].

М. Бережна зазначає, що онім є одиницею, яка використовується для позначення об'єкта чи явища, що належить до груп певних подібних об'єктів й при цьому зберігає свою унікальність в різних мовах світу [1].

Ю. Карпенко визначає оніми елементами мовного простору, в якому зображається емоційно-оцінне ставлення до дійсності [26].

М. Торчинський зауважує на тому, що онім є не лише номінативною одиницею, а й елементом мовної картини світу, який відтворює соціокультурний досвід народу. Онімний простір вчений визначає як сукупність усіх власних назв, які функціонують в межах мовної системи. Також він зазначає, що попри відносну простоту визначення цього поняття, серед дослідників, які займаються проблематикою онімів, не існує єдиного підходу до його визначення [47, с. 287].

Б. Еббот зауважує, що термін «ім'я» та «власне ім'я» необхідно відокремлювати. Термін «ім'я» є загальним, має більш ширший сенс, натомість «власне ім'я» завжди вказує на конкретну, єдину особу чи річ. Вона вважає власні імена визначеними (definite) за будь-якої теорії [55, с. 192].

На думку німецького лінгвіста Г. Косса, власні назви належать до підкласу загальних імен. Учений розглядає оніми як «щось конкретне серед загального», тобто вважає, що будь-яке абстрактне поняття, отримавши власну назву, набуває конкретності та індивідуального змісту [63, с. 29]. Через це впливає висновок, що власні імена є визначеними, незалежно від того, якою лінгвістичною теорією користуватися.

Проблематика дослідження онімів займає особливе місце в сучасній лінгвістиці через те, що оніми є невід'ємною частиною мовної системи, яка поєднує в собі номінативну, когнітивну та культурну функції. Оніми виконують важливу роль в комунікації, вказують на унікальність об'єктів, відображають культуру, історичні особливості тієї чи іншої спільноти.

Власні назви як окремий клас мовних одиниць мають низку диференційних ознак, які вчені трактують по-різному: одні характеристики визнаються визначальними, інші – відкидаються або тлумачаться неоднозначно. Спираючись на аналіз основних ономастичних досліджень, у яких порушувалися ці питання, можна виокремити узагальнений перелік головних рис онімів, що найповніше відображають їхню сутність: оніми слугують для індивідуального позначення окремих денотатів – як матеріальних, так і нематеріальних об'єктів чи їхніх сукупностей, які сприймаються як єдине ціле; назви з'являються лише за наявності потреби у відмежуванні певних істот, предметів або явищ, що реалізується через процес номінації та закріплюється у мовній практиці; при цьому важливу роль відіграють соціальні чинники та суспільне визнання назви; оніми становлять кількісно найчисельнішу групу мовних одиниць, проте через своє перебування на периферії лексичної системи часто залишаються маловідомими широкому загалу; оніми представлені переважно іменниками або словами, ужитими в субстантивованому значенні (прикметники, числівники, дієслівні форми, словосполучення чи навіть предикативні конструкції); оніми мають вторинний характер, адже генетично походять від апелятивів і виникають лише за умови існування загальної

номінації відповідного об'єкта; оніми одиниці виконують насамперед номінативну, ідентифікаційну та диференційну функції, тобто позначають об'єкти з метою їх розмежування між собою; назви мають опосередкований зв'язок із поняттям: вони не лише вказують на певний тип об'єкта, а й містять додаткову культурну або емоційну інформацію про його носія; для цілісного розуміння сутності онімів необхідно враховувати всі їхні властивості в сукупності, оскільки лише комплексний підхід дозволяє відтворити повну картину їхньої природи [48].

Сучасні дослідження вітчизняних науковців показують різномаїття поняття оніма. Структура онімного простору містить чимало категорій власних назв, які можна систематизувати за різними критеріями – семантичним, функціональним, граматичним, етимологічним [47]. Типологія онімів повинна включати в себе не лише внутрішньомовні характеристики, а й позамовні чинники, наприклад, соціальні, культурні та історичні передумови їх появи.

Проблематика систематизації власних назв активно досліджується як українськими, так і зарубіжними лінгвістами. Найчастіше класифікація онімів охоплює такі основні групи: антропоніми – імена власні осіб; топоніми – власні назви географічних об'єктів; теоніми – імена божеств; зооніми – клички та імена тварин; астроніми – назви небесних тіл; космоніми – імена об'єктів або зон космічного простору, сузір'їв; фітоніми – власні назви рослин; хрононіми – позначення часових відрізків, пов'язаних з історичними подіями; ідеоніми – імена об'єктів духовної культури; хрематоніми – власні назви предметів матеріальної культури тощо [36].

Д. Дергач зауважує, що в лінгвістиці є підхід, який опирається на класифікації онімів за ознакою живого чи неживого денотата. Таким чином, ним було запропоновано дві групи. Перша група містить імена та назви живих істот, серед яких виокремлюють: антропоніми (імена людей: *Viktoriia* *Вікторія*), зооніми (імена тварин, напр. *Musya* *Муся*) , міфоніми (міфічні чи казкові персонажів, напр. *Witch* *Відьма*, *Syclop* *Циклон*). До другої групи

належать оніми, які позначають неживий об'єкт, а саме: 1) топоніми - назви географічних об'єктів, до яких відносяться: астіоніми (назви міст, напр., *Mykolaiv Миколаїв*), комоніми (назви сел, напр. *Kalynivka Калинівка*), урбаноніми (назви вулиць, площ, напр. *Soborna street* вулиця Соборна), хороніми (назви областей або регіонів: *Mykolaiv region* Миколаївська область), потамоніми (назви річок: *The Southern Bug Південний Буг*), лімноніми (назви озер: *Lake Como озеро Комо*), пелагоніми (назви морів: *The Black Sea Чорне море*), океаноніми (назви океанів: *The Pacific Ocean Тихий океан*) та гелоніми (назви боліт: *Green Swamp Зелене болото*); 2) космоніми (космічні об'єкти: *Jupiter Юпітер*); 3) фітоніми (назви рослин: *Camomile ромашка*); 4) хрематоніми (назви матеріальних предметів чи артефактів: *the Philosopher's Stone Філософський камінь*); 5) ергоніми (підприємства, організації тощо: *Adidas Адідас, Smartlab Смартлаб*); 6) хрононіми (історичні події чи часові проміжки: *Renaissance Відродження*) [17]. Отже впливає висновок, що класифікація, запропонована Д. Дергачем надає змогу систематизувати велику кількість онімів за їхньою ознакою, тобто живих чи неживих, і таким чином поглибити розуміння структури онімного простору мови.

Проблематика класифікації онімів також була розглянута в працях М. Кочергана. Науковець виокремив наступну класифікацію онімів: антропоніми (власні імена людей); топоніми (назви географічних об'єктів); теоніми (назви божеств чи міфологічних створінь); астроніми (назви небесних тіл); космоніми (участки космічного простору та сузір'я); хрононіми (відрізки часу, пов'язані з історичними подіями); ідеоніми (об'єкти духовної культури); хрематоніми (об'єкти матеріальної культури); ергоніми (назви організацій, установ тощо); гідроніми (назви водоймищ); етноніми (назви народів) [27].

Ю. Карпенко пропонує наступні типи онімів: антропоніми (особові імена людей); топоніми (назви географічних об'єктів); космоніми (назви космічних об'єктів); теоніми або міфоніми (назви божеств, міфічних створінь); зооніми (клички тварин); ергоніми (назви організацій, виробничих та суспільних

об'єднань); хрононіми (назви відрізків часу); хремотоніми (назви окремих предметів) [26].

В. Карабан також приділяв увагу систематизації власних назв. Ним було запропоновано наступну класифікацію: антропоніми (імена людей), топоніми (географічні назви), зооніми (назви тварин), теоніми (імена божеств), міфоніми (імена міфологічних персонажів), етноніми (назви народів), космоніми та астроніми (назви небесних тіл), ідеоніми (назви творів мистецтва) та прагматоніми (назви об'єктів матеріальної культури) [22].

Згідно з концепцією типологічної ономастики О. Складенко, усі власні назви можна класифікувати за сферами вживання на такі основні групи: антропоніми (імена людей), топоніми (географічні назви), гідроніми (назви водоймищ), зооніми (клички тварин), ергоніми (назви організацій, установ), хремотоніми (відрізки часу), космоніми (космічні об'єкти), теоніми (божества) тощо [44].

М. Торчинський виокремлює шість онімних полів, до яких відносяться: вітоніми (назви живих істот). До вітонімів вчений відносить антропоніми, зооніми, фітоніми та міфоніми. Другим онімним полем постають топоніми, тобто назви географічних об'єктів. Третім онімним полем є космоніми (назви космічних об'єктів). До космонімів належать такі види онімів, як космоорбітоніми (назви орбітальних тіл) та космопоніми (місця в космічному просторі). До четвертого онімного поля вчений віднес прагматоніми, тобто назви, що позначають матеріальні об'єкти. До прагматонімів належать такі види онімів: хремотоніми, порейоніми (транспортні засоби), та товароніми (назви товарів). П'ятим онімним полем є ідеоніми, тобто назви нематеріальних утворень, серед яких дослідник виокремлює: артіоніми (твори мистецтва), бібліоніми (назви книжок), гемероніми (засоби масової інформації), хрононіми, поетоніми (власні назви, які фігурують в художньому мовленні), і артіфрагментоніми (назви, які фігурують в кіно, театральних постановках). І останнім, шостим онімним полем є ергоніми. До ергонімів належать:

колективоніми(трудові чи творчі колективи), конфедеранціоніми (політичні та суспільні організації), та пресулатоніми (органи влади та адміністративні структури) [47]. М. Торчинський наголошує, що ці шість онімних полей поділяються на підполя, сектори та підсектори, сегменти та підсегменти, елементи та піделементи. В рамках цієї типології було створено близько двох тисяч термінопозначень.

У сучасній лінгвістиці відсутня єдина усталена система класифікації антропонімів. Н. Булава у своїх дослідженнях пропонує поділ власних імен на дев'ять лексико-семантичних категорій, серед яких виділяються: імена осіб за професійною або діяльнісною ознакою, за внутрішніми характеристиками, за зовнішніми ознаками, за сімейним станом, за етнічною належністю, за територіальною приналежністю, за соціальним статусом, за релігійною ознакою та імена міфологічних персонажів [5]. Прізвище авторка визначає як різновид антропонімів, що успадковується і позначає належність індивіда до певного роду; воно функціонує поряд із власним іменем для уточнення ідентифікації особи.

На думку Т. Крупеньової та А. Сіренко, антропоніми в окремих контекстах можуть нести значний обсяг екстралінгвістичної інформації. Автори художніх текстів часто наділяють імена своїх персонажів додатковими смисловими нашаруваннями, що допомагає читачеві глибше зрозуміти їхні характери. Дослідниці зазначають, що антропоніми, які виконують характеристичну функцію, здатні відображати національну чи регіональну приналежність персонажа, його соціальний статус, сімейний стан або вік; вони можуть підкреслювати окремі риси вдачі чи зовнішності, виражати емоційне ставлення до персонажа, а також сприяти формуванню часово-просторового тла художнього твору [30, с. 29].

Дослідниця Т. Дудун зазначає, що поруч із різними типологіями онімів окреме місце займають географічні назви. Вона стверджує, що поділ топонімів відповідно до об'єктів номінації є одним з найзручніших підходів. Таким чином

вона запропонувала поділяти топоніми на такі групи: ороніми (назви форм рельєфу, напр., гори, вершини, низовини та ін.), гідроніми (назви водоймищ, напр., річки, моря, озера, океани), фітофоніми (назви лісів, парків, тощо), ойконіми (назви населених пунктів, напр., міста, села), та урбаноніми (назви вулиць, площ, провулків та ін) [18, с.227].

Г. Лабінська пропонує детально структуровано класифікацію топонімів. Отже, за Г. Лабінською топоніми можна поділити на: ойконіми (населені пункти); астіоніми (назви міст); урбаноніми (внутрішньоміські об'єкти); годоніми (назви вулиць); агороніми (назви площ); дромоніми (назви шляхів сполучення); гідроніми (назви водоймищ); океаноніми (назви океанів); пелагоніми (назви морів); лімноніми (назви озер); потамоніми (назви річок); гелоніми (назви боліт); інтерлувіоніми (назви морських проток); портоніми (назви портів); фіордоніми (назви фіордів); флуменоніми (назви морських течій); ороніми (назви гір); дрімоніми (назви лісових масивів); мікротопоніми (назви невеликих незаселених об'єктів); макротопоніми (назви великих незаселених територій) [33].

Американський дослідником Дж. Стюарт пропонує сучаснішу класифікацію топонімів: описові, асоціативні, пов'язані з певними подіями або випадками, притягувальні, меморіальні, рекомендовані, народно-етимологічні, штучно створені, помилкові та перенесені. Зрозуміло, що така систематизація дає смислове наповнення топонімів через позначення їхніх певних рис [18, с. 230].

Оніми можуть мати як первинну, так і вторинну номінативну функцію. Первинна номінативна функція позначає реальний об'єкт, в той час як вторинна створює нову художню реальність [12]. В кінофільмах часто переважає саме вторинна номінативна функція, яка поєднує в собі фантастичність та мовну креативність. При перекладі таких назв перекладач часто стикається з необхідністю відтворення не лише фонетичної форми, а й семантичної гри.

Деякі науковці відносять оніми до реалій. Як поняття «реалія» в лінгвістиці та перекладознавстві не позначена, але багато дослідників займаються проблематикою цього питання. Якщо звертатися до прихильників екстралінгвістичного підходу, то, на їхню думку, реалію слід розглядати як чисто позамовне явище, признаючи їх фактами, які пов'язані з подіями суспільного та культурного життя країни, особливостями їхньої історії та народу [63].

Також в деяких наукових працях зустрічається таке поняття, як «безеквівалентна лексика». Під безеквівалентною лексикою розуміють слова, які відсутні в іншій мові та культурі: вони відносяться до окремих культурних елементів, та не мають прямих еквівалентів за межами мови, до якої вони належать. Оніми становлять невід'ємну частину будь-якої культури, яка відображає погляди того чи іншого народу, тому їхня особливість полягає в тому, що окрім лінгвістичного елемента, вони також поєднують в собі географічний, історичний, етнографічний та соціологічний компоненти.

З точки зору когнітивної лінгвістики оніми є частиною концептуальної картини світу народу. Вони не лише позначають об'єкти, а й відображають національно-культурні цінності. За О. Карпенко, онім є носієм певного фрагменту знання про світ, через що власні назви можуть виконувати когнітивно-інформаційну функцію. В межах когнітивної концепції онім розглядається як одиниця, яка відображає ментальні структури, асоціативні зв'язки, концепти та культурні архетипи [24]. Наприклад, аналіз онімів в кінофільмах дозволяє виявити світогляд суспільства, в якому вони створювалися. Таким чином пояснюється інтерес до дослідження онімів в лінгвістиці та перекладознавстві.

В межах когнітивної лінгвістики оніми є важливою частиною концептуальної картини світу. О. Карпенко зазначає, що головна прикмета власних назв – ідентифікація одиничних денотатів – нерозривно пов'язує їх з позамовною дійсністю, тим самим надаючи їм фреймових властивостей».

Відповідно до цього твердження дослідниця висунула класифікацію з дев'яти фреймів: антропонімічний, топонімічний, теонімічний, зоонімічний, ергонімічний, хрононімічний, хрематонімічний та ідеонімічний [24]. Кожен із зазначених фреймів має складну внутрішню структуру й може поділятися на субфрейми, слоти та домени, що дозволяє простежити ієрархічні зв'язки між різними типами власних назв та відобразити їх когнітивну організацію в мовній свідомості.

С. Левочкина вважає ім'я частиною когнітивної моделі сприйняття. За її словами, коли глядач чує певне ім'я, в нього одразу формується низка візуальних, емоційних та соціальних асоціацій [34]. Особливо це помітно в кіно, ім'я супроводжується візуальним образом, голосом, музикою, що посилює його семантичний потенціал. З точки зору функціонування когнітивного аспекту, оніми розглядаються як концептуальні елементи тексту, які створюють емоційний зв'язок між глядачем та персонажем. В даному контексті ім'я стає не лише знаком, а шляхом до розуміння психології героя.

Отже, оглянувши теоретичні засади дослідження онімів можемо зробити висновок, що їхнє поняття є одним з центральних в лінгвістиці та мовознавстві через те, що охоплює систему власних назв, крізь призму яких відображається культурна, історична та ментальна ідентичність народу. Розгорнута типологія онімів, яка була розроблена багатьма українськими та зарубіжними науковцями демонструє різноманітність цієї категорії та робить вагомий внесок для сучасної лінгвістики та перекладознавства. Вивчення онімів сприяє більш глибокому розвитку різних мов та культур і встановлює зв'язки між мовною системою та світоглядом людини.

Оніми виконують різні функції, наприклад, як ідентифікатори, коди, символи. Таким чином, в межах лінгвістики та перекладознавства оніми слід розглядати як мультимодальні знаки, які водночас функціонують на семантичному, культурному та когнітивному рівнях. Саме через це

дослідження онімів потребує глибокого лінгвістичного та перекладознавчого аналізу, який дозволяє передати їхню семантичну та емоційну унікальність.

1.2. Кінематографічний дискурс як об'єкт лінгвістичного та перекладацького дослідження

Сьогодення наповнене різноманітним аудіовізуальним продуктом. Поява нових кінострічок, мультфільмів та серіалів значним чином впливають на сучасну культуру. Персонажі кінематографа мають вплив на створення нових тенденцій та ідей, стають культурними символами, формують поведінкові моделі та впливають на мовлення. Кінематографічний дискурс можна вважати ключовим явищем сучасної лінгвістики та перекладознавства, яке діє в межах кінематографічного твору.

У лінгвістиці термін «дискурс» позначає складне комунікативне явище. Термін «дискурс» (від лат. *Discursus* – «рух», «обіг») використовується у філософських і гуманітарних науках для позначення аргументованого усного чи письмового міркування щодо певної проблематики, у межах якого предметом аналізу виступає як зміст висловлювання, так і способи його обґрунтування. У ширшому розумінні дискурс розглядають як будь-який тип мовлення або комунікації, що характеризується специфічними рисами мовця [45].

К. Серажим зауважує, що дискурс – це складний соціолінгвістичний феномен, який обумовлюється соціокультурним, політичним, психологічним та іншими чинниками, має видиму (лінгвістичну) та невидиму (екстралінгвістичну) структуру і характеризується спільністю світу, який розгортається у взаємодії автора та глядача [43, с. 13].

Кінематографічний дискурс розглядається як багаторівнева система, що поєднує в собі вербальні, аудіо- та візуальні знаки, які створюють цілісну комунікативну подію [54]. І. Котова позначає кінематографічний дискурс як «комплексна взаємодія всієї сукупності кінотекстів, яких може бути безкінечно

багато» [28, с. 18]. В. Рингевич наголошує на тому, що кінематографічний дискурс поєднує в собі такі ознаки, як цілісність, завершеність, синтез вербального та невербального, наявність обширних екстралінгвістичних факторів [42].

Дослідження О. Гридасової показує, що кінематографічний дискурс є складним семіотичним утворенням, де вербальний елемент взаємодіє з візуальними образами, музичним супроводом, звуковими ефектами та іншими складовими кінематографічної виразності [13]. Особливість кінематографічного дискурсу полягає в його здатності одночасно звертатися до різних каналів сприйняття, при цьому створюючи багатовимірний комунікативний простір.

Т. Крисанова вказує, що кінематографічний дискурс варто розглядати в межах семіотичної системи, що пов'язана між собою в процесі сприйняття [29]. Вважаємо, що такий підхід дозволяє описувати кіномову не лише як вербальний матеріал, а й цілісний простір, в якому вербальні елементи взаємодіють з невербальними.

В процесі перекладу аудіовізуального продукту перекладач стикається з подвійною семіотичною природою, тобто з вербальною (словесною) та невербальною (візуально-звуковою). А. Бартоломе розглядає кінематографічний дискурс в контексті сучасних тенденцій аудіовізуального перекладу, підкреслюючи необхідність врахування соціокультурних чинників при створенні дубляжу, субтитрів чи локалізації фільмів [57]. Вона зауважує, що мова кінофільмів є засобом глобальної комунікації, тому переклад аудіовізуальних матеріалів потребує не буквальної відповідності, а функціонально-культурної адекватності.

Кінематографічний дискурс є цілісним явищем, в якому між собою взаємодіють мовна форма, візуальний ряд та культурні коди. Ф. Россі зауважує, що кіномова не є прямим відображенням реальної мовної поведінки – це створений вербальний простір, який зображає природність комунікації, водночас залишаючись частиною художньої системи. Також він зазначає, що

кінодіалог має особливий комунікативний статус, тому що поєднує в собі природу спонтанного мовлення з композиційною організованістю художнього тексту [69].

Кінематографічний дискурс виявляє поліфонічність та багатоголосся, який втілюється через взаємодію вербального ряду, акторської гри, кадру, музики та монтажу [57]. Це створює умови для комплексного аналізу, в якому лінгвістика перетинається з кінознавством та культурологією. А. Гудманян вважає, що кінематографічний дискурс характеризується високим рівнем ліпсинкової залежності, тобто необхідністю синхронного поєднання звукової та візуальної інформації [15]. Це певною мірою обмежує структуру діалогів та вибір мовних засобів, особливо при перекладі дубляжем.

Лінгвістичне дослідження кінематографічного дискурсу має враховувати не лише семантичну наповненість реплік, а й підтекстову інформацію, що передається невербально або інтонаційно. Загалом, лінгвістичний аналіз кінематографічного дискурсу охоплює наступні аспекти: прагматичний, когнітивний, семіотичний та культурологічний. Сукупність цих компонентів забезпечує розуміння кінематографічного дискурсу як складного комунікативного утворення, яке перебуває на межі між мовою, мистецтвом та культурою.

Переклад аудіовізуальних матеріалів передбачає не лише трансформацію текстового матеріалу, а й збереження прагматичної, культурної та емоційної складової повідомлення. Переклад є різностороннім процесом, що охоплює взаємодію мови, зображення, музики, міміки, жестів та монтажу. Специфіка перекладу зумовлена паралельністю двох знакових систем і обмеженнями, пов'язаними з темпом мовлення, тривалістю кадру, артикуляцією персонажів та культурними маркерами [52]. Тому аудіовізуальний переклад передбачає високий рівень зменшення та моделювання змісту з метою досягнення функціональної еквівалентності.

З позицій комунікативної лінгвістики, переклад є посередництвом між двома культурами і двома аудиторіями. У кіно це посередництво ускладнюється тим, що вербальний компонент інтегрований у поліфонічну цілісність аудіовізуального тексту. Перекладач має забезпечити функціонально-прагматичну еквівалентність: щоб цільова аудиторія отримала порівнюваний комунікативний ефект без порушення стилістики жанру, наративної логіки та емоційної динаміки [35]. Це зумовлює стратегічні рішення на макрорівні (вибір режиму перекладу, ступінь культурної адаптації) та тактичні – на мікрорівні (добір лексики, ритм реплік, керування конотаціями).

Кінематографічний дискурс виконує роль простору міжкультурної взаємодії, де відбувається обмін ідеями та мовними формами. Він є інструментом глобалізації, через який поширюються культурні моделі, стереотипи та норми поведінки. Д. Крісталл та А. Белл стверджують, що кіномова стає одним із найвпливовіших засобів стандартизації англійської у світі [42]. В той час національні кінематографії створюють власні дискурсивні простори, в яких мова виконує ідентифікаційну функцію.

Дискурсивні особливості кінематографічного діалогу відрізняють його від природного розмовного мовлення високим ступенем організованості та функціональної спрямованості. Х. Діас-Сінтас та А. Ремаль зазначають, що діалоги у фільмах, попри імітацію спонтанності, ретельно сконструйовані для досягнення певних художніх цілей. Кінематографічний діалог характеризується економічністю засобів вираження, насиченістю інформацією та здатністю розкривати характери персонажів через мовлення [62, 68].

Зіставлення оригінального та перекладеного аудіовізуального продукту допомагає виявити перетворення смислів при переході між культурами. Такі дослідження мають лінгвокультурологічне значення, оскільки демонструють, які елементи вважаються «чужими» або «своїми» у різних мовних спільнотах. Наприклад, англомовний фільм із виразно американськими культурними

реаліями в українському перекладі може набувати більш універсального значення, що сприяє розумінню, але зменшує етнокультурну специфіку [66].

А. Матамала та П. Ореро зазначають, що візуальний контекст може суттєво впливати на інтерпретацію вербального компонента, компенсуючи деякі втрати при перекладі або, навпаки, посилюючи вимоги до точності передачі. Синхронізація вербального та візуального каналів особливо важлива в дубляжі, де артикуляція акторів повинна відповідати перекладеному тексту [66].

А. Якимчук досліджує лінгвокультурну комунікацію як випробування для перекладача, підкреслюючи, що кінематографічний дискурс включає численні культурні маркери, які потребують адаптації або пояснення у процесі перекладу [55]. Назва є першим комунікативним сигналом для глядача та часто потребує адаптації для цільової аудиторії, враховуючи культурні та лінгвістичні реалії.

Дослідження зарубіжних учених Ч. Тейлор, Л. Перес-Гонсалес, Х. Діас-Сінтас розкривають тенденцію до визнання кіноперекладу як самостійного напрямку перекладознавства – *Audiovisual Translation Studies* (Аудіовізуальний переклад). Цей напрям вивчає лінгвістичні, технічні та культурні особливості таких форм перекладу, як дубляж, субтитрування, закадровий переклад та локалізація [69]. Кожен із цих видів передбачає власний баланс між точністю перекладу і зручністю сприйняття.

Г. Кузенко та Н. Лютянська виділяють 4 види аудіовізуального перекладу, зокрема: дубляж – процес заміни оригінального аудіо перекладеного версією мовою перекладу. Зазвичай дубляж використовується для фільмів, телешоу та інших форм мультимедіа; субтитрування – додавання тексту мовою перекладу, який з'являється на екрані, тоді як аудіосупровід передається мовою оригіналу. Як і дубляж, субтитрування застосовується для фільмів, телешоу та інших форм мультимедіа; закадровий голос – додавання перекладеного закадрового голосу до оригінального аудіосупроводу. Зазвичай закадровий голос зустрічається в озвучуванні документальних фільмів та навчальних відео;

приховані субтитри використовуються для глядачів, які мають проблеми зі слухом. Зазвичай використовуються для телевізійних програм та фільмів [31].

Аналізуючи сучасні дослідження, можна сформулювати синтезовану модель перекладознавчого аналізу кінематографічного дискурсу, яка включає такі рівні: мовний рівень – вербальні компоненти (діалоги, монологи, письмовий текст); невербальний рівень (жести, міміка, рухи, монтаж); культурний рівень (адаптація культурних маркерів та контексту); технічний рівень (синхронізація аудіо та відео, ліпсинк, субтитрування); комунікативно-прагматичний рівень (збереження авторського задуму, емоційного та ідеологічного забарвлення) [15]. Перспективи дослідження полягають у розробці нових методик адаптації культурних маркерів, аналізі мультимодальних компонентів, впровадженні технологій для оптимізації дубляжу та субтитрування, що сприяє підвищенню ефективності міжкультурної комунікації [69].

Кінематографічний дискурс у сучасній науці розглядається як багатокомпонентний текст, що потребує комплексного підходу, поєднуючи мовні, культурні та технічні особливості. Його переклад є непростим процесом, який вимагає не лише передачі змісту іншою мовою, а й збереження художньої виразності, емоційності та змістової функції. Подальші дослідження цього явища можуть бути спрямовані на створення нових способів передавання культурних особливостей, аналіз поєднання різних видів інформації (звукової, візуальної, текстової) та вдосконалення технічних методів перекладу.

1.2.1. Анімація як елемент кінематографічного дискурсу

Анімаційний дискурс є особливим видом кінематографічного дискурсу, який поєднує в собі візуальні, звукові та вербальні коди для створення художнього, комунікативного й культурного цілого. Його сутність полягає у багаторівневій взаємодії між автором, текстом і глядачем, що здійснюється

через систему знаків різної природи (мовних, зображальних, акустичних, музичних і графічних). Його поява і розвиток безпосередньо пов'язані з еволюцією мас-медіа, цифрових технологій та культурних процесів глобалізації.

О. Полякова визначає дискурс анімаційного фільму як «процес двомовної міжкультурної комунікації між адресатом та адресантом, під час якого відбувається процес передачі від адресанта (колективного автора) до адресата інформації, закодованої у вигляді семіотичних знаків (індекси, ікони, символи) за допомогою кінематографічних кодів (кадр, сцена та ін.)» [41, с. 84].

О. Васильєва визначає анімаційний текст як різновид медіатексту, і дає йому наступне визначення: «складноструктурований пакет інформації, вербалізований засобами анімаційної мови у вигляді послідовності кадрів, пов'язаний єдиною ідеєю.» [6, с. 78]. Також дослідниця зазначає, що сучасний анімаційний текст представляє собою поєднання різноманітних видів мистецтва та технологічних нововведень, які транслюють повідомлення широкому загалу, і тому природа анімаційного тексту є досить складною [6].

Р. Мізгуліна зауважує, що мова анімаційного фільму характеризується певними аспектами, зокрема: об'єктивність по відношенню до індивіда; історичність; оцінне ставлення до дійсності; інтеграція індивідів у соціум; різноманітність, диференційованість за сферами людської діяльності та спілкування, а також служить основою для творчості [38].

Анімаційний текст є полікодовим багатоканальним текстом, який поєднує знаки різних семіотичних систем у структурне, семантичне та функціональне ціле. Його основною рисою є мультимодальність, тобто здатність синхронно впливати на кілька сенсорних каналів сприйняття (зоровий, слуховий, когнітивний) [41]. Одиницею такого дискурсу є анімаційний твір, який має лінійно впорядковану послідовність кадрів, пов'язаних єдиною ідеєю та художньою концепцією. Водночас кожен кадр у межах дискурсу виконує не

лише зображальну, а й семантичну функцію, втілюючи ціннісні орієнтири, культурні коди й соціальні моделі.

Окремою характерною рисою анімації є її інтертекстуальність. І. Зубавіна зазначає, що сучасна анімація активно використовує алюзії, пародійні конструкції, впізнавані мотиви масової культури, що створює багатошаровість смислів [20, с. 142]. Такі структурні особливості впливають на переклад, оскільки вимагають від перекладача збереження комічного ефекту, ігрової природи тексту та культурних відсилань.

Анімаційний текст є не лише продуктом масової культури, але й твором мистецтва, що виконує естетичну функцію комунікації. Він водночас належить до системи серійного виробництва (характерного для медіа), але зберігає високий рівень художності, завдяки якому виконує роль засобу естетичного впливу на глядача [].

Анімаційна комунікація є дискурсом у формі діалогу автора і глядача, де текст мультфільму виступає каналом передачі художнього повідомлення. Мовна символіка, колір, музика, рух й інтонація утворюють анімаційну мову – самостійну семіотичну систему, яка забезпечує емоційний, психологічний і культурний вплив на глядача [41].

Крім того, важливою властивістю анімаційного дискурсу є інтертекстуальність. О. Васильєва зауважує, що у структурі анімаційного тексту взаємодіють елементи з інших медіа – цитати, алюзії, стилізації, музичні фрагменти, які збагачують його інформаційно. Це робить анімаційний дискурс надзвичайно насиченим і багатошаровим – від прямого комізму до соціальної іронії чи філософських підтекстів.

Сучасна анімація перетворилася на засіб пізнання світу. Вона не лише розважає, а й відображає найактуальніші проблеми й тенденції сучасного суспільства – екологічні, соціальні, гендерні, культурні. Через умовність зображення, метафоричність і гротеск анімаційний дискурс може вільно висвітлювати складні або табуйовані теми.

У сучасних мультфільмах спостерігається глибоке розкриття характерів, створення складних внутрішніх світів персонажів, використання символічних образів і соціальних метафор [20]. Таким чином, анімаційний дискурс виступає відображенням колективної свідомості, де художні коди перетворюються на інструменти соціального аналізу.

Отже, анімаційний дискурс – це складна комунікативна система, що об'єднує мовні, візуальні, акустичні й культурні коди. Він виникає на перетині масової культури й мистецтва, поєднуючи в собі інформативність медіатексту і художню виразність кіномови. Сучасний анімаційний дискурс виконує дві ключові функції – комунікативну (передача ідей через систему знаків) і естетичну (формування художнього сприйняття світу). Він виступає потужним інструментом впливу на суспільну свідомість, віддзеркалюючи сучасні культурні процеси й одночасно сприяючи їх творенню.

1.2.2. Прийоми перекладу англомовних онімів кінематографічного дискурсу

У перекладознавстві проблема перекладу онімів посідає одне з провідних місць, оскільки оніми є не лише засобом номінації, але й носіями культурної, історичної та емоційної інформації. Власні назви виконують важливу роль у структурі тексту, зокрема художнього або аудіовізуального, створюючи ефект достовірності, локалізації подій і відтворення національного колориту. Саме тому переклад онімів потребує особливої уваги з боку перекладача, який повинен зберегти баланс між формальною точністю та функціональною адекватністю відтворення.

Проблема перекладу онімів була висвітлена в працях багатьох вітчизняних та зарубіжних науковців. Систематизація способів відтворення онімів згідно з науковими дослідженнями має певні розбіжності, але все ж таки дослідники притримуються однієї думки, що їх переклад вже багато років є

складним і проблематичним завданням для кожного перекладача, оскільки оніми позначають унікальні для певної культури предмети, явища чи процеси та не мають точного відповідника в іншій мові.

При перекладі онімів мультфільмів виникають певні складнощі, а саме: 1) оніми часто пов'язані з певними культурними реаліями, тому їх відтворення ускладнюється відсутністю відповідників у мові перекладу; 2) власні назви можуть нести специфічні емоційні або конотативні відтінки, які важко передати іншою мовою без втрати ефекту; 3) окремі назви містять звукові поєднання, непритаманні мові перекладу, що ускладнює їх відтворення; 4) багато власних назв мають історичний підтекст, який може бути незрозумілим для української аудиторії; 5) різні граматичні й лексичні системи мов призводять до труднощів у створенні точного й водночас природного відповідника [42].

Дослідницею М. Бережною було запропоновано чітку послідовність із тринадцяти етапів, які допомагають забезпечити точність і відповідність перекладу англомовних онімів: на першому етапі перекладач має переконатися, що слово, з яким він працює, є саме власною назвою, а не загальною лексемою; на другому етапі потрібно з'ясувати, який об'єкт або явище позначає ця назва (особу, місце, організацію, предмет тощо); на третьому етапі слід визначити походження власної назви, її національно-мовну приналежність і додаткові характеристики, зокрема стать персонажа; на четвертому етапі перекладач визначає, чи йдеться про одиничну назву або множинну (наприклад, якщо ім'я позначає групу осіб чи об'єктів); на п'ятому етапі необхідно з'ясувати, чи існує вже традиційний варіант передачі цього імені або назви у мові перекладу; на шостому етапі, виявивши, що традиційний відповідник відсутній, необхідно з'ясувати, чи існує вже традиційний варіант передачі цього імені або назви у мові перекладу; на сьомому етапі, якщо пряма передача недоцільна, перекладач має обрати відповідний метод – транскрипцію, транслітерацію або інший засіб відтворення звучання; на восьмому етапі потрібно перевірити, наскільки обрана форма природно звучить у мові перекладу; на дев'ятому етапі перекладач

перевіряє, чи гармонійно адаптована власна назва в систему цільової мови; на десятому етапі необхідно впевнитися, що всі варіанти форми імені передаються однаково та зберігають рівнозначність; на одинадцятому етапі здійснюється аналіз того, чи не втрачено смислові або асоціативні відтінки власної назви; на дванадцятому етапі, якщо ім'я або назва мають внутрішню семантичну структуру (наприклад, символічне чи описове значення), перекладач має оцінити її значущість для перекладу; тринадцятий етап передбачає оцінку адекватності перекладу з погляду еквівалентності, стилістики та функціонального навантаження власної назви в контексті [2].

Н.М. Абабілова та О.М. Волченко зазначають, що існує п'ять основних способів перекладу власних назв, зокрема: транскрипція (передача вимови вихідного слова літерами цільової мови); транслітерація (передача вихідного слова літерами цільової мови); калькування (передача структури вихідного слова/словосполучення під час перекладу цільовою мовою; пряме включення (використання оригінальної форми слова в цільовій мові (Huawei, Aston Martin)); комбінований метод (використання пояснення або з транслітерацією, або з транскрипцією (Morning Star британська газета Морнінг Стар)). Деякі географічні назви мають свої історично усталені форми в цільовій мові, так званий традиційний переклад: Naples (It. Napoli) – Неаполь, Warsaw (Pol. Warszawa) – Варшава, Venice (Ital. Venezia) – Венеція [8, с. 10].

А. Г. Гудманян виділяє п'ять основних способів відтворення англословних онімів: трансплантація (відтворення іншомовної назви в її оригінальній графічній мові в тексті з іншою графікою); використання допоміжних знаків і символів, якщо графічних засобів мови перекладу недостатньо для точної передачі звучання чи написання; транслітерація (полягає у механічній заміні літер оригіналу відповідними літерами цільової мови); переклад (передача значення оніма засобами мови перекладу); практична транскрипція, коли онім передається наближено до її вимови в мові оригіналу [14]. На його думку, перші два способи недоречні в українській мові, оскільки вони не відповідають

її графічній системі та не забезпечують належної адаптації іншомовних назв у тексті перекладу.

Дослідник О. Греков зазначає, що існує чотири основних прийомів перекладу: залишити онім таким, яким він є в оригіналі; транскрипція; транслітерація; переклад оніму [12, с. 97].

Досліджуючи способи перекладу лексичних одиниць, В. Карабан пропонує таку класифікацію: словникові відповідники; вибір варіативного відповідника; транскодування (транскрибування, транслітерування, змішане транскодування (застосування транскрибування з елементами транслітерування, напр. overlock-оверлок) та адаптивне транскодування (адаптація форми слова вихідної мови до фонетичної та/або граматичної структури цільової мови, напр. platform-платформа); калькування (дослівний переклад); контекстуальна заміна (спосіб перекладу, внаслідок якого перекладним відповідником стає слово, що не є словниковим відповідником і що підібрано з врахуванням контекстуального значення слова, яке перекладається, його контексту вживання та мовленнєвих норм і традицій цільової мови); смисловий розвиток (використання в перекладі слова, значення якого є логічним розвитком значення слова, що перекладається); антонімічний переклад (зміна форми слова на протилежну, але при цьому зміст залишається подібним); описовий переклад [41, с. 279]. В нашому дослідженні під час перекладу власних назв перекладачі застосовували на всі перелічені способи, оскільки деякі з них важко застосувати для перекладу онімів. Зокрема, використовувалися прийоми транскодування, транскрипції, транслітерації, калькування та смислового розвитку.

Отже, оніми у кінематографічному дискурсі відіграють важливу роль як засіб передачі художнього, культурного та емоційного змісту. Їхній переклад є складним процесом, який вимагає від перекладача не лише лінгвістичної компетенції, а й глибокого культурного розуміння. Кінопереклад вважається

успішним, якщо він одночасно зберігає смислову, стилістичну та культурну глибину оригіналу та є природним і зрозумілим для глядача.

РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ОНІМІВ МУЛЬТФІЛЬМІВ «ШРЕК», «ІСТОРІЯ ІГРАШОК», «ЯК ПРИБОРКАТИ ДРАКОНА» УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

Практична частина нашого дослідження складається з двох етапів. На першому етапі було проаналізовано мультфільми «Історія іграшок», «Шрек» та «Як приборкати дракона». «Історія іграшок», який було знято у 1995 році, перекладено Федором Сидоруком та дубльовано студією «Le Doyen» на замовлення «Disney Character Voices International» [1, 6]. «Шрек» було знято студією DreamWorks у 2001 році та перекладено Олексою Негребецьким (справжнє ім'я Дмитренко Леонід Юрійович). Дубляж був здійснений студією Postmodern Postproduction [2, 5]. «Як приборкати дракона» було знято студією DreamWorks у 2010 році, перекладено Федором Сидоруком та дубльовано студією «Le Doyen» [3, 4].

Під час аналізу було відібрано 210 одиниць онімів. Їх було класифіковано за такими групами: антропоніми (51%), зооніми (18%), міфоніми (17%), топоніми (4%), ергоніми (4%), теоніми (2%), фітоніми (2%), гідроніми (1%), етнопоніми (1%), астроніми (1%).

Таблиця 2.1.

Види онімів в мультфільмах, що досліджувалися

М.фільм Тип оніма	Історія іграшок	Шрек	Як приборкати дракона	Загальна кількість	%
Антропоніми	49	45	15	109	51%
Зооніми	24	16	0	40	18%
Міфоніми	2	3	30	35	17%
Топоніми	4	3	3	12	4%
Ергоніми	3	3	0	6	4%
Теоніми	0	0	3	3	2%
Фітоніми	1	1	0	2	2%
Гідроніми	0	1	0	1	1%
Етнопоніми	0	0	1	1	1%
Астроніми	1	0	0	1	1%
Всього					100%

На другому етапі практичного дослідження було проаналізовано засоби перекладу онімів українською мовою. При перекладі онімів були застосовані такі засоби: калькування (37%), транскрипція (28%), смисловий розвиток (15%), транслітерація (13%), транскодування (5%). Результати дослідження відображено в таблиці 2.2.

Таблиця 2.2.

Засоби перекладу онімів

Засіб \ М.фільм	Історія іграшок	Шрек	Як приборкати дракона	Загальна кількість	%
Калькування	27	28	24	79	37%
Транскрипція	40	18	3	61	28%
Смисловий розвиток	7	8	16	31	16%
Транслітерація	9	10	8	27	13%
Транскодування	2	8	2	12	6%
Всього					100%

Розглянемо засоби перекладу відповідно до типів онімів.

2.1. Антропоніми

В трьох мультфільмах всього було виявлено 109 антропонімів. Більшість антропонімів було перекладено шляхом транскрипції (41%). Також значна кількість імен була перекладена за допомогою калькування (23%). Застосування транслітерації зустрілося у 17% проаналізованих одиниць. Найменше було застосовано прийом смислового розвитку (12%) та транскодування (7%).

Результати аналізу відтворення антропонімів мультфільму продемонстровано в таблиці 2.1.1.

Таблиця 2.1.1.

Засоби перекладу антропонімів мультфільмів

М.фільм \ Засіб	Історія іграшок	Шрек	Як приборкати дракона	Загальна кількість	%
Транскрипція	28	15	2	45	41%
Калькування	10	13	2	25	23%
Транслітерація	8	6	4	18	17%
Смисловий розвиток	3	4	6	13	12%
Транскодування	0	7	1	8	7%
Всього					100%

Мультфільм «Історія іграшок»

Анімаційний фільм «Історія іграшок», який був створений студією Pixar, демонструє жанр комп'ютерної тривимірної анімації. Твір розглядається як один із перших зразків повністю CGI-створеного кінематографічного продукту. Сюжет мультфільму розгортається навколо іграшок, які проживають своє власне життя, потрапляють в різні пригоди, мають певні розбіжності в тих чи інших ситуаціях, але все одно вони об'єднані та завжди готові допомогти один одному. Також в них є свої таємниці – нікому з людей невідомо, що іграшки насправді живі.

В процесі дослідження було проаналізовано 49 антропонімів вилучених методом вибірки.

Антропоніми – власні імена людей. Одні з найширших видів власних назв, що наявні у мультфільмі. Це пояснюється тим, що головним знаряддям автора – є назви та імена, які мають не тільки відповідати жанровим особливостям мультфільму, а і стати певною «підказкою» для читачів. Мультфільм «Історія іграшок» налічує 49 антропонімів.

Більшість цих імен було передано за допомогою транскрипції та транслітерації: *Al McWhiggin* Ел МакВіггін, *Andy Devis* Енді Девіс, *Emily* Емілі, *Margaret* Маргарет, *Duke Caboom* Дюк Кабум, *Harmony* Гармоні, *Bo Peep* Бо Піп, *Sid Phillips* Сід Філліс, *Hanna Phillips* Ханна Філліс, *Rocky Gibraltar* Рокі

Гібралтар, Daisy Дейзі, Gabby Gabby Геббі Геббі, Geri Гері, Axel Аксель, Molly Моллі, Sally Саллі, Jerome Джером, Rejean Реджин, Polly Поллі.

Серед цих імен можна виокремити персонажів, які відомі всім та не мають прихованих смислів, наприклад Barbie Барбі, Ken Кен. Окрім цього, в мультфільмі присутні іграшки, невідомі україномовному глядачу. Їх імена також передані за допомогою транскрипції та транслітерації, але як показує аналіз, що ці прийоми не завжди влучні та вимагають додаткових коментарів та пояснень.

Наприклад, Woody Вуді – іграшка, яка представляє з себе шерифа і є центральною постаттю мультфільму протягом усього часу. Ім'я персонажа не випадкове – він отримав його від відомого американського актора Вуді Строуда, який грав ролі ковбоїв у вестернах. Очевидно, що в американського глядача виникає чітка асоціація з цим актором і образом, який він втілює в кіно, в той час як в україномовного глядача, який не знайомий з американськими вестернами, таких асоціацій не виникає. Тому дане ім'я було передано українською мовою за допомогою транскрипції.

Andy Devis Енді Девіс – хлопчик, якому належить більшість іграшок мультфільму «Історія іграшок». Його улюбленою іграшкою був ковбой Вуді. Але коли почали з'являтися іграшки Базза Рятівника, увага хлопчика стрімко зосередилася саме на ньому. Це спостерігається в моменті, коли Енді дарують іграшку Базза, а Вуді він відкладає на полицю. Також такі моменти спостерігаються, коли Енді збирається їхати з дому і хоче взяти з собою Вуді, але через те, що іграшка порвалася він трохи засмутився, проте залишив його вдома. В українському перекладі ім'я персонажа не піддалося змінам, тому в даному випадку ми можемо спостерігати застосування прийому транскрипції.

Al McWhiggin Ел МакВіггін є головним антагоністом мультфільму. Він жадібний, егоїстичний та нечемний персонаж. Також Ел володіє іграшковим магазином. В мультфільмі Ел викрадає іграшку Вуді, оскільки він належить до колекційних іграшок, яка зможе доповнити його набір. Як і більшість імен,

українською мовою ім'я персонажа було передано за допомогою прийому транскрипції. Такий вважаємо доречним, оскільки ім'я не має прихованих сенсів та позначає власне ім'я людини.

Jessie Джецци – іграшкова дружелюбна лялька-пастушка. Їй дуже подобається, що її полюбують всі діти і за сюжетом є дуже рідкісною іграшкою. Як і у випадку з Вуді, ім'я Джесі було передано за допомогою транскрипції, але на відміну від нього вона не має походження імені.

Sid Fillips Сід Філлінс також належить до антагоністів. Він є проблемним сусідом Енді Девіса. На відміну від Енді, Сід витворює жазливі речі з іграшками, замість того, щоб про них піклуватися та ставитися з любов'ю. Але також в мультфільмі вказаний момент, коли Сід дізнається, що іграшки насправді живі. Це його дуже налякало і він поклявся змінити своє ставлення до іграшок. В даному випадку можемо спостерігати, що ім'я було транскрибовано, як і більшість імен мультфільму «Історія іграшок».

Hanna Fillips Ханна Філлінс – молодша сестра Сіда. Вона є повною протилежністю свого брата, і в мультфільмі показана як добра дівчинка, яка дуже любить своїх ляльок. При передачі імені персонажа було застосовано прийом транскрипції.

При перекладі оніма Mr. Potato Head Містер Картопляна голова перекладачі вдалися до прийому калькування. Це ім'я можна віднести до промовистих, оскільки в нього закладено певний смисл. Так, іграшка картопляної голови є реальною-вона представляє з себе реальну американську іграшку, яка з'явилася в середині ХХ століття в образі картоплини з великою кількістю аксесуарів, які можна чіпляти на тіло в довільному порядку.

Прийом калькування та транскрипції було застосовано при передачі імені Stinky Pete Смердюк Пім. Він одним з найпідступніших персонажів мультфільму. Він входить в набір іграшок, створений за мотивами лялькового мультсеріалу про пригоди ковбоя Вуді та його друзів. Ім'я Смердюк характеризує персонажа певним чином, надаючи йому негативну конотацію.

Саме таким себе і показує герой, і дівчинка ковбой Джессі зазначає: «А ти й справді Смердюк!».

Evil Emperor Zurg Злий Імператор Зург в мультфільмі постає заклятим ворогом Базза Рятівника. У перекладі оніма *Evil Emperor Zurg* застосовано комбіновану трансформацію, що поєднує калькування (*Evil Emperor Злий Імператор*) та транскрипцію (*Zurg Зург*). Таке рішення дозволило зберегти семантичну прозорість дескриптивної частини та фонетичні характеристики власної назви, забезпечивши адекватність і функціональну відповідність перекладу.

Old Timer – іграшковий будильник з людськими рисами обличчя. В нього є білі вуса та борода, що робить його схожим на старого чоловіка. Українською мовою його ім'я було перекладено як *Годинник*, що є прикладом калькування. Проте частина *Old* була опущена, хоча вона відіграє важливу роль у зовнішності персонажа. Таким чином, опущення дещо спотворило початкову назву іграшки і просто її узагальнило.

Серед антропонімів також спостерігалася лексична трансформація смисловий розвиток. При перекладі власних назв дана трансформація зустрічається найрідше, але може бути використана для заміни слова або словосполучення мови оригіналу одиницею мови перекладу, значення якої виводиться із значення вихідної одиниці.

Buzz Lightyear Базз-Рятівник. Вибір перекладу імені даного персонажа було здійснено за допомогою смислового розвитку та транскрипції. Переклад прізвища персонажа було здійснено для того, щоб донести до української аудиторії сюжет та персонажів, оскільки прізвище *Lightyear* безпосередньо пов'язана з космічною тематикою і при прямому перекладі звучить як *Світловий рік*, а *Рятівник* підкреслює роль персонажа Базза в мультфільмі, який є рятівником і космічним рейнджером. Ім'я персонажа *Buzz Базз* було передано за допомогою транскрипції.

Повній трансформації при перекладі піддалося ім'я персонажа ***Big Baby*** (в буквальному перекладі *Великий малюк*, який в українській версії звучить як *Мега-пунс*). Цей персонаж являє собою ляльку-дитину, але величезних розмірів. Застосування прийому калькування було б недоречним, оскільки ім'я *Великий малюк* звучало б як оксюморон. Саме тому перекладачам довелося вдатися до прийому смислового розвитку, в результаті якого смисловий зміст було збережено, але передане іншими компонентами. Так замість слова *великий* перекладачі обрали *мега*. Слово *малюк* в перекладі змінено на *пунс*, і цей компонент залишається зрозумілим для всіх україномовних глядачів.

Ім'я ***Giggle McDimples*** *Смішанка Маквеснянка* також піддалося повній трансформації. Якщо перекладати окремо кожен частину імені, то *Giggle* буквально означає хіхикати, а *dimples* означає ямочки на щоках. Перекладачі вдалися до смислового розвитку і передали власну назву як *Смішанка Маквеснянка*, підкресливши легкість та чарівність образу і створили культурно адаптований, милозвучний та стилістично відповідний український варіант, який повністю зберігає характеристику персонажа.

Персонаж ***Forky Виделик*** є одним із ключових персонажів мультфільму «Історія Іграшок». Він представляє з себе саморобну іграшку з пластикової виделки, паличок та сміття. При перекладі цього імені було застосовано прийом смислового розвитку та часткову транспозицію, оскільки збережено милозвучність імені та продемонстровано його природу.

Також прикладом трансформації смисловий розвиток є антропонім ***Jack-in-the-box***, буквальному перекладі звучить *Джек в коробці*. Перекладачі запропонували переклад даної назви як *Стрибунець*. Стрибунець представляє собою іграшкового клоуна в коробці, який вистрибує з неї після того, як її відкриють. Буквальний переклад даної назви був би недоречним, адже він повною мірою не передає призначення та роль даної іграшки. Тому переклад *Стрибунець* було використано відповідно до функцій, які виконує ця іграшка.

Проаналізувавши мультфільм «Історія іграшок» було виявлено, що найбільше при перекладі імен було застосовано прийом транскрипції, що становить 58% або 28 одиниць від усіх імен мультфільму. Наступним найбільш уживаним прийомом було калькування (20%/10 одиниць). Найменше було застосовано прийом транслітерації (16%/8 одиниць) та смислового розвитку (6%/3 одиниці).

Мультфільм «Шрек»

Анімаційний фільм «Шрек» творений студією DreamWorks Animation та став одним із найвпливовіших зразків західного анімаційного кінематографічного дискурсу, що активно працює з інтертекстуальністю та культурними алюзіями. Саме тому в мультфільмі можна зустріти безліч різних типів онімів, таких як антропоніми, зооніми, топоніми, ергоніми, теоніми та ін., які функціонують як носії культурних смислів та комічних ефектів.

Проаналізувавши мультфільм «Шрек» можна спостерігати, що мультфільм налічує імена, які відсилають до казок, міфології та фольклору. Особливість онімів мультфільму полягає в тому, що значна частина з них є промовистими, які мають семантичне навантаження та виконують роль комічної характеристики. Багато імен є знаковими елементами світової культури, що потребує у перекладача знань у галузі міжкультурної комунікації. Методом суцільної вибірки з мультфільму було вилучено 45 антропонімів.

Серед антропонімів в мультфільмі було виявлено низку імен: *Shreck* Шрек, *Princess Fiona* Принцеса Фіона, *Pinnocchio* Піноккіо, *Farkle* Фаркель, *Fergus* Фергас, *Felicia* Феліція, *Queen Lillian* Королева Ліліан, *King Harold* Король Гарольд, *Doris* Доріс, *Snow White* Білосніжка, *Cinderella* Попелюшка, *Sleeping Beauty* Спляча красуня, *Merlin* Мерлін, *Brogan* Броган, *Gretched* Гретчед, *Thelonious* Телоній, *Lord Farquad* Лорд Фарквад, *Fairy Godmother* Фея-хрещена, *Prince Charming* Принц Чарівний, *Rapunzel* Рапунцель, *Mabel* Мабель, *Stromboli* Стромболі, *Robin Hood* Робін Гуд, *Sir Lancelot* Сер

Ланцелот, Cookie Кука, Raoul Рауль, The Maffin Man Марципан, Guinevere Гіневра.

Shrek Шрек – головний герой мультфільму. У мультфільмі його ім'я було передано за допомогою транскрипції. Ім'я Shrek має німецьке етимологічне походження (Schreck - «жах», «страх»), але у мультфільмі функціонує як власне ім'я персонажа. Український переклад не прагне відтворити етимологічний зміст, а зберігає оригінальну форму для підтримання упізнаваності персонажа. При передачі даного імені було збережено іншомовний елемент без адаптації до норм мови перекладу.

Princess Fiona Принцеса Фіона в мультфільмі представлена як прекрасна принцеса, але через прокляття щонаочі перетворюється на огра. На відміну від промовистих імен, ім'я цього персонажа не має семантичної гри та смислового навантаження. Тому перекладачі вдалися до поєднання двох трансформацій – Princess було передано за допомогою калькування, а Fiona за допомогою транскрипції. Завдяки цьому перекладу було досягнуто відповідність вихідному образу, не порушуючи асоціативного ряду, сформованого англomовною культурою.

В мультфільмі також присутній персонаж *Lord Farquaad Лорд Фарквад*. Ім'я персонажа є промовистим та створеним з виразною прагматичною функцією – воно звучить як непристойне слово f**kwad, що використовується в розмовній англійській як образа. В оригіналі онім має пародійне забарвлення, яке підкреслює карикатурність та жалюгідність персонажа. В процесі перекладу українською перекладачі вдалися до прийому транскрипції. Така передача графічно та фонетично наближена до оригіналу, але при цьому повністю нейтралізує приховану непристойну гру слів, що була важливим елементом авторської характеристики.

Прототипом Фаркуада був Майкл Ейснер – колишній голова Walt Disney Company. Між Майклом Ейснером і співзасновником DreamWorks Джеффри Катценбергом стався гучний конфлікт: Ейснер не підтримав Катценберга у

питанні підвищення, після чого той залишив студію й заснував DreamWorks – компанію, де згодом і створили «Шрека».

Queen Lillian Королева Ліліан, King Harold Король Гарольд – батьки Принцеси Фіони. Так само як і з онімом Princess Fiona при перекладі даних антропонімів було застосовано поєднання трансформацій - Queen та King було відтворено за допомогою калькування, а імена Lillian та Harold передано за допомогою транскрипції. Переклад імен був максимально наближений до вихідної форми, що дає змогу українському глядачеві сприймати персонажів в їх оригінальному культурному контексті.

Fairy Godmother Фея-Хрещена в мультфільмі є хрещеною матір'ю Фіони. Персонаж поєднує в собі риси класичної чарівниці та маніпулятивної бізнесвумен, оскільки використовує магію для досягнення власних цілей та просування інтересів свого сина. Під час перекладу цього оніма було застосовано прийом калькування, оскільки структура та зміст оригіналу повністю передані за допомогою буквального перекладу. Ця перекладацька трансформація повністю передає закладену в імені характеристику – позицію персонажа як магічної наставниці, яка, однак, у фільмі радше виступає антагоністкою.

Prince Charming Принц Чарівний – син Феї-Хрещеної. В мультфільмі його образ навмисне подано з іронією: персонаж самозакоханий, пихатий і сприймає свою «казкову» роль як привілей, а не як призначення. Ім'я персонажа повністю було передано за допомогою калькування. Застосування калькування відтворює первинну семантику і зберігає культурну інтертекстуальність, оскільки ім'я є промовистим та описує як очікуваний, так і пародійно переосмислений образ героя.

Snow White Білосніжка в мультфільмі постає в іронічній інтерпретації - як сучасна, дещо самозакохана принцеса, проте автори зберегли її архетипову ніжність та казковий статус. При перекладі оніма Snow White було застосовано прийом калькування, оскільки український відповідник Білосніжка передає

семантику оніма через усталений культурний еквівалент. Завдяки цьому збережено інтертекстуальний зв'язок та іронічний ефект, на який опирається мультфільм.

Ім'я персонажа *Cinderella Попелюшка* має зв'язок із словом cinder (попіл) і вказує на соціальний статус героїні. В мультфільмі цей образ було подано в пародійній формі, тобто Попелюшка залишається впізнаваною принцесою, однак в мультфільмі її поведінка має комічні елементи. При перекладі імені було застосовано прийом калькування з опорою на традиційний відповідник, оскільки слово повністю відтворює семантичний образ.

Sleeping Beauty Спляча красуня є типовим промовистим іменем, в якому передається суть персонажа: принцеса, яка спить під дією закляття. В мультфільмі «Шрек» Спляча красуня зображена з гумористичною гіперболізацією, оскільки постійно засинає, що підсилює пародійність образу. Переклад Спляча красуня є результатом традиційного перекладу, адже спирається на усталений казковий канон. Вважаємо такий спосіб перекладу доречним, оскільки було повністю передано значення оніма.

Rapunzel Рапунцель також є однією з подружок Фіони. Як і майже всі персонажі мультфільму, вона належить до окремої казки. Ім'я має німецькомовне походження та відсилає нас до всім відомої казки братів Грімм. Своє ім'я вона отримала від назви рослини, що в перекладі з німецької означає «дзвіночок». Саме таке ім'я вона отримала через те, що її мати дуже любила цю рослину, і тому коли вона народилася мати дала їй це ім'я. На відміну від свого першоджерела, в мультфільмі принцеса зображена як антагоніст. Це проявилось тоді, коли Принц Чарівний хотів захопити Закрайсвіття. Фіона, її мати та подружки тікали від лиходіїв, ховаючись в підземеллях замку, а Рапунцель раптово змінила свій шлях та направилася до принца, тим самим зрадивши своїх подруг. В українському перекладі ім'я було передано як Рапунцель, тобто застосовано прийом транскрипції. З огляду на вищезазначену

інформацію ім'я втратило своє першочергове значення та було передано усталеним відповідником, відомим широкому загалу українських глядачів.

The Muffin Man походить із традиційної англійської дитячої пісеньки-лічилки «Do you know the Muffin Man?», де персонаж позначає пекаря, що виготовляє мафіни. В українському перекладі ім'я передано як Марципан, що є прикладом смислового розвитку. Вважаємо, що вибір саме такого перекладу було зумовлено потребою створити яскраве та легко впізнаване ім'я, яке органічно вписалося в комічну стилістику мультфільму.

Gingy Пряник, створений Марципаном, є одним з найякравіших персонажів мультфільму. Його ім'я походить від слова gingerbread - імбирний пряник. Автори вирішили скоротити ім'я до ємного Gingy, оскільки персонаж представляє з себе маленького та емоційного чоловічка, який не зважаючи на свої розміри дуже сміливий і завжди готовий на все заради своїх друзів. В даному прикладі під час перекладу було застосовано прийом генералізації, оскільки повністю було втрачено відсилання до імбиру, одного з компонентів, з якого було виготовлено Пряника та передано ім'я просто як назву кондитерського виробу без прихованої семантики.

The Pied Piper походить від середньовічної німецької легенди. Згідно з цією легендою, музикант, якого обдурив магістрат міста Гамельна, відмовившись заплатити за звільнення міста від щурів, за допомогою чаклунства повів за собою міських дітей, які згодом безслідно зникли. В мультфільмі персонаж представлений як професійний мисливець на казкових істот. В українській мові онім має усталений переклад - Щуролов. При перекладі даної назви було застосовано прийом функціональної заміни, оскільки було замінено описову характеристику персонажа на його основну функцію, тобто "людина, що ловить щурів". Прийом функціональної заміни вважаємо доречним, оскільки було забезпечено впізнаваність персонажа для українського глядача.

В мультфільмі також присутні такі персонажі, як *Tom Thumb та Thumbelina*. В мультфільмі, як і всі інші персонажі, вони функціонують як комічні персонажі та підтримують пародійний характер світу. *Tom Thumb* в мультфільмі було передано як *Хлопчик-мізинчик*. Ім'я Том було генералізовано до хлопчика, просто вказуючи на стать. *Thumb* в прямому перекладі означає «великий палець», але перекладачі вдалися до конкретизації значення, вказуючи на його маленький розмір, тому *Thumb* в українському перекладі було передано як мізинчик. *Thumbelina* переклали як *Дюймовочка*. Частина імені *Thumb* було передано через слово «дюйм». Такий переклад не відтворює точний образ, але при цьому збережено значення «дуже маленька». Таким чином, при перекладі даного імені спостерігаємо прийом смислового розвитку.

Thelonious Телоній в мультфільмі слуга Лорда Фарквада. Він зображений як кремезний чоловік у сірому костюмі. Він одягнений в темні рукавиці і взутий в чорне взуття. Його образ нагадує середньовічних палаців через свою чорну маску. В українському перекладі цей персонаж отримав ім'я *Телоній*, що є прикладом транскодування.

В мультфільмі також фігурують діти Шрека та Фіони – *Farkle, Fergus і Felicia*. Це маленькі немовлята огри. Незважаючи на своє походження малеча поводить себе як людські діти та викликають приємні відчуття. При передачі імен українською мовою спостерігалось застосування прийом транскрипції – *Фергас та Феліція*, і прийом транскодування – *Фаркель*. Також в мультфільмі згадувалось, що Фіона дуже хотіла назвати свою дочку саме Феліцією.

Sir Lancelot показаний як самозакоханий та пихатий молодий хлопець. Певним чином він схожий на Принца Чарівного, оскільки теж має смазливу зовнішність та нікчемний характер, що демонструється по відношенню до Артура Пендрагона. Як ми можемо спостерігати, ім'я персонажа піддалось поєднанню трансформацій калькування та транскрипції. *Sir* українською мовою було передано як Сер, що є прикладом калькування, а *Lancelot* було транскрибовано, як і більшість антропонімів мультфільму «Шрек».

Robin Hood Робін Гуд є героєм середньовічних англійських казок. Він боровся за справедливість – грабував багатих лицарів та священників і віддавав всю здобич біднякам. В мультфільмі цей персонаж показаний з негативної сторони. Це можна побачити в моменті, коли він нападає на Шрека, Віслюка та Фіону у лісі. Як і більшість казкових персонажів, які були продемонстровані в мультфільмі «Шрек», його ім'я українською було транскрибовано. Застосування інших перекладацьких трансформацій було б недоречним, оскільки образ Робін Гуда відомий майже всім україномовним глядачам і тому переклад не вимагає додаткових пояснень.

Не менш цікавим персонажем мультфільму є *Magic Mirror Магічне дзеркало*. В мультфільмі за наказом Лорда Фарквада Магічне дзеркало було доставлено до Далока. Згодом дзеркало демонструє Фаркваду трьох чарівних принцес, серед яких були Фіона, Попелюшка та Білосніжка. Вибір лорда припав на принцесу Фіону. Цікавим є те, що Магічне дзеркало знало таємницю принцеси, але лорд відмовлявся слухати. Як ми можемо спостерігати, в українському перекладі назва піддалася калькуванню. Проте проблематичним є те, що в класифікації онімів немає точного типу, який міг би позначати цей тип оніма. Проте зважаючи на вигляд та особливості дзеркала, його можна віднести до антропонімів (оскільки дзеркало розмовляє та постає перед глядачами у вигляді людської маски) або до міфонімів, оскільки як і інші персонажі фігурує в казках (зустрічається в казці про Білосніжку, коли зла королева намагається дізнатися хто найвродливіший у всьому світі) та виконує роль казкового розмовляючого предмета.

Отже, з усіх 45 проаналізованих антропонімів мультфільму «Шрек» було з'ясовано, що більшість імен було перекладено за допомогою транскрипції (33%/15 одиниць). 29%/13 одиниць було перекладено за допомогою калькування. Шляхом транскодування було перекладено 7 імен, що становить 16% від усіх антропонімів мультфільму. Найменше було застосовано прийом транслітерації (13%/6 одиниць) та смислового розвитку (9%/4 одиниці).

Мультфільм «Як приборкати дракона»

Мультфільм «Як приборкати дракона» демонструє нам картину фентезійного світу, навколо сюжету якого значна увага приділяється міфічним істотам – драконам. Мультфільм розповідає про життя вікінгів на острові, їхнє життя та устрій. Вікінги показують сильну ворожість до цих істот, оскільки люди ніколи в житті з ними не взаємодіяли і вважали драконів страшними вбивчими істотами. Це було виправданим, оскільки прямо на самому початку нам показують, як дракони руйнують поселення вікінгів та крадуть їхні припаси. Проте головний герой, відважний хлопчик на ім'я Гикавка власним прикладом довів, що дракони насправді є друзями людей, якщо знайти до них правильний підхід. Методом суцільної вибірки в мультфільмі було віднайдено 15 онімів.

Сюжет мультфільму розгортається навколо маленького хлопця на ім'я Ніссур, ім'я якого українською мовою було відтворено як Гикавка. Гикавка – молодий хлопчина, син ватажка їхнього острова – кремезного вікінга на ім'я Stoick the Vast Стоїка Безмежного. Незважаючи на те, що всі вікінги на острові сильні, мужні та хоробрі, Гикавка є повною їх протилежністю – маленький, кволий, і той, хто не подає ніяких надій на майбутнє. Навіть у власного батька виникають сумніми щодо свого сина, проте він до самого кінця сподівається, що в Гикавки все вийде.

Ім'я Ніссур персонаж отримав неспроста – це ім'я вказує на незграбність та фізичну слабкість. Саме це ім'я є виправданим, оскільки на початку свого шляху він дійсно виглядає слабким, невпевненим в собі і взагалі не пристосований до світ вікінгів. В українському перекладі ім'я піддалося калькуванню, і вважаємо цей прийом виправданим, оскільки саме цей переклад повною мірою передає задум авторів та безпосередньо характер персонажа.

При перекладі імені персонажа Stoick the Vast було застосовано прийом транскрипції (Стоїк) та прийом калькування (Безмежний). Перекладачі влучно

відтворили онім українською мовою, оскільки персонаж поєднує в собі риси мужності та хоробрості, що чітко демонструється українським глядачам.

В мультфільмі фігурують й інші персонажі, такі як *Fishlegs Рибоніг*, *Astrid Асмпід*, *Snotlout Шмаркляк*, *Ruffnut Твердюх* і *Tuffnut Внертюх*. На початку мультфільму вони скептично відносяться до Гикавки, відкрито з нього глузують та зневажають. Яскраво це показано, коли Gobber (Патяк) тренує підлітків у боротьбі з драконами на закритій території, де вони демонструють свої знання та бойові навички. На відміну від них всіх, Гикавка постає повною протилежністю: він нічого не знає про драконів, не має досвіду бою з драконами та демонструє боягузливість, тим самим «підкидуючи вогню» до цькування.

Дівчина *Astrid* – відважна та хоробра, одна з тих, хто найкраще справлявся з драконами на тренуваннях. Також вона є об'єктом любові Гикавки, якого спочатку вона від себе відштовхує, але згодом, після прояву Гикавки себе, закохується в нього. Українською мовою ім'я *Асмпід* було передано за допомогою транслітерації.

Fishlegs – хлопець, який тямить в драконах і вміло використовує набуті знання на тренуваннях та в бою. Ім'я піддалося калькуванню і українською мовою звучить як *Рибоніг*. Застосування прийому калькування вважаємо вдалим, оскільки переклад імені Рибоніг передає деяку незграбність персонажа, але при цьому вказуючи на його добродушність.

Snotlout – пихатий, але сміливий хлопчина. Характер цього персонажа навіть простежується у його зовнішності, такий собі хлопець забіяка. Українською мовою перекладачі відтворили ім'я як *Шмаркляк*. Англійською ім'я поєднує в собі дві частини: Snot (шмарклі) та lout (грубіян). Під час українського перекладу не було враховано частину lout, але, як ми можемо спостерігати, український переклад Шмаркляк повною мірою відобразив образ персонажа і ніяким чином не порушив значення оригінального імені. Звідси

впливає, що при передачі імені українською мовою було застосовано прийом смислового розвитку.

Таку ж саму ситуацію ми спостерігаємо і у випадку перекладу імен *Ruffnut Твердюх* і *Tuffnut Впертюх*. За сюжетом мультфільму це рідні брат і сестра, грубоваті та саркастичні персонажі, проте заради своїх друзів готові на все. Твердюх – різка, войовнича дівчина з імпульсивною поведінкою. Впертюх – зухвалий хлопчина, схильний ризикувати. В обох випадках можемо також спостерігати використання суфікса -юх, який забезпечив збереження комічного ефекту, який протягом мультфільму постійно показують персонажі. Назви було передано за допомогою смислового розвитку.

Gobber – талановитий коваль острову Туп та найкращий друг і радник Стоїка Безмежного. В мультфільмі він показаний як кремезний чоловік, проте насправді дуже добрий та завжди готовий допомогти своїм друзям. Українською мовою ім'я було перекладено як *Патяк*. Саме це ім'я він отримав неспроста – в ході сюжету ми можемо спостерігати, що це дуже балакучий персонаж, який може навіть неочікувано влізти в розмову. При перекладі даного імені можемо також спостерігати прийом смислового розвитку і це цілком доречно, оскільки повною мірою демонструє характер персонажа та його сутність.

В мультфільмі також буда приділена увага такому персонажу як *Valka* *Валка*, ім'я якої було передано за допомогою транслітерації. Валка – мати Гикавки та дружина Стоїка Безмежного. Ще коли Гикавка був немовлям, Валка неочікувано для всіх зникла і довгий час вважалась мертвою. Проте через 20 років, завдяки своєму дракону, який залетів у таємну печеру Гикавка знайшов свою матір, яка весь цей час знаходилася в оточенні різноманітних драконів та знайшла з ними спільну мову. Згодом ця зустріч об'єднала родину, але, нажаль, щастя об'єднання продовжилося ненадовго через смерть голови сім'ї. Але незважаючи на це, Валка та Гикавка були об'єднані до самого кінця.

Також транлітеруванню піддалося ім'я *Eret Erem*. Цей персонаж часто представлявся як «Ерет, син Ерета», демонструючи свою пихатість. На початку сюжету між головними героями та Еретом виникали сутички, оскільки після того, як вікінги змогли приборкати драконів, Ерет полював на драконів та продавав їх кровожерливому мисливцю на драконів, і навіть готовий віддати йому на розтерзання головних героїв. Однак після того, як один з драконів його врятував, він згодом доєднався до групи Гикавки та обрав сторону добра.

В мультфільми ми також зустріли такого персонажа, як *Drago Bludvist Драго Кровожер*. В мультфільмі персонаж представлений як жорстокий та варварський персонаж, мета якого завоювати всі племена та використати драконів як зброю. Ім'я персонажа не випадкове, оскільки вказує на його негативну конотацію. В українському перекладі ім'я персонажа було транслітеровано, а прізвище було передано за допомогою смислового розвитку, що забезпечило сильний емоційний ефект та повністю відтворило задум авторів. Вважаємо прийом смислового розвитку при передачі прізвища цілком виправданим, оскільки чітко було відтворено сутність персонажа і водночас такий переклад добре вписався в стилістику мультфільму.

Grimmel the Grisly Гримчак Гризлі в мультфільмі - холоднокровний мисливець, який майже винищив всіх нічних фурій. В мультфільмі цей персонаж поводить себе жорстоко, але при цьому раціонально. Його ім'я підкреслює образ небезпечного супротивника і втілює образ небезпеки. Ім'я персонажа українською мовою було передано шляхом адаптивного транскодування.

Антропоніми мультфільму «Як приборкати дракона» українською мовою було відтворено таким чином: смисловий розвиток (40%/6 одиниць), транслітерація (27%/4 одиниці), транскрипція (13%/2 одиниці), калькування (13%/2 одиниці) та транскодування (7%/1 одиниця).

2.2. Зооніми

Методом суцільної вибірки було вилучено 40 зоонімів. Значна кількість зоонімів була відтворена за допомогою калькування (41%). Менше зустрічалося застосування транскрипції (29%). Однакова кількість була зафіксована при застосування прийому транслітерації (10%) та смислового розвитку (10%). Найменше було застосовано прийоми транскодування (6%).

Результати перекладу зоонімів наведено в таблиці 2.2.1.

Таблиця 2.2.1.

Засоби перекладу зоонімів мультфільмів

М.фільм Засіб	Історія іграшок	Шрек	Як приборкати дракона	Загальна кількість	%
Калькування	10	8	0	18	44%
Транскрипція	9	3	0	12	29%
Транслітерація	2	2	0	4	10%
Смисловий розвиток	2	2	0	4	10%
Транскодування	1	1	0	2	7%
Всього					100%

Мультфільм «Історія іграшок»

В мультфільмі було виявлено 25 зоонімів.

Імена персонажів ***Rex Рекс*** і ***Trixie Тріксі*** походять від скорочених назв динозаврів (*Rex Tyrannosaurus rex* (тиранозавр рекс) і *Triceratops Trixie* (трицераптор)). При перекладі цих імен було застосовано транскрипцію. В даному випадку ми можемо спостерігати збіг англійського та українського варіантів найменування видів тварин, і застосування прийому транскрипції ніяк не применшує значення імені.

Ім'я ***Hamm Гем*** українською мовою було передано за допомогою транскрипції. В мультфільмі це ім'я належить скарбничці у вигляді свині. І хоча англійський глядач асоціює ім'я свині з шинкою, при перекладі цієї назви ця особливість втрачається.

Таку ж саму ситуацію можна спостерігати з ім'ям ведмедя ***Lotso Ломсо*** . В мультфільмі ім'я цього персонажа представлене в скороченій формі, а повне

його ім'я *Lotso-O'-Huggin'-Bear*, що в перекладі може означати «Ведмедик-обіймашка». Однак, в українській версії перекладачі вирішили використати прийом транскрипції, ймовірно орієнтуючись на втрату початкового смислового змісту імені – ведмідь спочатку був добрим та дружелюбним, але за сюжетом власниця випадково залишила іграшки на полі, і Лотсо довелося повертатися додому пішки до її будинку. Коли він повернувся, то виявилось, що батьки купили дівчинці нову іграшку, яка була точною копією Лотсо. Ведмідь розцінив це як зраду, змінився в характері – він став злим та жорстоким. Таким чином, зі зміною характеру персонажа позитивний сенс імені втрачається і тому використання транскрипції в даному випадку не є помилковим.

Ім'я коня *Bullseye Булзай* має конкретне значення «в яблучко». За сюжетом мультфільму, кінь представляє з себе мовчазного персонажа, і за нього «кажуть» буквально його великі виразні очі. Дане ім'я не отримало гідного перекладу і тому при перекладі було застосовано прийом транскодування, який спрощує процес перекладу, але не дає ґрунту для роздумів і ніяк не характеризує персонажа.

Scud Скад – пес Сіда Філліпса. Як і сам господар, пес зображений дуже жорстоким та злим. В мультфільмі він постійно полює на іграшок, оскільки знає, що вони живі. Українська версія клички Скад демонструє нам, що ім'я було передано за допомогою транскрибування.

Іграшка *Totoro Тоторо* походить від японського анімаційного фільму «Мій сусід Тоторо». Він є хранителем лісу і представляє з себе велике волохате створіння. В мультфільмі «Історія іграшок» Тоторо належить Енді Девісу та виконує роль другорядного персонажа. Як ми можемо спостерігати, ім'я цієї іграшки було передано за допомогою прийому транслітерації.

Heimlich Геймліх, як і деякі іграшки мультфільму «Історія іграшок» належать до інших анімаційних всесвітів. В мультфільмі він зображений як зелена товста гусениця з німецьким акцентом. Це й не дивно, оскільки його ім'я

походить з німецької мови. Так як ім'я не потребує додаткових пояснень при перекладі українською мовою його було просто транскрибовано.

Калькуванню піддалося також ім'я персонажа ***Rubber duck***. В мультфільмі іграшка має вигляд жовтої резинової качки, яких часто використовують при купанні малих дітей. В українському перекладі назву було передано *Резинова качка*. Застосування прийом транскрипції чи транслітерації не дало б ґрунту для роздумів українському глядачу, особливо для тих, хто не володіє англійською мовою, а застосування прийому калькування передало повністю характеристику іграшки. Застосування прийому калькування забезпечило повне розуміння іграшки, а також вказало на матеріал, з якого вона виготовлена.

Billy, Goat and Gruff Біллі, *Коза та Грюф* в мультфільмі представлені як овечки, тіла яких скріплені. Власницею овечок є Бо Піп. В передачі українською мовою імена не отримали гідних імен, і саме тому ми можемо спостерігати застосування прийом транскрипції ***Billy*** Біллі, ***Gruff*** Грюф і застосування прийому калькування ***Goat*** Коза.

Зооніми ***Shark*** Акула, ***Snake*** Змія, ***Monkey*** Мавпа було перекладено за допомогою калькування. Ця трансформація забезпечила повну еквівалентність імені та не спотворює початкову характеристичну функцію онімів. На відміну від транскрипції, яка унеможливила б прозорість значення, калькування в даному випадку дозволяє українському глядачу одразу ідентифікувати персонажів.

Ім'я персонажа ***Buttercup*** Лютик належить іграшковому єдинорогу та походить від назви квітки. Квітка лютик асоціюється з ніжністю та яскравістю, що створює контраст с характером персонажа, який нерідко поводить ся іронічно та непередбачувано. Український відповідник Лютик повністю відтворює внутрішню форму імені, оскільки в українській мові є прямиий відповідник назви цієї рослини, і саме тому перекладач не вдавався до транскрибування, а застосував прийом калькування для збереження семантики.

В мультфільмі «Історія іграшок» *Bookworm Книжковий хробак* зображений як зелений пластмасовий хробак в окулярах. Він належить до другорядних персонажів та виконує роль бібліотекаря. При перекладі назви було застосовано прийом калькування, тим самим забезпечивши розуміння образного змісту українському глядачу.

Пінгвін *Wheezy Висклик* отримав своє ім'я від англійського прикметника «сиплий». За сюжетом мультфільму стає зрозуміло, що популярна іграшка пискавка з часом виходить з ладу, і замість веселого писку вона видає тільки хрипи. Звідси й пішло ім'я цього персонажа. Саме тому в даному випадку було доречно використання прийому смислового розвитку.

Наступним було розглянути ім'я *Slinky dog Жилка*. Ця іграшка представляє із себе довгу пружину замість тіла, яка з'єднує голову та хвіст із задніми лапами. В перекладі ім'я персонажа звучить як «Жилка», що уявляє собою сутність пружини. Таким чином при перекладі цього імені ми спостерігаємо два прийоми – опущення та смисловий розвиток.

Ще один персонаж, який заслуговує нашої уваги це *Mr. Pricklepants Містер Колючка*. В оригіналі ім'я має значення *колючі штани* («prickle» - шип, «pants» - штани). Перекладачі вирішили не застосовувати прийом калькування, а скоротити його до ємного «Колючка», застосувавши прийом опущення. В такому варіанті ім'я передає задум авторів і відмінно підходить персонажу їжака.

Одним з цікавих онімів був *Carl Reineroceros Носорог Карл*. Карл – фіолетова іграшка носоріг дівчинки Бонні. Ім'я персонажа є промовистим, оскільки утворене шляхом гри слів: воно поєднує ім'я американського коміка Carl Reiner (Карл Райнер) та слово rhinoceros (носоріг). Таким чином, ім'я не лише позначає персонажа, а й виконує гумористичну функцію, закладену авторами. Ім'я персонажа було транскрибовано, а прізвище було передано за допомогою калькування з частковим транскрибуванням.

Також в мультфільмі присутній персонаж, який отримав своє ім'я від відомого актора та кінорежисера Мела Брукса *Melephant Brooks* *Мелефант Брукс*. Цікавим є те, що саме Мел Брукс в оригіналі озвучав даного персонажа. В мультфільмі Мелефант зображений як іграшковий слоник синього кольору; один з другорядних персонажів та друг Вуді. В українському перекладі даного зооніма можемо спостерігати прийом транскрипції. Вважаємо доречним застосування використання транскрипції, оскільки ім'я персонажа говорить саме за себе та чітко вказує на його ознаку.

Отже, 25 зоонімів, вилучених з мультфільму «Історія іграшок» було перекладено за допомогою таких прийомів: калькування (40%), транскрипція (36%), транслітерація (8%), смисловий розвиток (8%), транскодування (4%), опущення (4%).

Мультфільм «Шрек»

Всього мультфільм налічує 16 зоонімів.

Donkey Віслюк – один із ключових комічних персонажів мультфільму, найкращий друг та супутник Шрека. Його було зображено як балакучого та оптимістичного персонажа, який виконує важливу роль в розкритті характеру Шрека, контрастуючи з його мовчазністю та замкнутістю. В англійській мові donkey не має додаткових конотацій, однак в контексті мультфільму воно винокує функцію власного імені, і саме тому українською мовою ім'я персонажа було передано за допомогою калькування задля збереження комічного ефекту та прозорості семантики.

Puss in Boots - харизматичний та дотепний кіт, союзник Шрека та Віслюка. Він всесвітньо відомий завдяки одній зі своїх ключових рис - знамениті котячі очі, які слугують інструментом комічного впливу на інших героїв. В українському дубляжі ім'я було перекладено як *Кім у чоботях*, тобто передача імені цільовою мовою була здійснена за допомогою калькування. Вважаємо цей прийом виправданим, оскільки в українській культурі існує прямий відповідник, чітко закріплений у фольклорі та дитячій літературі.

Такі персонажі, як *The Big Bad Wolf Великий злий вовк* походить від класичних казок, а *Three Blind Mice Троє сліпих мишенят* відсилають до англійського дитячого віршика. *The Big Bad Wolf* є казковим героєм, відомий в таких казках, як Червона шапочка та Три поросяти. В мультфільмі він постає в комічній формі, тобто замість страшного хижака лінивим та дружелюбним персонажем, який любить читати газету в ліжку. При перекладі ця назва була передана за допомогою калькування. Назва має прозору семантику та відповідає українському відповіднику. *Троє сліпих мишенят* в мультфільмі - це веселі та хаотичні персонажі; їхня сліпота часто підкреслюється в комічних ситуаціях. Так само як і *The Big Bad Wolf Великий злий вовк* переклад назви було здійснено за допомогою калькування, оскільки не має прихованої семантики та повністю відображає суть персонажів.

Три маленьких поросяти в мультфільмі виступають другорядними персонажами, які підтримують Шрека. В мультфільмі вони мають німецький акцент, який підсилює пародійність образів. На відміну від вовка та мишенят, поросята в мультфільмі мають власні імена – *Heimlich, Dieter i Horst*. Перекладачі не вдалися до перекладу імен, тому вони були транскрибовані та передані українською мовою як *Геймліх, Дітер та Горст*.

Dronkeys Дракослики - чарівні гібридні тваринки, які поєднують в собі риси обох батьків - Віслиюка та Дракоші: вони мають крила, можуть літати, стріляти вогнем, але зовні більше схожі на маленьких віслиюків. Онім *Dronkeys* є авторським неологізмом, оскільки був утворений шляхом поєднання слів dragon (дракон) та donkey (віслиюк). В цьому онімі закладена важлива семантична інформація про гібридне походження персонажів, тому назва виконує виразну характеротворчу функцію. В українському перекладі назву було передано за допомогою описового перекладу. Прийом транскрипції не було застосовано, оскільки він би не відтворив внутрішньої структури даної назви. Тому замість Дронкі перекладачі поєднали частини слів дракон та

віслюк, тим самим утворивши гібридну назву *Дракослики*. Такий переклад повністю зберігає комічність та семантичну прозорість оригіналу.

Також в мультфільмі ми зустріли окремі імена Дракосликів, а саме ***Peanut Арахіс***, ***Coco Кокос*** і ***Banana Банан***. *Peanut Арахіс* при перекладі українською піддався калькуванню. Вважаємо доречним цей прийом, оскільки він допомагає зберегти смислове навантаження та комічність, яка була закладена в оригіналі. *Coco* скорочення від слова *cocunut* (кокос). Українська версія відтворення імені Кокос передано за допомогою транскрипції і дещо фонетично адаптовано, що дозволяє передати звучання. Вибір такого перекладу не зберігає буквальної значущості, проте передає характер оніма. При передачі оніма ***Banana Банан*** було застосовано прийом транскодування.

Таким чином, при перекладі зоонімів мультфільму було застосовано прийом калькування (50%), транскрипції (19%), транслітерації (12%), смислового розвитку (12%) та транскодування (7%).

2.3. Міфоніми

Під час аналізу також було виявлено міфоніми. Вони посідають 3 місце за кількістю віднайдених онімів. Всього в трьох мультфільмах було виявлено 35 міфонімів. Відтворення міфонімів цільовою мовою відбувалося за допомогою наступних засобів: калькування (64%), смисловий розвиток (33%), транскрипція (3%).

Результати аналізу наведено в таблиці 2.3.1.

Таблиця 2.3.1.

Засоби перекладу міфонімів мультфільмів

М.фільм \ Засіб	Історія іграшок	Шрек	Як приборкати дракона	Загальна кількість	%
Калькування	2	4	18	24	66%
Смисловий розвиток	0	0	11	11	31%
Транскрипція	0	0	1	1	3%

Всього	100%
--------	------

Мультфільм «Історія іграшок»

Серед міфонімів було виявлено 2 назви: *Aliens Прибульці*, *The Evil Gnomes Злі гноми*.

Онім *Aliens Прибульці* в мультфільмі позначає групу іграшок, які представляють з себе маленьких зелених інопланетян з трьома очима, але в мультфільмі ці персонажі окремих імен не отримали. При перекладі даної назви було застосовано прийом калькування, що дозволило зберегти семантику оніма та пряме позначення виду персонажів. Переклад за допомогою калькування повністю відтворює ідентифікаційні та смислові характеристики оніма.

При перекладі оніма *The Evil Gnomes Злі гноми* також було застосовано прийом калькування. Вважаємо калькування доречним при передачі даної назви, оскільки цей прийом забезпечує збереження інформативності та функціональні характеристики персонажів, адже український переклад передав їхню природу та негативну роль у сюжеті. І так само як і з Прибульцями, Злі гноми не отримали окремих імен.

Таким чином, всі віднайдені міфоніми мультфільму було перекладено за допомогою калькування.

Мультфільм «Історія іграшок»

Серед міфонімів було виявлено дві назви: *Aliens Прибульці*, *The Evil Gnomes Злі гноми*.

Онім *Aliens Прибульці* в мультфільмі позначає групу іграшок, які представляють з себе маленьких зелених інопланетян з трьома очима, але в мультфільмі ці персонажі окремих імен не отримали. При перекладі даної назви було застосовано прийом калькування, що дозволило зберегти семантику оніма та пряме позначення виду персонажів. Переклад за допомогою калькування повністю відтворює ідентифікаційні та смислові характеристики оніма.

При перекладі оніма *The Evil Gnomes Злі гноми* також було застосовано прийом калькування. Вважаємо калькування доречним при передачі даної назви, оскільки цей прийом забезпечує збереження інформативності та

функціональні характеристики персонажів, адже український переклад передав їхню природу та негативну роль у сюжеті. І так само як і з Прибульцями, Злі гноми не отримали окремих імен.

Всі міфоніми мультфільму було перекладено за допомогою калькування.

Мультфільм «Шрек»

Так як мультфільм «Шрек» поєднує в собі велику кількість персонажів, які пов'язані з абсолютно різними казками та легендами, нами також було виявлено міфоніми.

Міфонім ***Witch*** в українському перекладі було передано за допомогою калькування, оскільки ця назва має прямий відповідник і тому не потребує додаткових коментарів. В мультфільмі «Шрек» відьми виконують роль другорядних персонажів і майже не фігурують в сюжеті. Так само як і з назвою Відьма, онім Циклоп піддався калькуванню. Всі міфоніми мультфільму перекладено за допомогою калькування.

Мультфільм «Як приборкати дракона»

Драconi в мультфільмі посідають особливе місце, оскільки, як було сказано вище, сюжет розгортається саме на взаємодії драконів з людьми. Цікавим є те, що назви драконів в мультфільмі фігурують набагато частіше, аніж власні імена людей.

Першим та найбільш відомим було проаналізовано міфонім ***Toothless*** ***Беззубик***. Беззубик належить до класу драконів Нічна лють, які на початку мультфільму фігурують лише як легенда, але згодом Гикавці випадковим чином вдалося його піймати та дещо ранити. Як зазначалося, нічні люті – тип драконів, які були майже винищені і їх ніхто ніколи не бачив. В ході сюжету мультфільму ми спостерігали поступову взаємодію між Гикавкою та Беззубиком – різкий контраст від ворожнечі до створення міцної дружби. В мультфільмі Беззубик показаний як миле створіння. Своє ім'я він отримав не просто так: при першій зустрічі з Беззубиком Гикавка виявив, що в дракона відсутні зуби, проте моментально після демонстрації відсутності зубів

Беззубик швидко «повернув їх на місце». Саме через таку особливість персонажа він і отримав таке цікаве ім'я. В ході сюжету ми можемо спостерігати близьку взаємодію цих двох: через те, що половина хвоста Беззубика була відірвана, Гикавка створив механізм, завдяки якому міг керувати польотом дракона. В українському перекладі назву було кальковано, але дещо адаптовано під дитячу аудиторію. Пряме відтворення Toothless як «Беззубий» могло б спричинити втрату дивовижності та миловидності персонажа, тому назву українською перекладачі передали як «Беззубик», що закарбувало в пам'яті українського глядача образ чарівного створіння.

Також у світі «Як приборкати дракона» існує безліч інших драконів, але на відміну від Беззубика вони не відзначаються чарівною зовнішністю, проте демонструють свій дружелюбний характер та грайливу незграбність, а подекуди жорстокість та ворожість.

Першими типами драконів в мультфільмі було згадано *Deadly Nadder* *Смертельний верть*, *Hideous Zippleback* *Огидна Застібачка* та *Monstrous Nightmare* *Страхітливий кошмар*. Назва *Deadly Nadder* позначає одразу дві функції дракона: позначає його вид та рівень загрози. Слово *deadly* вказує на небезпечність дракона, а *nadder* пов'язане зі словом *adder*, що позначає отруйну Євразійську змію з темним зигзагоподібним орнаментом на спині. При перекладі даної назви було застосовано прийом калькування у випадку *Deadly* та передано прямим відповідником *Смертельний*, а *Nadder* піддалося смислового розвитку та було відтворено українською мовою як *Верть*.

Таким самим чином було відтворено онім *Hideous Zippleback* *Огидна Застібачка*. Назва персонажа саме таким іменем не випадкова: за сюжетом мультфільму цей дракон має дві голови, що зробило його нестандартним і певним чином дивакуватим. *Hideous* було передано словом *Огидний*, що чітко демонструє застосування прийому калькування, а *Zippleback* було передано як *Застібачка* і було передано за допомогою смислового розвитку.

Monstrous Nightmare Страхітливий кошмар є максимально прозорою назвою, оскільки персонаж в мультфільмі дійсно викликає страх, тому що здатний підпалювати власне тіло, що тільки підсилює його могутність та загрозливість. В даному випадку спостерігається прийом калькування обох частин назви, оскільки онім не має додаткових смислових нашарувань та точно відтворює свій образ.

Назва *Terrible Terror* Жахливий жах створена за принципом експресивної тавтології. В структурі оніма було використано два споріднених елемента, тобто Terrible жахливий і Terror жах. Разом таке поєднання створило підсилену характеристику дракона. Використання тавтології підкреслило комічність персонажа, оскільки попри таку гучну назву в мультфільмі він показаний як маленький та швидкий дракон, який, скоріше, робить дурниці, аніж загрожує безпеці людей. Тому задля посилення комічного ефекту перекладачі не вдавалися до повної заміни назви, а просто калькували, зберігши при цьому прозору семантику та зрозумілість для українських глядачів.

Whispering Death Шепітлива Смерть - це дракон, тіло якого покрите шипами, і якими він може стріляти у ворогів. В мультфільмі про цього дракона говорили так: "якщо ви коли-небудь побачите Шепітливу смерть, то знайте, що навіть якщо ви не помрете, то будете заїкатися все своє життя". Це один із найстрашніх драконів, яких коли-небудь бачили. Під час проживання під землею його очі стали занадто чутливими і тому це дракон ненавидить сонячне світло. Він має шість рядів зубів, якими прокладає собі шлях в підземеллі, а голова його непропорційно велика. В українському перекладі назву було передано за допомогою калькування. Вважаємо такий переклад вдалим та влучним, оскільки українська назва Шепітлива смерть повної мірою відображає суть даної істоти та не викликає додаткових питань в українського глядача.

Red death Червона смерть в мультфільмі постає як дуже сильний дракон, який здатен пробиватися крізь морські скелі при цьому навіть не сповільнюючись. Червона смерть здатна відштовхнути атаки драконів та

вікінгів, і навіть сила нічної люті на неї не впливає. Дівчина Астрід відгукувалася про цього дракона так: "Це як гігантський вулик. Вони робітники, а це їхня королева. Вона керує ними." В даному випадку ми спостерігали передачу оніма за допомогою калькування, і цей прийом застосовано влучно, оскільки повної мірою демонструє глядачам всю силу і міць персонажа.

Як ми можемо спостерігати, кожен дракон у всесвіті «Як приборкати дракона» отримав свою назву не просто так. Кожна назва виконує значиму роль у розкритті драконів, вказуючи на їхню зовнішність, видові особливості та чим він небезпечний. Узагальнюючи вищенаписане можемо зробити висновок, що кожна назва дракона вказує на його унікальні ознаки, і ця особливість не обійшла стороною назву *Scauldron* *Котлошнар*. В назві спостерігається одразу два елемента: перший *Scaul*, що в українському перекладі означає обпікати, а другий *cauldron*, який українською мовою означає котел. Поєднання цих двох елементів не випадкове, оскільки в мультфільмі дракон має маленькі лапи з довгими кігтями та величезний шлунок, а його небезпека полягає в тому, що замість вогню він випускає окріп. В даному випадку спостерігаємо застосування прийому смислового розвитку, оскільки ім'я було адаптовано для українського глядача та українською мовою точно вказує на властивості дракона.

Цікавими також були випадки перекладу назв драконів, які належать головним персонажам мультфільму. До них ми віднесли *Barf* *Блюв*, *Belch* *Відрив*, *Stormfly* *Буревійка* та *Meatlug* *Біфштекс*.

Barf *Блюв* та *Belch* *Відрив* належать до класу огидної застібачки і належать Твердох та Впертюху. Вони часто чинять хаос та неконтрольовано поводяться. В даному випадку імена чітко вказують на характер персонажів і також зображають закладений авторам комічний ефект. *Barf* українською перекладається як блювота, а *Belch* в буквальному сенсі означає відрижку. В

даному випадку назви було кальковано, але трохи скорочено, ймовірно для того, щоб вкластися в ліпсінк.

Назва *Stormfly Буревійка*, як і у випадку з *Scauldron*, була утворення шляхом поєднання двох слів, а саме *storm* буря та *fly* літати. Буревійка належить Астрід. В мультфільмі цей дракон показаний слухняним та витонченим. Але також дракон демонструє стрімкість, що робить назву цілком вмотивованою. При передачі цієї назви українською мовою спостерігати часткове калькування, тобто першу частину слова було передано буквально, але було опущено компонент *-fly*. Незважаючи на такий спосіб перекладу, все одно було збережено семантику слова та вказано характеристику персонажа - швидкість та повітряну природу.

Повній трансформації піддалася назва *Meatlug Біфштекс*. Якщо розбити назву на частини, то *meat* означає українською мовою м'ясо, а *lug* ручка (напр., дверна). За сюжетом Біфштекс зображений як повільний, добрий дракон. Навідміну від інших драконів він надає перевагу тому, що більш поїсти та полінуватися. Український переклад Біфштекс продемонстрував застосування прийому смислового розвитку. При перекладі компонент м'яса було збережено, але повністю змінили структуру оригіналу.

Після тренування на вдосконалення бойових навичок Патя дає Гикавці, Астрід, Шмаркляку, Твердюх і Пертюху книгу про драконів, інформацію з якої вони повинні вивчити та продемонструвати на наступних тренуваннях. Шмаркляку, Твердюх і Пертюху швидко це надокучає. В даний момент залишаються лише Астрід та Гикавка, але через присутність останнього дівчина каже, що вона вже все прочитала та швидко йде геть. Гикавка, переглядаючи книжку, відмічає кілька типів драконів, до яких входять *Thunderdrum Громогур*, *Timberjack Лісоруб*, *Changewing Крилозміна*, *Skrill Шквар* та *Bone Knapper Хвостобій*.

Назва дракона *Thunderdrum*, як і багато інших назв драконів складається з двох частин, а саме *thunder* грім та *drum* барабан. Ці елементи відтворюють

головну характеристику створіння - здатність створювати потужні звукові хвилі, які схожі на грім. В мультфільмі *Thunderdrum*, відомий тим, що замість вогню, як всі інші дракони, атакує звуковим ударом. В українській версії перекладачі вдалися до калькування з елементами адаптації, передавши назву як *Громогур*. Елемент *-гур* зберігає семантику гучного звуку та водночас утворює природне для української мови словотворче рішення і не спотворює персонажного концепту.

В мультфільмі *Timberjack* великий за розмірами дракон, але водночас дуже дружелюбний. Він відкриває крила на значну ширину та і може одним помахом розрубати дерева. Оригінальна назва *Timberjack* поєднує в собі слова *timber*, що українською мовою перекладається як деревина та *jack*, що в багатьох англійських словах позначає виконавця дії. Назва характеризує дракона, який спроможний розрубувати дерева своїми дуже гострими крилами. Український переклад *Лісоруб* передав цей сенс шляхом калькування зі смисловим узагальненням.

Назва дракона *Changewing* утворена від дієслова *change* змінювати та *wing* крило. В мультфільмі цей дракон відомий тим, що може ставати невидимим, прискатися кислотою і переважно діє групами. Онім підкреслює здатність дракона маскуватися, змінювати забарвлення та зливатися з оточенням. Український переклад *Крилозміна* є прикладом морфологічного калькування, яке відтворює структуру та внутрішню семантику оригіналу, адаптуючи її до українських словотворчих моделей.

Онім *Skrill* є вигаданим. Він імітує різкий звук розряду електрики. В мультфільмі цей дракон постає як один з найнебезпечніших диких драконів, який здатен накопичувати та випускати блискавки. В українському перекладі було використано форму *Шквар*, що є результатом адаптивної смислово-звукової заміни. Перекладачі прагнули зберегти різкий, шиплячий звук, тому не застосували буквальний переклад, а створили відповідник, який викликає в глядача асоціації зі спопеленням.

Оригінальна назва Bone Knapper буквально означає кістолом, адже цей дракон створює собі броню з чужих кісток. В мультфільмі його зображено як рідкісного дракона-привида, який видає звуки, схожі на тріск кісток і також з'являється при містичних обставинах. Український переклад Хвостобій є прикладом смислового розвитку. Перекладачі обрали створити нове ім'я, яке яскраво підкреслює й іншу яскраву деталь персонажа, а саме здатність завдавати потужних ударів хвостом. Переклад українською менш точно передає значення кістолома. Проте в мультфільмі було показано його фізичну характеристику, яка здалася важливою для дубляжу.

Як ми можемо спостерігати, мультфільм «Як приборкати дракона» містить в собі дуже багато цікавих назв, які містять в собі різноманітні елементи, які певним чином характеризують фантастичних створінь. Важко було пройти осторонь і таких назв: *Skullcrusher Твердолобий*, *Shafleefang Гострозуб*, *Raincutter Дошоріз*, *Hobblegrunt Криволап*, *Cloudjumper Хмаростриб*, *Crimson Goregutter Червоний винотрач*, *Fishmeat М'ясориб*, *Hobgobbler Капцан*, *Deathgripper Смертихан*.

Назва *Skullcrusher* поєднує в собі два слова: *skull* череп та *crusher* дробарка, що надає назві значення "трощити черепи". Skullcrusher належить Стоїку Безмежному, але після його смерті власником дракона став Ерет. В мультфільмі дракон зображений великих розмірів з масивною щелепою і характеризується масивним лобом. Дракон належить до Берсерків. В українському перекладі перекладачами було запропоновано назву *Твердолобий*, оскільки його розмір, потужний удар хвоста та витривалість цілком узгоджуються з його образом. При передачі назви українською мовою можна спостерігати застосування прийому смислового розвитку та морфологічної заміни. Такий прийом не відтворює зміст дослівно. Він передає ключову характеристику дракона, а саме його силу та витривалість.

Shafleefang належить до виду драконів, які мають видовжені та загострені зуби. В мультфільмі розгорнуто про цього дракона нічого не

зазначається. Сама назва вказує на те, що він небезпечний, особливо через свої гострі зуби та швидкість. В оригіналі назва містить два елементи: поєднує в собі вигадане слово *shaflee* та *fang* (ікло). Ключовою частиною в перекладі цієї назви було саме слово *fang*. Саме *fang* несе основне семантичне навантаження. В процесі перекладу назви українською мовою перекладачі вдалися до застосування прийому смислового розвитку. Вони перетворили вигадане слово *Shafleefang* на зрозуміле зрозуміле для українського глядача слово Гострозуб. Вважаємо, що застосування транскрипції в даному випадку було б абсолютно недоречним, оскільки при транскрибування назва втратила б весь сенс і не несла б в собі ніякого смислового навантаження для українського глядача.

Raincutter містить в собі два елементи *rain* дощ та *cutter* різак. Саме таке поєднання вказує на здатність дракона прорізати дощ під час польоту. В мультфільмі дракон має видовжені крила, що підкреслюють його здатність літати пі час сильного дощу, буквально розрізаючи повітря і дощові стіни. При перекладі даної назви було застосовано прийом калькування, що допомогло зберегти семантичну структуру назви. Переклад назви як Дощоріз цілком прозорий, відповідає природі дракона та легко сприймається українським глядачем.

Hobblegrunt належить до яскравих видів драконів. Він має здатність змінювати колір залежно від емоційного стану. Цей дракон в мультфільмі має своєрідну статуру та нестійку ходу, що робить образ більш комічним. За характером він миролюбний та чутливий. Це проявляється в його реакції на емоції інших людей або драконів. *Hobblegrunt*, як і всі інші дракони, містить в своїй назві дві частини: *hobble* шкутильгати та *grunt* хрюкання. Така форма назви одночасно передає фізичну особливість дракона та відтворення ним характерних звуків. При перекладі українською мовою назви було враховано лише одну частину слова, а саме *hobble*. Відтворення назви за допомогою цієї частини вказує на незграбність персонажа. Частина *grunt* при перекладі було

опущена, і тому ми можемо спостерігати, що в українському дубляжі назва була перекладена як Криволап.

Cloudjumper є одним з найяскравіших та найхаризматичніших драконів мультфільму. Він має чотири крила, високий інтелект та володіє надзвичайною маневреністю у повітрі. В сюжеті цей дракон відіграє важливу роль, оскільки він забрав Валку та став її надійним другом. Він мудрий та спокійний. Для інших драконів він показує свою гідність та силу, яка характерна для більш старших драконів. Назва містить в собі два компоненти - *cloud* хмара та *jumper* стрибун. Саме таке поєднання слів надає характеристику персонажу, оскільки він стрибком підіймається у повітря та долає хмари. В українському дубляжі перекладачами було запропоновано переклад назви Хмаростриб. Назву українською мовою було передано за допомогою калькування та дещо адаптовано, що забезпечило природність та милозвучність.

Crimson Goregutter один з найбільш впізнаваних та візуально виразних драконів в мультфільмі. Він має масивну структуру тіла, великими рогами та здатністю пробивати найміцніші перешкоди. В ході сюжету нам показали його як миролюбного дракона, що став на бік героїв у їхній боротьбі. В українському перекладі дракон отримав назву Багрянний Випотрач. Назва складається з двох слів *Crimson* та *Goregutter*. *Crimson* було передано як *багрянний*, що є прикладом калькування. Слово *Goregutter* складається з двох елементів, а саме *gore* (означає колоти рогом) та *gutter* жолоб, що вказує на здатність пробивати міцні споруди. В українському перекладі *Goregutter* було передано як Випотрач, що є прикладом застосування прийому смислового розвитку. Таким чином назва відтворює семантику оригіналу, проте при цьому адаптує її для зрозумілості українському глядачеві.

Fishmeat належить до вторинних, але впізнаваних драконів мультфільму та належить до гронклів. Дракон має кумедний зовнішній вигляд, велике тіло і харчується камінням. Цей дракон добрий та дуже прив'язаний до своєї господарки Твердох. Ім'я поєднує в собі два слова *fish* риба та *meat* м'ясо. Таке

поєднання викликає комічну асоціацію, начебто персонаж є сумішшю риби та м'яса. Українською мовою назву було передано як М'ясориб за допомогою застосування прийому калькування. Але при цьому переклад містить словотворчу адаптацію, оскільки в українській версії було поєднано два окремих слова в одне.

Hobgobbler є одним з найкумедніших та найбільш незвичних драконів у мультфільмі. Він невеликий за розміром, має круглий вигляд та поводить дещо дивакувато. Він дуже добрий до людей. Назва Hobgobbler була створена шляхом поєднання двох слів, а саме *hob*, що українською мовою означає домовик або бісеня і *gobble*, що перекладається як ковтати або ненажерливо їсти. Українською мовою перекладачами було запропоновано переклад Хапшняп, що відтворює таку перекладацьку трансформацію, як смисловий розвиток. Перекладачі адаптували назву українською мовою для того, щоб викликати аналогічний стилістичний ефект.

Deathgripper є одним з найнебезпечніших та найагресивніших драконів у мультфільмі., який пов'язаний з Гримчаком. Він дуже сильний, має смертельно отруйні ікла. За сюжетом він є головною загрозою, що підкреслюється в його жорстокості. Дракон має лякаючі риси у своїй зовнішності, різко рухається та агресивно поводить. Як і у більшості драконів, ім'я Deathgripper складається зі слів *death*, що в перекладі на українську означає смерть та *gripper*, що перекладається як захват. Ця назва сформувала яскравий образ дракона, який не просто атакує, а також смертельно стискає свою здобич. Українською мовою назву було передано як Смертихан. Можемо спостерігати, що такий переклад не є буквальною калькою. Перекладачі передали назву більш природньо для української мови, зберігши частину Death. Тому в даному прикладі спостерігаємо застосування прийому смислового розвитку. Назва зберегла ту саму загрозовість, але була логічно передана для українського глядача.

Отже, мультфільм «Як приборкати дракона» налічує 30 міфонімів. Переклад цільовою мовою здійснювався таким чином:

2.4. Топоніми, ергоніми, етроніми, гідроніми, астроніми, фітоніми

Такі типи онімів, як топоніми, ергоніми, етроніми, гідроніми, астроніми та фітоніми в усіх мультфільмах становлять найменш численну групу. Серед усіх перерахованих типів онімів в даному розділі в мультфільмах було виявлено 25 одиниць, серед яких 10 топонімів, 8 ергонімів, 3 теоніми, 2 фітоніми, 1 астронім, 1 гідронім та 1 етронім.

Переклад цих типів здійснювався шляхом таких засобів: калькування (60%), транскрипція (12%), транслітерація (12%), транскодування (8%), смисловий розвиток (8%).

Результати аналізу наведено в таблиці 2.4.1.

Таблиця 2.4.1.

Засоби перекладу топонімів, ергонімів, теонімів, фітонімів, астронімів, гідронімів, етронімів мультфільмів

М.фільм \ Засіб	Історія іграшок	Шрек	Як приборкати дракона	Загальна кількість	%
Калькування	7	6	3	16	60%
Транскрипція	1	1	1	3	12%
Транслітерація	1	0	2	3	12%
Смисловий розвиток	1	1	0	2	8%
Транскодування	0	1	1	2	8%
Всього					100%

Мультфільм «Історія іграшок»

Всього в мультфільмі було виявлено три топоніми, зокрема: *San Francisco* Сан Франциско, *London* Лондон, *France* Франція. При відтворенні цих топонімів можемо спостерігати прийом транскрипції, транслітерації та калькування.

Серед міфонімів було виявлено дві назви: *Aliens* Прибульці, *The Evil Gnomes* Злі гноми.

Онім *Aliens* Прибульці в мультфільмі позначає групу іграшок, які представляють з себе маленьких зелених інопланетян з трьома очима, але в

мультфільмі ці персонажі окремих імен не отримали. При перекладі даної назви було застосовано прийом калькування, що дозволило зберегти семантику оніма та пряме позначення виду персонажів. Переклад за допомогою калькування повністю відтворює ідентифікаційні та смислові характеристики оніма.

При перекладі оніма *The Evil Gnomes Злі гноми* також було застосовано прийом калькування. Вважаємо калькування доречним при передачі даної назви, оскільки цей прийом забезпечує збереження інформативності та функціональні характеристики персонажів, адже український переклад передав їхню природу та негативну роль у сюжеті. І так само як і з Прибульцями, Злі гноми не отримали окремих імен.

Мультфільм також зустрічалися ергоніми: *Sunnyside Дивокрай*, *Pizza Planet Планета Піца*, *Al's Toy Barn Амбар іграшок Ела*.

Sunnyside буквально означає «сонячний бік» або «сонячна сторона». У контексті мультфільму назва має іронічне забарвлення: дитячий садок спершу здається щасливим місцем, але пізніше виявляється простором контролю та підкорення. Переклад *Дивокрай* не є буквальною еквівалентом, адже український відповідник не містить компонентів *sunny* («сонячний») чи *side* («бік»). Замість цього перекладачі вдалися до прийому смислового розвитку та адаптували цю назву, адже обраний варіант перекладу природно сприймається українською аудиторією, особливо дитячою.

Онім *Al's Toy Barn Амбар іграшок Ела* в мультфільмі виступає важливою локацією сюжету. При перекладі даної власної назви перекладачі вдалися до прийому калькування, тобто буквально відтворили онім і зберегли відчуття американського колориту, що було важливим для авторів.

Pizza Planet Планета Піца було перекладано за допомогою калькування та було збережено особливості мови оригіналу.

В мультфільмі було віднайдено один астронім *Planet Earth Планета Земля* та один фітонім *Peas-in-a-pod Горошини в стручку*. Ці типи онімів становлять найменш чисельну групу серед усіх типів онімів мультфільму. При

перекладі цих власних назв перекладачі не вдавалися до адаптації до цільової аудиторії, тому переклад було здійснено за допомогою калькування.

Таким чином, за допомогою калькування було відтворено 70% онімів, згаданих у розділі. Смысловий розвиток було застосовано у 10% випадків. Транскрипція застосовувалася у 10%. Так само як транскрипція та смысловий розвиток, транслітерацію було застосовано у 10% онімів.

Мультфільм «Шрек»

Серед назв в мультфільмі Шрек також було знайдено топоніми ***The Kingdom of Far Far Away*** *Закрайсвіття* та ***Duloc*** *Далок*.

The Kingdom of Far Far Away є центральною локацією мультфільму, до розгортається більшість важливих подій. Переклад оніма як *Закрайсвіття* демонструє застосування прийому смыслового розвитку. При перекладі перекладачі відмовилися від передачі назви за допомогою калькування, оскільки б воно втратило свій казковий колорит, а відповідник Зайкрайсвіття є зрозумілим і природним для українського глядача.

Duloc - це замок, який належить Лорду Фаркваду. В українському перекладі назву було передано за допомогою транскрипції, оскільки власна назва є художньо створеною та не має чіткої семантики.

Swamp Болото - домівка Шрека, його приватна територія та місце усамітнення, яке відображає його спосіб життя. В мультфільмі Лорд Фарквуд на це болото відіслав всіх чарівних істот, що певним чином порушувало особисті кордони Шрека. При перекладі даної назви було застосовано прийом калькування. В українській мові Swamp має прямий відповідник, тому вважаємо застосування прийому калькування доречним, оскільки при перекладі було забезпечено семантичну точність.

Також у мультфільмі «Шрек» було виявлено ергоніми ***Friars Fat Boy*** *Товстий монах* та ***Poison apple*** *Отруйне яблуко*.

Poison Apple в мультфільм позначає таверну, в якій збираються персонажі мультфільму з негативною або сумнівною репутацією. Як і в попередніх

випадках, назва має походження від казок - в даному випадку це відсилання до казки про Білосніжку. В перекладі назви Отруйне яблуко було застосовано прийом калькування, що дозволило зберегти семантику. Даний прийом перекладу вважаємо влучним, оскільки назва несе прозоре значення та не потребує додаткового пояснення українському глядачу.

Ергонім Friars Fat Boy в мультфільмі є своєрідним фастфуд закладом. Українською мовою заклад отримав переклад Товстий монах. В цьому випадку спостерігається приком калькування з елементами опущення (boy) для уникнення громіздкості. Такий переклад зробив назву коротшою, більш виразною та доречною для дубляжа.

При перекладі даних типів онімів було застосовано прийом калькування (70%), транскрипції (10%), смислового розвитку (10%) та транскодування (10%).

Мультфільм «Як приборкати дракона»

Так як сюжет розгортається навколо вікінгів, також було виявлено теоніми, які безпосередньо відсилають нас до скандинавської міфології. Всього в мультфільмі було виявлено три теоніми. Першим з них ми розглянемо **Valkyries** Валькірії. В скандинавській міфології це войовничі дівки, які беруть участь в розподілі перемог і смертей в битвах, помічниці Одіна. Вони відносяться до нижчих жіночих божеств – дис, що слугують йому. Так як це загальновідома всім назва, українською мовою назву було відтворено за допомогою калькування, оскільки не потребує додаткових пояснень.

Odin Odin – верховний бог скандинавської міфології. Він є уособленням смерті, мудрості, зцілення, царської влади, війн, магії та безумства. В мультфільмі герої часто звертаються до його особи. В даному випадку було збережено початкову форму і назву було транслітеровано.

Thor Top – бог грому та блискавки, син Одіна. Він є богом простих людей та часто бере сторону смертних супроти інших богів. Він є героєм людського

роду, захищаючи його від ворогів. Так як ім'я Тор є усталеним, то в українському перекладі назву було передано за допомогою транскрипції

Також в мультфільмі ми зустріли топоніми.

Berk – острів, навколо якого розгортаються майже всі події мультфільму. Його населяють вікінги протягом семи поколінь. Острів чудове місце, але є одна проблема, дракони. **Berk** є однією з ключових локацій мультфільму "Як приборкати дракона". Це острів, на якому проживають вікінг, зокрема головні герої Гикавка, Астрід, Стоїк Безмежний, Патяк та інші. В ході сюжету острів виступає центром подій. На ньому люди проживають своє життя, тренуються, працюють і також вчаться співіснувати з драконами. Перекладачі не вдалися до перекладу назви, тому ми можемо спостерігати, що назву було транслітеровано і передано українською мовою як Берк.

Hidden World в мультфільмі позначає підземне царство, де живуть дракони. За сюжетом місце вважається прадавнім домом усіх видів драконів. Цей світ є простором, де дракони існують незалежно від людей та зберігають свою природу. В українському перекладі назву було передано як Прихований світ, тобто відтворено за допомогою прийому калькування. До транскрибування назва перекладачі не вдалися, оскільки це могло б спотворити значення назви та втратило б інформативність.

Також серед онімів мультфільму «Як приборкати дракона» було знайдено етнонім **Berkians**, який українською мовою перекладачі передали як Беркіанці. Беркіанці – народ, який населяє острів Берк. Українською мовою переклад було відтворено за допомогою транскодування. Відтворення назви за допомогою прийому смислового розвитку не було потрібним, оскільки переклад Беркіанці напряду відображає приналежність народу до острова Берк та не потребує додаткових пояснень.

Таким чином, аналіз засобів перекладу цих типів онімів продемонстрував, що більшу частину назв було перекладено за допомогою калькування (43%).

Також було застосовано прийом транслітерації (29%). Транскрипція (14%) та транскодування (14%) було використано найменше.

2.5. Порівняльний аналіз відтворення онімів мультфільмів

Під час дослідження було виявлено 210 онімів. Найбільше онімів було знайдено в мультфільмі «Історія іграшок», що складає 40% (86 одиниць). Мультфільм «Шрек» налічує 35% онімів (72 одиниці). Найменше онімів було знайдено в мультфільмі «Як приборкати дракона» (25%/52 одиниці).

Поділ онімів усіх мультфільмів було здійснено за такими типами: антропоніми, зооніми, міфоніми, топоніми, ергоніми, теоніми, фітоніми, гідроніми, етроніми та астроніми.

Антропоніми становлять найбільш чисельну групу серед усіх віднайдених типів. Найбільше антропонімів налічує мультфільм «Історія іграшок», що складає 45% від усіх проаналізованих одиниць; «Шрек» налічує 41%, а «Як приборкати дракона» всього 14%, що вказує на те, що найменше антропонімів було знайдено саме в цьому мультфільмі.

Зооніми було знайдено лише в двох мультфільмах, а саме «Історія іграшок» (60%) та «Шрек» 40%). В мультфільмі «Як приборкати дракона» зооніми не виявлено. Натомість «Як приборкати дракона» налічує велику кількість міфонімів, що становить 86% від усіх міфонімів. Найменше було знайдено в мультфільмі «Шрек» (11%) та «Історія іграшок» (6%).

Найменше одиниць було знайдено серед топонімів («Історія іграшок» 33% (3), «Шрек» 34% (4), «Як приборкати дракона» 33% (3)); ергонімів («Історія іграшок» 50% (3), «Шрек» 50% (3). Мультфільм «Як приборкати драконів» ергонімів не має); теонімів («Як приборкати дракона» 100% (3). В інших мультфільмах теоніми не знайшли); фітонімів («Історія іграшок» 50% (1), «Шрек» 50% (1)); гідронімів («Шрек» 100% (1). Інші мультфільми не

містять гідронімів); етнонімів («Як приборкати дракона» 100% (1)); астронімів («Історія іграшок» 100% (1)).

Основна частина дослідження була присвячена аналізу засобів відтворення онімів цільовою мовою. Першим пропонуємо розглянути мультфільм «Історія іграшок». Як ми вже зазначили, цей мультфільм охоплює найбільшу кількість одиниць. Найбільше онімів було перекладено за допомогою транскрипції (44%), Калькування було застосовано у 34% випадків. Транслітерація застосовувалася у 13% випадків. Найменше було використано смисловий розвиток (8%) та транскодування (1%).

Оними мультфільму «Шрек» було перекладено таким чином: калькування (44%), транскрипція (22%), транскодування (13%), транслітерація (11%), смисловий розвиток (10%).

Мультфільм «Як приборкати дракона» охоплює найменшу кількість онімів серед проаналізованих мультфільмів. Оними мультфільму було відтворено таким чином: калькування (44%), смисловий розвиток (31%), транслітерація (8%), транскрипція (6%), транскодування (4%).

З огляду на вищезазначену інформацію ми дійшли висновку, що найбільш ефективними засобами відтворення онімів мультфільмів є калькування та транскрипція. Переклад онімів за допомогою цих засобів дозволив повною мірою відтворити казковий колорит мультфільмів, зберігши при цьому характери та особливості персонажів. Також під час перекладу онімів було застосовано прийом транслітерації. В основному даний прийом зустрічався при перекладі імен. Проте під час перекладу були виявлені випадки, коли застосування прийомів калькування, транскрипції чи транслітерації могло б спотворити первинний задум автора. Саме через це деякі з назв були перекладені за допомогою прийому смислового розвитку. Прийом смислового розвитку було застосовано здебільшого для передачі онімів, які поєднують в собі одразу кілька компонентів. Буквальне відтворення не звернуло б уваги глядача на персонажа і залишило б назву без сенсу. За допомогою застосування

цього прийому глядачам повною мірою відкрилася характеристика персонажів, особливості їхнього зовнішнього вигляду та їхня взаємодія з соціумом мультфільмів.

Також варто вказати саме про переклад мультфільмів. Переклад мультфільмів «Історія іграшок» та «Як приборкати дракона» було здійснено українським журналістом та перекладачем Сидорук Федором Аркадійовичем. Перекладом мультфільму «Шрек» займався Олекса Негребецький (справжнє ім'я Дмитренко Леонід Юрійович) – режисер дубляжу, редактор, український перекладач, який працює переважно з художніми текстами. Всі проаналізовані нами мультфільми чудово відображають казковий та фентезійний світ та показують нам взаємодію між героями. У мультфільмах зображено безліч різноманітних персонажів – від людей до міфічних створінь. Проте з точки зору саме перекладу мультфільми мають певні розбіжності. Імена та назви у мультфільмі «Історія іграшок» здебільшого мають семантичне навантаження саме в англійській, тобто оригінальній версії. Таку ситуацію в ході нашого аналізу ми спостерігали з іменем Вуді. Нами було згадано, що його ім'я походить від актора ковбойських фільмів Вуді Струда, який не є відомим серед українських глядачів. Лише невелика кількість назв в мультфільмі була адаптована під україномовного глядача. Мультфільм «Шрек» здебільшого посилається на поєднання імен, запозичених з різних легенд та казок, які вже мають свої усталені відповідники в українській мові. На нашу думку, найбільш яскраво було перекладено імена та назви в мультфільмі «Як приборкати дракона». Перекладач повністю передав властивості персонажів, звернув увагу на їхні особливості, тим самим викликавши інтерес до перегляду мультфільму. Переклад назв в мультфільмі з огляду на аналіз є найскладнішим серед усіх проаналізованих мультфільмів, оскільки містить складні назви драконів, які не мають прямих відповідників в українській мові. Перекладач якісно впорався із завданням, забезпечивши повну зрозумілість та значення, що є дуже важливим для сюжету мультфільму.

Таким чином, ми можемо зробити висновок, що найвдаліше перекласти оніми мультфільмів вдалося Федору Сидоруку, що особливо помітно в мультфільмі «Як приборкати дракона». Олекса Негребецький здебільшого зберігав оригінальні назви та передавав їх загальновідомими українськими відповідниками.

ВИСНОВКИ

Роботу було присвячено дослідженню перекладацького аспекту відтворення онімів у кінематографічному дискурсі.

1. У результаті теоретичного аналізу наукових джерел було з'ясовано, що оніми утворюють складну систему, яка відображає взаємодію мовних і позамовних чинників. Вони відображають історичні фактори, культурні особливості та мовну творчість носіїв певної культури. Поняття оніма має різносторонній характер та охоплює незліченну кількість мовних одиниць, які перебувають в процесі оновлення. Дослідження наукових джерел свідчить, що науковці не мають спільної думки щодо тлумачення цього поняття.

У працях українських і зарубіжних дослідників простежується зростаючий інтерес до онімів як до багаторівневих одиниць, що функціонують на перетині лінгвістики, культурології та соціальних наук. Було проаналізовано різні підходи до систематизації онімів, які демонструють, що ця категорія є поліфункціональною. Найпоширенішими ознаками систематизації виступають: денотативна характеристика (живий/неживий об'єкт), семантична структура, етимологія, словотвірні моделі, походження, ступінь реальності та сфера вживання.

Узагальнені класифікації, запропоновані вченими, дозволяють вибудувати цілісну модель онімного простору, що охоплює антропоніми, топоніми, зооніми, теоніми, астроніми, хрематоніми, ергоніми, хрононіми та інші категорії. Також було визначено, що оніми належать до безеквівалентної лексики.

2. Аналіз наукових джерел довів, що кінематографічний дискурс є складним та багаторівневим утворенням, в якому між собою взаємодіють вербальні, аудіо- та візуальні компоненти. Структура кінематографічного дискурсу включає текстові й позатекстові елементи, які забезпечують

ефективність комунікації між автором та глядачем, і також формують специфічний художній простір, характерний для аудіовізуального мистецтва.

Через необхідність синхронізації з візуальним рядом, врахування ліпсінку, темпу мовлення та культурних маркерів перекладач має справу не лише з перенесенням змісту, а й з відтворенням емоційного, прагматичного та стилістичного потенціалу тексту. В ході дослідження було виявлено види аудіовізуального перекладу, зокрема: дубляж, субтитрування та закадровий голос.

3. Було з'ясовано, що анімаційний дискурс відображає складну комунікативну систему, яка об'єднує мовні, візуальні та культурні коди. Він виникає на перетині масової культури й мистецтва та поєднує в собі інформативність медіатексту і художню виразність кіномови. Анімаційний дискурс виконує дві ключові функції, а саме комунікативну та естетичну, і також виступає потужним інструментом впливу на суспільну свідомість, відображаючи культурні процеси й одночасно сприяючи їх творенню.

4. У результаті теоретичного аналізу було виділено такі засоби перекладу онімів: транскрипція, транслітерація, транскодування та калькування. Також при перекладі онімів застосовується прийом смислового розвитку.

5. Аналіз досліджуваного матеріалу довів, що оніми мультфільмів «Історія іграшок», «Шрек» та «Як приборкати дракона» відображають своєрідність мови, яка є специфічною для фентезійного світу мультфільмів та несе сюжетне смислове навантаження, а також культурні особливості, характерні для кожного з представлених персонажів.

В межах трьох проаналізованих мультфільмів, а саме «Історія іграшок», «Шрек» та «Як приборкати дракона» нами було виявлено, що найбільшу частину онімів становлять антропоніми, що складає 51% з усіх назв. Найбільша частина антропонім була зафіксована у мультфільмі «Історія іграшок» та «Шрек», найменшу частину антропонімів було виявлено в мультфільмі «Як приборкати дракона». Після антропонімів йдуть зооніми, численність яких

серед усіх проаналізованих назв складає 18%. Зооніми було виявлено лише у двох мультфільмах, а саме «Історія іграшок» та «Шрек». Міфоніми використовувалися у 17% випадків. Найбільше міфонімів було виявлено в мультфільмі «Як приборкати дракона». Після міфонімів йдуть топоніми, кількість яких складає 4% від усіх назв. На рівні з топонімами йдуть ергоніми, які також складають 4%. Найменше було виявлено теонімів – 2%, фітонімів – 2%, гідронімів – 1%, етнонімів – 1% та астронімів – 1%.

Перекладознавчий аналіз онімів, використаної у проаналізованих матеріалах, дозволив стверджувати, що під час їх перекладу в україномовному кінематографічному дискурсі перекладач найчастіше застосовує прийоми калькування (37%) та транскрипції (28%). Серед усіх онімів, вилучених методом суцільної вибірки в порядку зменшення йдуть прийом смислового розвитку (16%) та транслітерація (13%). Найменше було застосовано прийом транскодування (6%).

Здійснене дослідження продемонструвало, що під час перекладу онімів в англomовному кінематографічному дискурсі калькування та транскрипція є найпродуктивнішими засобами перекладу, а національно-культурний елемент зазвичай опускається через необхідність синхронізації звукової та візуальної складової мультфільму.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бережна М. В. Ономастикон романів Дж. К. Ролінг циклу «Гаррі Поттер» в українському та російському перекладах: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : 10.02.16. Київ, 2009. 20 с.
2. Бережна М. В. Тринадцять етапів перекладу власних імен та назв. Вісник Сумського державного університету. Серія Філологія. 2007. Т. 2, № 1. С. 62-67.
3. Бойван О. С., Ковтун О. В. Антропоніми та їх ключові характеристики у книгах Дж. К. Роулінг «Гаррі Поттер». Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія : Філологія. Соціальні комунікації. 2020. № 2(2), т. 31(70). С. 35-41.
4. Бойко Я., Васильєва О. Г. Семантичні та прагматичні прояви перекладацької деформації у англо-українських перекладах анімаційних фільмів. Електронний репозитарій ЖДУ ім. І. Франка, 2020.
5. Булава Н. Ю. Лексико-семантична характеристика твірних основ сучасних українських прізвищ північної Донеччини. Культура народів Причорномор'я. 2007. № 110, Т. 1. С. 62-64.
6. Васильєва О. Г. Анімаційний текст як різновид медіа текстів. В: Zbiór artykułów naukowych. Nauka wczoraj, dziś, jutro. 2016. С. 78-80.
7. Волченко О. М. Власні назви як категорія безеквівалентної лексики: перекладацький аспект кінодискурсу. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія «Філологія». Одеса: Видавничий дім «Гельветика», 2023. Вип. 59, Т. 1. С. 176-179.
8. Волченко О. М., Абабілова Н. М. Практичний курс письмового перекладу з англійської мови: лексичні та граматичні аспекти : навч. посіб. Миколаїв : ЧНУ імені Петра Могили, 2023. 208 с.
9. Головня А. В., Щербина А. В., Гастинщикова, Л. О. Переклад кінодискурсу на матеріалі серіалу «Ферзневий гамбіт» на платформі Netflix:

соціокультурний аспект. Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика. 2022. Т. 33 (72), № 2, Ч. 2. С. 5-12.

10. Горда В. В. Перекладацькі трансформації у відтворенні ономастичного простору авторського тексту. Закарпатські філологічні студії. Ужгород : Ужгородський національний університет, 2016. Вип. 16. С. 166-171.

11. Горда В. В., Пушик Н. В. Перекладацькі трансформації у відтворенні ономастичного простору авторського тексту. Закарпатські філологічні студії. Вип. 16. Ужгород: Ужгородський національний університет. 2016. С. 166-171.

12. Греков О. В. Роль ономастики у навчанні та вдосконаленні навиків перекладу. Молодий вчений. 2018. № 9 (16). С. 94-100.

13. Гридасова О. І. Кінодискурс як об'єкт навчання кіноперекладу. Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. 2014. Вип. 2. С. 102-107.

14. Гудманян А. Г. Відтворення власних назв у перекладі : автореф. дис. д-ра філол. наук : 10.02.16. Київ, 2000. 40 с.

15. Гудманян А. Г. Критерії добору ліпсінк-відповідників в українському дубляжі англомовних анімаційних фільмів. Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Філологічна». 2017. Вип. 67. С. 93-95.

16. Гудманян А. Г., Плетенецька Ю. М. До проблем кіноперекладу як виду художнього перекладу. Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Філологічна». 2012. Вип. 25. С. 28-30.

17. Дергач Д. В. Специфіка лінгвістичної інтерпретації онімів як компонентів лексичної системи мови. Актуальні проблеми української лінгвістики: теорія і практика. 2008. Вип. 17. С. 92-101.

18. Дудун Т. В. Історичний аналіз класифікації топонімів. Часопис картографії. 2011. Вип. 1. С. 22-232.

19. Зінченко А. В., Руденко М. Д. Відтворення кінематографічних онімів українською мовою: ефективні прийоми (на прикладу ономастикону кіносаги «Зоряні війни»). Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія. 2023. № 60, Т. 1. С. 144-146.
20. Зубавіна І. «Крок»: найсучасніші анімаційні мотиви. Кіно-коло. 2003. №20. С. 142-143.
21. Зубко А. М. Українська ономастика: здобутки та проблеми. Спеціальні історичні дисципліни: питання теорії та методики. 2007. С. 262-281.
22. Іванова О. Б. Кінодискурс у поезиці романів Салмана Рушді. Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. 2022. № 4. С. 105-109.
23. Карабан В. І. Переклад англійської наукової та технічної літератури. Граматичні труднощі, лексичні, термінологічні та жанрово-стилістичні проблеми. Вінниця : Нова книга, 2004. 576 с.
24. Карабан В. І. Теорія і практика перекладу з української мови на англійську : навч. посіб. для ВНЗ. Вінниця : Нова Книга, 2008. 608 с.
25. Карпенко О. Ю. Когнітивна ономастика як напрямок пізнання власних назв : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.15. Одеса, 2006. 416 с.
26. Карпенко Ю. О. Літературна ономастика Ліни Костенко. Одеса : Астропринт, 2004. 216 с.
27. Карпенко Ю. О. Ономастичні міркування. Записки з ономастики. 2005. Вип. 9. С. 11-17.
28. Кочерган М. П. Вступ до мовознавства : навч. посіб. Київ : Академія, 2005. 368 с.
29. Котова І. А. Концепти герой та антигерой в американському кінодискурсі: когнітивний та прагматичний аспекти : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04. Харків, 2016. 279 с.

30. Крисанова Т. А. Семіотичні аспекти кінодискурсу. Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов». 2017. № 86. С. 23-31.
31. Крупеньова Т. І., Сіренко А. О. Оказіональні антропоніми у творах Василя Кожелянка. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія : Філологія. 2016. Вип. 23 (1). С. 27-29.
32. Кузенко Г. М. Audiovisual translation: theory and practice : навч. посіб. / Г. М. Кузенко, Н. І. Лютянська. Миколаїв : Вид-во ЧНУ ім. Петра Могили, 2024. 108 с.
33. Кузенко Г. М. Кінопереклад як особливий вид художнього перекладу (на матеріалі англійської мови). Одеський лінгвістичний вісник. 2017. № 9, Т. В. С. 70-74.
34. Лабінська Г. М. Топоніміка : навч. посіб. Львів : ЛНУ ім. Івана Франка, 2016. 274 с.
35. Левочкіна С. В. Лінгвокогнітивні аспекти онімів у художньому тексті в жанрі фентезі (на матеріалі творів Урсули Ле Гуїн) : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04. Черкаси, 2018. 306 с.
36. Лукьянова Т. Г. Основи англо-українського кіноперекладу : навч. посіб. Харків : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2012. 104 с.
37. Лучик В. В. Актуальні напрями української ономастики. Записки з ономастики = Opera in onomastica : зб. наук. праць/за ред. О. Ю. Карпенко. Одеса : Астропринт, 2011. Вип. 11. С. 126-130.
38. Лучик В. В. Про нові напрями української ономастики. В: Філологічні дослідження : зб. наук. пр. з нагоди 80-річчя члена кореспондента НАН України, доктора філолог. наук, проф. Юрія Олександровича Карпенка. Одеса : МОН України, Одеський національний університет, 2011.
39. Мізгуліна Р. В. Лінгвокультурологічна специфіка мультиплікаційного фільму. Молодіжна наукова ліга. Цифровізація науки та сучасні тренди її розвитку. 2021. Т. 2. С. 19-20.

40. Мосієвич Л. В. Переклад англомовних онімів українською мовою. Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика. 2022. Т. 33 (72), № 6, Ч. 1. С. 243-247.
41. Островський Д. К., Ситар Г. В. Способи відтворення англійських власних назв українською та російською мовами (на матеріалі роману Дж. К. Ролінг «Гаррі Поттер і філософський камінь»). Вісник студентського наукового товариства ДонНУ імені Василя Стуса. 2017. С. 58-62.
42. Поліщук Л. П., Пушкар Т. М. Складнощі перекладу власних назв у художньому творі. Закарпатські філологічні студії, 2023, вип. 36(1), с. 223-226.
43. Полякова О. В. Дискурс анімаційного фільму як поле діяльності кіноперекладача. Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Філологічні науки. 2013. Вип. 14 (1). С. 282-286.
44. Рингевич В. В. Літературний дискурс та кінодискурс в системі артидискурсу. Філологічні студії. 2017. С. 417-424.
45. Серажим К. Дискурс як соціолінгвальне явище: методологія, архітектоніка, варіативність : монографія. Київ, 2002. 392 с.
46. Склярєнко О. М. Ізоморфізм та аломорфізм в ойконімії США й Україні : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.15. Київ, 2008. 20 с.
47. Склярєнко О. М. Типологічна ономастика. Кн. 1: Лексикосемантичні особливості онімного простору : монографія. Одеса : Астропринт, 2012. 413 с.
48. Словник української ономастичної термінології / укладачі: Д. Г. Бучко, Н. В. Ткачова. Харків : Ранок, 2012. 256 с.
49. Тараненко О. На теми сучасного українського ономастикону : тенденції конотативних нашарувань. Мовознавство. 2010. № 1. С. 14-36.
50. Торчинський М. М. Структура онімного простору української мови : монографія. Хмельницький : Авіст, 2008. 550 с.

51. Торчинський М. М. Структура онімного простору української мови. Ч. 2: Функціонування власних назв : монографія. Хмельницький : ХНУ, 2009. 394 с.
52. Уманець Я. В. Засоби перекладу англійських антропонімів українською (за творами Моема). Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 9. Сучасні тенденції розвитку мов. 2013. Вип. 10. С. 260-265.
53. Українська ономастика : бібліографічний покажчик / уклад. С. О. Вербич, І. В. Єфименко, І. М. Железняк. Київ : НАН України, Інститут української мови, 2013. 363 с.
54. Шемшук В. Повний фонетичний синхронізм ліпсинк-відповідників як проблема перекладу. В: XVIII Міжнародна конференція «Сучасні проблеми науки». 2020. С. 68.
55. Шийка Ю. І., Мацько А. Б. Особливості перекладу назв кінофільмів. Молодий вчений. 2021. № 4 (29). С. 228-231.
56. Юрковська М. М. Дискурс англомовної анімаційної комедії: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук. Київ, 2011. 23 с.
57. Якимчук А. П. Лінгвокультурна комунікація як випробовування для перекладача. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/2023/1/17.pdf> (дата звернення: 29.10.2025).
58. Яковлева О. В. Англійські антропоніми у когнітивно-функціональному аспекті. Наукові праці Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Філологічні науки. 2011. Вип. 25. С. 530-535.
59. Abbot B. Definiteness and Proper Names: Some Bad News for the Description Theory. *Journal of Semantics*. 2002. Vol. 19, No. 2. P. 191-201.
60. Bartolome A. I. H. New trends in audiovisual translation: The latest challenging modes. *Miscelanea: a journal of English and American studies*. 2005. No. 31. P. 89-104.

61. Bellucci F. Peirce on Proper Names. *Journal of the History of Philosophy*. 2021. Vol. 59. P. 483-510.
62. Bright W. What IS a Name? Reflections on Onomastics. *Language and Linguistics*. 2003. P.669-681. URL: www.ling.sinica.edu.tw/files/publication/j2003_4_01_3698.pdf (дата звернення: 19.10.2025).
63. Davies E. E. A Goblin or a Dirty Nose? The Translator: Studies in Intercultural Communication. 2003. 9 (1). P. 65-100.
64. Debus F. *Namenkunde und Namengeschichte. Eine Einführung*. Berlin : Erich Schmidt Verlag, 2012. 280 S.
65. Díaz-Cintas J. Introduction: The didactics of audiovisual translation. In: *The Didactics of Audiovisual Translation*/ed. by J. Díaz-Cintas. Amsterdam : John Benjamins, 2008. P. 1-18.
66. Dynel M. Stranger than Fiction? A Few Methodological Notes on Linguistic Research in Film Discourse. *Brno Studies in English*. 2011. Vol. 37. P. 41-46.
67. Koß G. *Namenforschung. Eine Einführung in die Onomastik*. 3 aktualisierte Auflage. Tübingen : Niemeyer, 2002. 248 S.
68. Kozloff S. *Overhearing Film Dialogue*. Berkeley, Los Angeles : University of California Press, 2000.
69. Matamala A., Orero P. *Researching Audio Description: New Approaches*. London : Palgrave Macmillan, 2016. 250 p.
70. Matamala A., Orero P. Standardising accessibility: transferring knowledge to society. *Journal of Audiovisual Translation*. 2018. Vol. 1, No. 1. P. 139-154.
71. Remale A. *Audiovisual translation*. John Benjamins Publishing House, 2019. Vol. 1. P. 28-34.
72. Rossi F. Discourse Analysis of Film Dialogues. Italian Comedies between Linguistic Realm and Pragmatic Non-Realism. In: *Telecinematic Discourse:*

Approaches to the Language of Films and Television Series. Amsterdam : John Benjamins, 2011. P. 21-46.

73. Vassiliou A. *Analysing Film Content: A Text-Based Approach*. Surrey: University of Surrey, 2006. 195 p.

74. Zabalbeascoa P. *The Nature of the Audiovisual Text and Its Parameters*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 2008. P. 21-37.

75. Zanotti S. Audiovisual translation. In K. Malmkjaer (Ed.), *The Cambridge handbook of translation*. Cambridge University Press, 2022. P. 440-460.

СПИСОК ІЛЮСТРАТИВНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Історія іграшок / Toy Story. UAKINO. URL: [підозріле посилання видалено] (дата звернення: 09.11.2025).
2. Шрек. UAKINO. URL: <https://uakino.best/cartoon/features/140-shrek.html> (дата звернення: 07.11.2025).
3. Як приборкати дракона / How to Train Your Dragon (2010). UAserials. URL: <https://uasegrials.com/5818-yak-pryborkaty-drakona-2010.html> (дата звернення: 04.11.2025).
4. How to Train Your Dragon (live-action) (transcript). URL: [https://howtotrainyourdragon.fandom.com/wiki/How_to_Train_Your_Dragon_\(live-action\)_transcript](https://howtotrainyourdragon.fandom.com/wiki/How_to_Train_Your_Dragon_(live-action)_transcript) (дата звернення: 04.11.2025).
5. Shrek. IMSDb: The Internet Movie Script Database. URL: <https://imsdb.com/scripts/Shrek.html> (дата звернення: 07.11.2025).
6. Toy Story. Daily Script. URL: https://www.dailyscript.com/scripts/toy_story.html (дата звернення: 09.11.2025).

ДОДАТКИ

Класифікація та аналіз засобів перекладу англомовних онімів мультфільмів українсько мовою.

Додаток 1.

Ім'я	Переклад	Вид оніма	Засіб перекладу
Al McWhiggin	Ел МакВіггін	антропонім	транскрипція
Andy Devis	Енді Девіс	антропонім	транскрипція
Woody	Вуді	антропонім	транскрипція
Buzz Lightyear	Базз рятівник	антропонім	смисловий розвиток
Jessie	Джессі	антропонім	транскрипція
Barbie	Барбі	антропонім	транскрипція
Ken	Кен	антропонім	транслітерація
Emily	Емілі	антропонім	транскрипція
Duke Caboom	Дюк Кабум	антропонім	транскрипція
Margaret	Маргарет	антропонім	транслітерація
Harmony	Гармоні	антропонім	транскрипція
Bo Peep	Бо Піп	антропонім	транскрипція
Sid Fillips	Сід Філіпс	антропонім	транскрипція
Hanna Fillips	Ханна Філіс	антропоніма	транскрипція
Rocky Gibraltar	Рокі Гібралтар	антропонім	транскрипція
Sarge	Сержант	антропонім	калькування
Stinky Pete	Смердюк Піт	антропонім	калькування
Evil Emperor Zurg	Злий імператор Зург	антропонім	калькування
Mr. Potato Head	Містер Картопляна голова	антропонім	калькування
Mrs. Potato Head	Місіс Картопляна голова	антропонім	калькування
Roly Pole Clown	Клоун Ролі Полі	антропонім	калькування
Jack-in-the-box	Стрибунець	антропонім	смисловий розвиток
Daisy	Дейзі	антропонім	транскрипція
Gabby Gabby	Габбі Габбі	антропонім	транскрипція
Geri	Гері	антропонім	транслітерація
Polly	Поллі	антропонім	транскрипція
Giggle McDimples	Смішанка Маквеснянка	антропонім	смисловий розвиток
Forky	Виделик	антропонім	смисловий розвиток

Marie Antoinette	Марія Антуанетта	антропонім	транскрипція
Baby face	Бєбі фейс	антропонім	транскрипція
Combat Carl	Комбат Карл	антропонім	транскрипція
Charred Rag Doll	Тряпчана обуглена лялька	антропонім	калькування
Molly	Моллі	антропонім	транскрипція
Roller Bob	Роллер Боб	антропонім	транслітерація
Sally	Саллі	антропонім	транскрипція
Axel	Аксель	антропонім	транскрипція
Bonnie	Бонні	антропонім	транскрипція
The Cleaner	Прибиральник	антропонім	калькування
Jerome	Джером	антропонім	транскрипція
Karen Beverly	Карен Бєверлі	антропонім	транскрипція
Rejean	Реджин	антропонім	транскрипція
Sparks	Спаркс	антропонім	транслітерація
Tinny	Тінні	антропонім	транскрипція
Old Timer	Годинник	антропонім	калькування
Lenny	Ленні	антропонім	транслітерація
Mr. Spell	Містер Спел	антропонім	транскрипція
Troikas	Трійки	антропонім	калькування
Mr. Mike	Містер Майк	антропонім	транскрипція
Billy, Goat and Gruff	Біллі, Коза та Грюф	зоонім	Калькування транскрипція
Bitey White	Біті Вайт	зоонім	транскрипція
Bookworm	Книжковий хробак	зоонім	калькування
Bunny	Зайчєня	зоонім	калькування
Bullseye	Булзай	зоонім	транскодування
Buttercup	Лютик	зоонім	калькування
Buster	Бустер	зоонім	транслітерація
Carl Reineroceros	Носоріг Карл	зоонім	ткалькування
Ducky	Качка	зоонім	калькування
Hamm	Гем	зоонім	транскрипція
Lotso	Лотсо	зоонім	транслітерація
Melephant Brooks	Мелефант Брукс	зоонім	транскрипція
Rex	Рекс	зоонім	транскрипція
Trixie	Тріксі	зоонім	транскрипція
Scud	Скад	зоонім	транскрипція
Shark	Акула	зоонім	калькування
Monkey	Мавпа	зоонім	калькування

Slinky dog	Жилка	зоонім	смісловий розвиток
Wheezy	Висклик	зоонім	смісловий розвиток
Snake	Змія	зоонім	калькування
Mr. Pricklepants	Містер Колючка	зоонім	калькування
Heimlich	Геймліх	зоонім	транскрипція
Pizza Planet	Планета Піца	ергонім	калькування
Al's Toy Barn	Амбар іграшок Ела	ергонім	калькування
Sunnyside	Дивокрай	ергонім	смісловий розвиток
Tri-Country Landfill	Сміттєзвалище Три-Каунтрі	топонім	калькування
Antique Store	Антикварний магазин	ергонім	калькування
San Francisco	Сан Франциско	топонім	транскрипція
London	Лондон	топонім	транслітерація
France	Франція	топонім	калькування
Aliens	Прибульці	міфонім	калькування
The evil gnomes	Злі гноми	міфонім	калькування
Peas-in-a-pod	Горошини в стручку	фітонім	калькування
Shreck	Шрек	антропонім	Транскрипція
Fiona	Принцеса Фіона	антропонім	транслітерація
Arthur Pendragon	Король Артур Пендрагон	антропонім	транскрипція
Pinochio	Піноккіо	антропонім	транскрипція
Farkle	Фаркель	антропонім	транскодування
Fergus	Фергас	антропонім	транскрипція
Felicia	Феліція	антропонім	транскрипція
Queen Lillian	Королева Ліліан	антропонім	транскрипція
King Harold	Король Гарольд	антропонім	транскрипція
Doris	Доріс	антропонім	транслітерація
Snow White	Білосніжка	антропонім	калькування
Cinderella	Попелюшка	антропонім	калькування
Sleeping Beauty	Спляча красуня	антропонім	калькування
Merlin	Мерлін	антропонім	транслітерація
Brogan	Броган	антропонім	транслітерація
Gretched	Гретчед	антропонім	транскрипція
Thelonious	Телоній	антропонім	транскодування
Lord Farquard	Лорд Фарквад	антропонім	транскрипція
Fairy	Фея-хрещена	антропонім	калькування

Godmother			
Prince Charming	Принц Чарівний	антропонім	калькування
Rapunzel	Рапунцель	антропонім	транскодування
Captain Hook	Капітан Гак	антропонім	калькування
Mabel	Мабель	антропонім	транскрипція
The Evil Queen	Зла королева	антропонім	калькування
Stromboli	Стромболі	антропонім	транслітерація
Headless Horseman	Вершник без голови	антропонім	калькування
Robin Hood	Робін Гуд	антропонім	транскрипція
Lancelot	Сер Ланцелот	антропонім	транслітерація
The Pied Piper	Щуролов	антропонім	смісловий розвиток
Cookie	Кука	антропонім	транскодування
Raoul	Рауль	антропонім	транскрипція
The Maffin Man	Марципан	антропонім	смісловий розвиток
Guinevere	Гіневра	антропонім	транскодування
Mongo	Монго	антропонім	транслітерація
Gingie	Пряник	антропонім	смісловий розвиток
Tiffany	Тіффані	антропонім	транскрипція
Hansel and Gretel	Гензель і Гретель	антропонім	Транскодування транскрипція
Santiago de Compostela	Сантьяго де Компостела	антропонім	транскрипція
Rumpelstiltskin	Румпельштільхен	антропонім	транскодування
Griselda	Гризельда	міфонім	транскрипція
Baba	Баба	міфонім	транслітерація
Priscilla	Прісцилла	антропонім	транскрипція
Tom Thumb	Хлопчик-мізинчик	антропонім	
Thumbelina	Дюймовочка	антропонім	смісловий розвиток
Donkey	Віслук	зоонім	калькування
Puss in Boots	Кіт у чоботях	зоонім	калькування
Dragon	Дракоша	зоонім	калькування
The Big Bad Wolf	Великий злий вовк	зоонім	калькування
Three little pigs	Три маленьких поросяти	зоонім	калькування
Heimlich	Геймліх	зоонім	транскрипція
Dieter	Дітер	зоонім	транскрипція
Horst	Горст	зоонім	транскрипція
Three blind	Три сліпі миші	зоонім	калькування

mice			
Dronkeys	Дракослики	зоонім	Описовий переклад
Coco	Кокос	зоонім	транслітерація
Peanut	Арахіс	зоонім	калькування
Bananas	Банан	зоонім	Граматична заміна
Kitty Soft Paws	Киця М'яколапка	зоонім	смісловий розвиток
Fifi	Фіфі	зоонім	транслітерація
Three bears	Три ведмеді	зоонім	калькування
The Kingdom of Far Far Away	Тридев'яте королівство	топонім	смісловий розвиток
Duloc	Далок	топонім	транскрипція
Swamp	Болото	гідронім	калькування
Worcestershire Academy	Вустерширська академія	ергонім	транскодування
Friar`s Fat Boy	Товстий монах	ергонім	калькування+опущення
Dragon`s Keep	Драконячий замок	топонім	калькування
Poison apple	Отруйне яблуко	ергонім	калькування
Evil Trees	Злі дерева	фітонім	калькування
Cyclops	Циклопи	міфонім	калькування
Witches	Відьми	міфонім	калькування
Ogres	Огри	міфонім	калькування
The evil gnomes	Злі гноми	міфонім	калькування
Magic Mirror	Магічне дзеркало	антропонім	калькування
<u>Hiccup</u>	Гикавка	антропонім	калькування
Berk	Берк	топонім	транслітерація
Astrid	Астрід	антропонім	транслітерація
<u>Stoick the Vast</u>	Стоїк Безмежний	антропонім	смісловий розвиток
<u>Valka</u>	Валка	антропонім	транслітерація
Night Fury	Нічна лють	міфонім	калькування
Gobber	Патяк	антропомнім	смісловий розвиток
Fishlegs	Рибоніг	антропонім	калькування
Snotlout	Шмаркляк	антропонім	смісловий розвиток
Ruffnut	Твердюх	антропонім	смісловий розвиток
Tuffnut	Впертюх	антропонім	смісловий розвиток
Raven point	Воронячий мис	топонім	калькування
Deadly Nadder	Смертельний верть	міфонім	калькування
Hideous Zippleback	Огидна Застібачка	міфонім	калькування
Monstrous	Страхітливий	міфонім	калькування

Nightmare	кошмар		
Terrible Terror	Жахливий жах	міфонім	калькування
Toothless	Беззубик	міфонім	калькування
Thunderdrum	Громогур	міфонім	калькування
Timberjack	Лісоруб	міфонім	калькування
Scauldron	Котлошпар	міфонім	смісловий розвиток
Changewing	Крилозміна	міфонім	калькування
Skrill	Шквар	міфонім	смісловий розвиток
Bone Knapper	Хвостобій	міфонім	смісловий розвиток
Whispering Death	Шепітлива Смерть	міфонім	калькування
Odin	Одін	теонім	транслітерація
Thor	Тор	теонім	транскрипція
Red death	Червона смерть	міфонім	калькування
Berkians	Беркіанці	етнонім	транскодування
Barf	Блюв	міфонім	калькування
Belch	Підрив	міфонім	калькування
Stormfly	Буревійка	міфонім	калькування
Meatlug	Біфштекс	міфонім	смісловий розвиток
Drago Blutvist	Драго Кровожер	антропонім	смісловий розвиток
Eret	Ерет	антропонім	транслітерація
Grump	Бовкотун	міфонім	смісловий розвиток
Skullcrusher	Твердолобий	міфонім	смісловий розвиток
Shafleefang	Гострозуб	міфонім	смісловий розвиток
Raincutter	Дощоріз	міфонім	калькування
Hobblegrunt	Криволап	міфонім	смісловий розвиток
Cloudjumper	Хмаростриб	міфонім	калькування
Alpha	Альфа	міфонім	транскрипція
Valkyries	Валькірії	теонім	калькування
Ivar	Івар	антропонім	транслітерація
Crimson Goregutter	Червоний випотрач	міфонім	смісловий розвиток
Fishmeat	М'ясолюб	міфонім	калькування
Hobgobbler	Хап-шняп	міфонім	смісловий розвиток
Deathgripper	Смертихап	міфонім	калькування
Ragnar	Рагнар	антропонім	транслітерація
Grimmel the Grisly	Гримчак Гризлі	антропонім	транскодування
Griselda	Гризельда	антропонім	транскрипція
Light Fury	Денна Лють	міфонім	калькування
Hidden World	Прихований світ	топонім	калькування