

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет іноземної філології
Кафедра перекладознавства та прикладної лінгвістики

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА (ПРОЄКТ)

з теми:

**«ОСОБЛИВОСТІ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ПЕРЕКЛАДАННЯ
АНІМАЦІЙНИХ ФІЛЬМІВ»**

Виконала: студентка 431 групи
Спеціальності 035.04 Філологія
(германські мови та літератури (переклад
включно) (переклад))
Освітньо-професійної програми
«Філологія (германські мови та
літератури (переклад включно))»
Попова Марина Дмитрівна
Керівник к. філол. н., доц. Цапів А.О.
Рецензент к. пед. н., доц. Гоштанар І.В.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Особливості аудіовізуального перекладання анімаційних фільмів	5
1.1 Поняття аудіовізуального перекладу.....	5
1.2 Аудіовізуальна продукція як об’єкт перекладу.....	10
1.3 Етапи аудіовізуального перекладання.....	14
РОЗДІЛ 2. Мультиплікаційні фільми як об’єкт аудіовізуального перекладу	18
2.1 Загальна характеристика жанру анімаційних фільмів	18
2.2 Доперекладацький етап роботи з анімаційним фільмом «Смурфіки».....	25
2.3 Стратегії і тактики аудіовізуального перекладу анімаційних фільмів «Смурфіки ».....	36
ВИСНОВКИ	43
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	47

ВСТУП

Кваліфікаційну роботу присвячено вивченню особливостей аудіовізуального перекладання популярних анімаційних фільмів американської лінгвокультури українською мовою.

Актуальність теми обумовлена, перш за все, тим, що аудіовізуальний переклад – це затребуваний на сьогоднішній день вид перекладацької діяльності. Щороку в українському прокаті з'являються сотні творів кіноіндустрії з різних країн. Всю цю аудіовізуальну продукцію необхідно перевести і адаптувати під сучасного українського глядача. Однак не кожне бюро перекладів готове взятися за цю роботу, так як галузь має свою специфіку. Аудіовізуальний переклад вимагає від перекладача не тільки вміння працювати з текстом, але також враховувати те, що відбувається на екрані, так як глядач отримує інформацію одночасно по двох каналах – акустичним і візуальним. Існує кілька видів аудіовізуального перекладу: переклад для закадрового озвучення (*voice-over*), переклад для двомірного субтитрування (*subtitling*), переклад для дублювання серійних дитячих художніх і анімаційних творів та ігор, переклад під повний дубляж (*doubling*) і переклад для тривимірного субтитрування. Аудіовізуальний переклад ставить дуже складні завдання перед перекладачем, але, будучи мистецтвом, дає великі можливості для творчості. Головне для перекладача в даній сфері – не спотворити задум автора, якість діалогів, характеристики усного мовлення, зберігати стиль.

Об'єктом нашого дослідження є переклади українською мовою анімаційних фільмів американської культурної традиції, **предмет** дослідження становлять стратегії і тактики перекладу анімаційних фільмів українською мовою.

Матеріалом дослідження було обрано серію анімаційних фільмів “*The Smurfs*”, які постають популярними серед американських та

українських глядачів. Анімаційні фільми віднесено до категорії сімейного перегляду, а отже у них відсутні сцени насилля, табуйована лексика і тематика 18+.

Мета роботи – виявити та схарактеризувати особливості аудіовізуального перекладу анімаційних фільмів американської культурної традиції українською мовою.

Для цього були визначені такі основні **завдання**:

- обґрунтувати теоретичний апарат дослідження;
- схарактеризувати основні види аудіовізуального перекладу та окреслити всі його етапи;
- здійснити перекладацький аналіз основних стратегій аудіовізуального перекладу анімаційних фільмів і тактик їх реалізації;
- визначити труднощі, що виникають під час перекладання анімаційних фільмів, та запропонувати шляхи їх подолання;
- розкрити основні засоби досягнення адекватного перекладання анімаційних фільмів для української цільової аудиторії.

Магістральним методом аналізування у дослідженні постає *контрастивно-перекладознавчий метод* тексту-оригіналу (скриптів) англійськомовних анімаційних фільмів та їхніх перекладів українською мовою. Також у роботі залучено елементи мультимодального аналізу для здійснення аналізування синхронізації вербального та аудіовізуального ряду, виявлення комічних контекстів на візуальному (невербальному) та вербальному рівнях.

Апробація результатів дослідження. Результати наукового дослідження висвітлено в одноосібній публікації («Особливості аудіовізуального перекладу анімаційних фільмів») матеріалів XI Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції «Іноземні мови у сучасному комунікативному просторі» (Херсон, ХНТУ, 2020).

РОЗДІЛ 1

ОСОБЛИВОСТІ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ПЕРЕКЛАДАННЯ АНІМАЦІЙНИХ ФІЛЬМІВ

1.1 Поняття аудіовізуального перекладу

З огляду на значимість кіноіндустрії в сучасному світі, переклад фільмів на рідну мову повинен бути виконаний професійно і бездоганно. Основна місія перекладача – не допустити зниження загального художнього сприйняття, спотворення задуму автора, якості діалогів, мовних характеристик, зберегти стиль, передати аромат епохи і індивідуальність [1, с.36].

Фільм, як об'єкт лінгвістичного дослідження, завжди є причиною певних труднощів, з огляду на те, що є складною системою уявлень знань, яка містить, окрім тексту, ще й екстралінгвістичні фактори, важливі для його розуміння, а також вказівку на учасників комунікації і на процеси створення та відтворення повідомлення [2, с.207]. При перекладі фільму виникають не тільки лінгвістичні, а й технічні труднощі. Від цього залежить ступінь еквівалентності та адекватності перекладу, а також його технічне втілення на екрані [1, с.40].

«В даний час виникають численні запитання, пов'язані з передачею різних особливостей тексту при перекладі фільмів з англійської мови на українську. Важливо підкреслити, що особливу роль при перекладі відіграє адаптація тексту до іншомовної культури, яка, в свою чергу, має певні цінності і поняття. Також при перекладі потрібно брати до уваги особливість кінотексту, так як за цим поняттям стоїть безпосередньо задум автора, який має величезне значення в сприйнятті твору мистецтва глядачем» [4, с.107].

Аудіовізуальний переклад – одна з наймолодших галузей перекладознавства. Завдяки великій популярності і поширеності

кінематографічної та анімаційної продукції вона знаходиться в епіцентрі уваги дослідників (Й. Іварсон, П. Райх, В. Горшкової, М. Вербицької, І. Ігнат'єва та Р. Матасова, Г. Готліб, Г. Люкен, Л. Перес-Гонсалес, І. Гамбієр та інших). Аудіовізуальний переклад, що має безліч синонімічних назв, таких як теле/відео переклад, кіно переклад, медіа переклад або екранний переклад, трактується як переклад вербального супроводу до відеоряду, що використовується на телебаченні, при перекладі фільмів та іншої аудіо-відео продукції [29, с.18].

У роботах закордонних перекладачів вже досить давно розглядається питання кіноперекладу. Створена велика кількість наукових і науково-популярних робіт на дану тему [3, с.82-84].

Наприклад, Пілар Орейро в своїх роботах порушувала питання про те, чи можна вважати аудіовізуальний переклад новою сферою діяльності або ж це область, в якій кілька галузей знань перетинаються. Також, вона сформувала теоретичну базу для різних видів аудіовізуального перекладу. У своїй книзі вона вводить і структурує терміни. На її думку, термінологічну базу даної сфери діяльності ще не можна вважати усталеною. У книзі «*Topics in audiovisual translation*» вона описує як саму технологію субтитрування і дублювання, так і відмінність даних видом 13 перекладу з точки зору реципієнтів і перекладачів, вона дає поради і рекомендації для перекладачів аудіовізуальних текстів [28, р.156].

Для аудіовізуального перекладу перекладач повинен володіти навичками, вміннями і теоретичними основами кількох наукових дисциплін і професій. Дослідники з різних країн, а саме Невес, відзначали, що аудіовізуальні тексти полісемантичні [29, р.205].

Реципієнти аудіовізуальних матеріалів є одночасно глядачами, слухачами та читачами. Вони отримують і обробляють інформацію відразу на декількох рівнях декодування. Діяльність по сприйняттю аудіовізуального твору частіше всього здійснюється в

напівавтоматичному режимі. Реципієнти аудіовізуальних творів ніяк не можуть вплинути на швидкість, з якою до них надходить сенсорна інформація з різних каналів. Вони змушені обробляти її в темпі, нав'язаному їм ззовні, і підлаштовуватися [13, с.86].

Ті, хто хоча б раз були свідками спроб перекладу аудіовізуальних текстів за допомогою комп'ютерних програм-перекладачів, погодяться, що, програма-перекладач не враховує екстралінгвістичні контексти, і тому машинний переклад для фільмів часто взагалі ніяк не співвідноситься з тим, що відбувається на екрані [11].

Дослідники наполягають на тому, що аудіовізуальний переклад повинен бути виділений в окрему дисципліну, оскільки необхідні власний понятійний апарат і розробка окремих курсів з навчання, так як аудіовізуальний переклад є «обмеженим» через наявність зовнішніх по відношенню до мови і комунікативної ситуації обмежень; аудіовізуальний твір полісемантичність за своєю суттю; для аудіовізуального перекладу необхідні знання різних стратегій семантичного аналізу, а також семантичного синтезу, які враховують суть і обсяги інформації, що надходить по паралельних каналах сприйняття [8].

Таким чином ми бачимо, що аудіовізуальний переклад не можна віднести ні до письмового, ні усного перекладу, тому що інформація надходить відразу по декількох каналах сприйняття. Тому необхідно досліджувати кінопереклад як особливий вид перекладацької діяльності, враховуючи всі його особливості [9, с.77].

Закадровий переклад є особливим видом перекладу, який поєднує в собі елементи письмового й синхронного перекладу, але з деякими застереженнями. Закадровий переклад відрізняється від письмового перекладу тим, що існують певні обмеження на виході. В монтажному аркуші немає описів, роздумів, авторських виступів, а є тільки діалог. Розмова двох або кількох героїв [6, с.137]. Цей діалог насичений, в

залежності від часу і місця дії, історизмами, діалектизмами, сленгом і так далі.

У свою чергу, закадровий переклад відрізняється від синхронного тим, що текст кінофільму обмежений часовими рамками, у перекладача є можливість заздалегідь підготувати монтажні листи, при перекладі кінотексту відсутній ефект несподіванки, який є особливістю синхронного перекладу [7, с.152]. При закадровому перекладі відбувається взаємодія трьох систем: систем мов, культур і кінотексту, і перекладачеві доводиться враховувати всі ці аспекти при виконанні роботи [30, р.85].

В якості основних видів аудіовізуального перекладу в даний час виділяють наступні:

- 1) Переклад для закадрового озвучення (*voice-over*);
- 2) Переклад для субтитрування (*subtitling*);
- 3) Переклад під повний дубляж (*doubling*).

При перекладі для закадрового озвучення (*voice-over*) оригінальна звукова доріжка не відключається, а тільки лише приглушується і залишається чутна. Перекладаючи фільм способом закадрового перекладу, перекладач практично не пов'язаний з візуальним синтаксисом аудіовізуального твору, а актор, який читає цей переклад, має найчастіше можливість прискорити темп мови [12, с.475].

Іншими словами, при закадровому перекладі перекладач стикається з мінімальною кількістю обмежень, і «войсовер» з точки зору теорії перекладу може розглядатися як один з різновидів синхронного перекладу. Однак, в останні роки візуальний синтаксис з'явився і тут. Це істотно ускладнило роботу перекладачів, які бралися за цей вид перекладу, вважаючи його нескладним [10].

Сьогодні візуальний ряд стає для перекладача закадрового озвучування більш важливим. Перекладач змушений враховувати всі

досягнення останніх років щодо зміни планів, побудови монтажу і прискорення темпу подачі інформації глядачам.

Переклад для двомірного субтитрування. Основна проблема для його перекладачів – стрімке зростання зовнішніх обмежень, таких як: необхідність поміщати переклад в обмежену кількість рядків і знаків, обумовлених міжнародними стандартами швидкості читання і відображення субтитрів на екранах; прив'язка зміни субтитрів до зміни планів в кадрі (це технологічно вкорочує і так обмежений час і простір перекладу) [14, с.150].

Переклад для дублювання серійних дитячих художніх та анімаційних творів та ігор. Існування штучних «світів» серіалів та ігор надає на цей тип аудіовізуального перекладу дуже серйозний вплив. Творці цих творів намагаються, щоб ігрова, імітаційна, відокремлена від реальності складова була максимально різноманітна, так як гра – основний засіб пізнання світу для цільової аудиторії [30, р.186].

Необхідно враховувати які особливості мови і мовотворення героїв зустрічаються протягом численних серій і сезонів, взаємини персонажів, передісторії героїв і їх «особистих досьє». Також, присутні обмеження, що накладаються візуальним рядом. Намагаючись здійснити переклад під дубляж серійних дитячих творів не розуміючи зовнішню референціальну базу «світу серіалу», перекладач робить оглушливий провал [33, р.102].

Переклад під повний дубляж (*doubling*). Головне завдання перекладача, що займається професійним дубляжем синхронізувати рухи губ і фонетичний образ перекладеного тексту. Перекладу оцінюють, аналізуючи, наскільки добре перекладач зміг «укласти текст в губи». При здійсненні переказу для дубляжу, перекладач створює текст заново, ґрунтуючись на паралельних смислових потоках, при цьому він здійснює видозміну цілісного семантичного цілого тексту і зображення в ситуації іншої мови та іншої культури [15, с.109].

Таким чином, переклад під дубляж є самим складним і дорогим видом аудіовізуального перекладу, який Україна не завжди може собі дозволити і тому використовує в більшості випадків закадровий переклад.

1.2 Аудіовізуальна продукція як об'єкт перекладу

Переклад кінофільмів можна віднести ні до письмового перекладу, ні до усного. Це окремий дворівневий вид перекладу. Вчені стверджують, що кінотекст – це завжди колективна праця, так як вся знімальна команда бере участь в її створенні. Звичайно, режисер перебуває ніби над рештою учасників знімальної команди, але все ж не можна сказати, що він є єдиним творцем фільму. Перекладач показує глядачеві те, як режисер бачить світ. Таким чином, найважливішою конститутивною ознакою кінотексту є колективний функціонально диференційований автор [17].

Кінотекст відрізняється від художнього тексту в першу чергу колективним авторством, хоча і художній текст іноді є результатом роботи декількох авторів. У колективній творчості при створенні кінофільму можна розрізнити функції знімальної команди: сценариста, костюмера, акторів, композиторів і ін [9, с.87].

Основні ознаки кінотексту:

1. Кінотекст є дискретною одиницею, так як його структура ділена.
2. Вчені вказують на зв'язність кінотексту: змістовна самостійність епізоду відносна, так як вимагає опори на кінотекст цілком. А отже, ми можемо говорити про кінотекст як "про єдине узгоджене ціле".
3. Події в кінотексті можуть бути спрямовані вперед (в залежності від ходу подій в реальному світі), так і в іншу сторону. Мають місце також проспекція і ретроспекція у вузькому сенсі – передбачення майбутнього, забігання вперед і спогад про минуле

(флешбек/флешфорвард). Завдяки зазначеним категоріям створюється відчуття багатовимірності світу кінотексту.

4. Кінотекст антропоцентричним, так як в його центрі незалежно від конкретної теми оповідання, як правило, знаходиться людина.

5. Кінотекст також володіє локальною та темпоральною відносністю. Найчастіше простір в кінотексті пов'язано з присутністю персонажа і часом дії.

6. Для кінотексту характерна багатоканальна інформативність: з одного боку, інформаційний потік різниться за методом сприйняття інформації (зоровий і слуховий), з іншого – за типом інформації, що сприймається (змістовно-фактуальна, змістовно-концептуальна, змістовно-підтекстова) [4, с.65].

7. У кінотексті нічого не буває випадково, саме по собі: кожен елемент включений в загальну систему (системність), створювану колективним автором як результат множинних семіотичних трансформацій і функціонуючи для виконання єдиної мети.

8. Специфіка категорії цілісності в кінотексті полягає в наступному:

- а) тісна інтеграція лінгвістичної і нелінгвістичної складових;
- б) наявність чітких часових і просторових рамок;
- в) наявність сигналів, що позначають початок і кінець фільму.

9. Кінотекст – продукт суб'єктивного осмислення дійсності колективним автором [21, с.145]. Враховуючи диференційований поліавторський характер кінотексту, дослідники говорять про складний тип модальності. Кінотекст є відображенням світу, яке побачили наочно ціла група людей.

10. Прагматична спрямованість кінотексту полягає в спонуканні глядача до відповідної реакції, яка в даному випадку передбачає деяку імпліцитну дію, тобто зміна в почуттях, думках реципієнта, що не обов'язково знаходить вербальне вираження.

Поняття жанру формувалося з початку студійної системи Голлівуду. Це допомогло упорядкувати виробництво кінофільмів і спростило їх просування на ринку [23, р.206]. Також, під час «золотого століття» Голлівуду, в той час як студії випускали фільми сотнями, систематизування радила сценаристам деякі робочі стандарти. Кожна студія робила акцент на виробництві фільмів певного жанру: *Paramount Pictures* – на комедіях, *Universal Studios* – на фільмах жахів, *Metro-Goldwyn-Mayer* – на мюзиклах [37, р.134].

Кіножанр – це кінофільм, заснований на подібності або в елементах оповіді, або в емоційній відповіді на фільм. Більшість теорій жанру фільму запозичують літературно-жанрову критику. Кожен жанр фільму асоціюється з «умовами, іконографією, установками, оповіданнями, персонажами та акторами».

Кіножанрів велике різноманіття, але найголовніші з них є:

1) Бойовик – основна увага приділяється перестрілкам, бійкам, погоням і т. д. Бойовики часто мають гарний бюджет, роблять каскадерські трюки і спецефекти. У розв'язці фільму негативні персонажі зазвичай виявляються вбиті, рідше заарештовані [15, с.184].

2) Пригодницькі фільми – гостросюжетний вид ігрового фільму. У цих фільмах акцент на грубому насильстві, на кмітливості персонажів, уміння перехитрити, обдурити лиходія. У пригодницьких фільмах герої вміють вправно виплутатися зі складних ситуацій. Щасливий кінець також дуже ймовірний.

3) Кінокомедія – до цього жанру кіномистецтва відносяться фільми, які ставлять за мету розсмішити глядача, викликати посмішку, поліпшити настрій.

4) Детективний фільм – літературний та кінематографічний жанр, твори якого відтворюють хід розслідування містичної пригоди з ціллю з'ясування обставин і її розкриття.

5) Історичний фільм – жанр ігрового кіно, який зображає конкретні історичні епохи, події та особистості минулого. Розрізняють історико-біографічні фільми про реальні історичних діячів, що ілюструють їх життєвий шлях і історико-пригодницькі фільми про вигаданих персонажів минулих років, часто з гостросюжетної інтригою. Історичні нерідко є екранізаціями історичних романів [10].

6) Драма – відтворює насамперед зовнішній світ: взаємини між людьми, їхні вчинки, через які виникають конфлікти. На відміну від епосу, вона має не оповідальну, а діалогічну форму. Естетичний предмет драми – емоційно-вольові реакції людини, проявлені в словесно-фізичних діях. Для драматичних творів характерні гостро-конфліктні ситуації, владно спонукають персонажа до словесно-фізичної дії. Драми специфічно зображують, як правило, приватне життя людини і його соціальні конфлікти.

7) Мелодрама – жанр художньої літератури, кінематографу і театрального мистецтва твори якого відображають душевний всесвіт героїв в різноманітних запальних обставинах на базі контрастів: добро і зло, любов і ненависть тощо. Як правило, сюжети мелодрам концентруються навколо сімейних тем (любов, шлюб, одруження, знайомство, перипетії сімейного життя) і рідко виходять в інші площини, хоча багато мелодрами мають риси історичних драм і розгортаються в тому чи іншому схематично поданому історичному контексті [41].

8) Сімейний фільм – жанр кінопродукції, що включає художні, мультиплікаційні та документальні фільми і серіали, яка розрахована на зацікавлену сприйняття одночасно різними віковими групами обох статей, і тим самим підходить для перегляду фільму всією родиною.

9) Фільм жахів – жанр фантастики, який призначений налякати, налякати, шокувати або викликати огиду у своїх читачів або глядачів, викликавши у них почуття жаху і шоку.

10) Трилер – жанр, націлений пробуджувати у глядача чи читача почуття бентежне очікування. У цьому жанрі не має чітких меж, його частки присутні в багатьох творах різних жанрів. Їх часто відносять до детективних і шпигунських фільмів [41].

А. Мельник у дисертаційному дослідженні дає таке визначення поняттю анімаційного фільму, запропоноване М. Юрковською: “анімаційний фільм – це особливий тип креолізованого тексту, тобто складне семіотичне утворення, зміст якого утворюється комбінацією різноманітних семіотичних знаків: вербальних, які у свою чергу складають лінгвістичну систему фільму (персонажне, авторське, закадрове мовлення, спів, титри, заголовки, написи, назви вулиць тощо, які є частиною світу речей фільму), та візуальних, які складають нелінгвістичну систему анімаційного фільму (природні шуми, музика, візуальні образи, рухи персонажів)” [13, с.59].

1.3 Етапи аудіовізуального перекладу

Мультиплікаційний фільм дивляться в кінотеатрі і по телебаченню, проте анімаційний серіал зроблено лише для транслявання на телебаченні. Обидва види можна подивитися на DVD [37, р.97]. А. Мельник наводить таку класифікацію анімаційних фільмів, запропоновану Дж. Скоттом, згідно з якою виокремлено такі піджанри: пригодницька анімація, комедійний екшн, комедія, драма, навчальна анімація, мюзикл, дошкільна анімація, наукова фантастика тощо [15, с.61].

Мультиплікаційні фільми розрізняють за технічним критерієм, тобто способом їх створення. Ю. Пікков [30, р.36] пропонує таку класифікацію анімаційних фільмів:

- анімаційні персонажі, створені у ручну, тобто креатор створює низку анімаційних героїв, яких згодом шляхом комп’ютерного

сканування переміщують у цифровий простір, додають кольорового забарвлення, доповнюють деякими деталями і готовий продукт на фінальному етапі поєднують із головним фоном;

- анімаційна техніка ротоскопіювання належить до способу конструювання мультиплікаційної продукції, що максимально відтворює формат натуралістичного фільму;
- до типу силуетної анімації належить особлива техніка паперового моделювання персонажів, художніх деталей, елементів художнього часу і простору. Тобто ті герої мультиплікаційного фільму – це моделі здійснені руками художника-мультиплікатора динамічний рух яких уможливорює створення кадру за кадром.
- до типу пісочної анімації належить зображення, яке виробляють завдяки піску, який розташований перед камерою на матовому склі;
- до типу прямої анімації належать герої відтворюванні на плівці;
- до типу модельної анімації належать ляльки з мотузковими скелетами, які приймають положення. Епізод робиться покадрово, де після кожного дублю епізод доповнюють деякими змінами.
- комп'ютерна анімація виготовляється завдяки професійним програмам комп'ютера;
- анімаційна техніка піксіляція належить до способу затримки руху, де застосовують живих акторів, яких згодом трансформують у мультиплікаційних героїв;
- до типу покадрового кінематографа належить систематичність запуску камери улаштований пристроєм, де є можливість ловити камері кожний епізод із суттєво меншим темпом, аніж він буде відображатись).

«Якщо мова йде про побудову мультиплікаційних фільмів, то вони, як і котрий-будь аудіовізуальний матеріал, формуються з таких

визначальних елементів: доріжка зображення, назва, історія, персонажі та імпліцитний наратор, звукова доріжка. Цю опорну структуру створили та дослідили незадовго після створювання кіно і з того часу майже не мінялася. Необхідно робити акцент, що, пов'язуючи декілька самостійних опорних елементів, фільм може скластися із усіляких складових, а саме: побудова змісту, звуку, зображення тощо» [16, с.147].

Структура загального сюжету, що удосконалюється у більшості фільмах, класифікує сюжет на три частини. У першій споглядач пізнає героїв, їх світ та скрутне становище, яке розкривається перед ними. Друга частина розгортає сюжет, аби стежити за реальними причинами героїв та розкрити проникливість їх стосунків. Цей епізод закінчується проблемою для провідного персонажа, яку нереально рішити. А третя частина демонструє рішення проблеми [23, р.189].

«Анімацію довкілля та модельну анімацію описують як ліричні види, тобто без класичного наративу, що у такий спосіб демонструє одностайний та незмінний ритм (бентежність спостерігача) від початку і до кінця. Структура, побудована на повторі, монотонна та передбачувана. Модельна анімація характеризується більшим ступенем структурних повторень із темпоральними інтервалами. В анімації оточення, навколишня обстановка домінує над героями та змістом. Змістовна анімація закорінена у наративі, її класифікація набагато складніша. Завдяки переважаючому чиннику її структура нагадує класифікацію певної розповіді» [31, р.67].

«Іншою важливою характеристикою, особливо для виконання перекладу, анімаційних фільмів є їхня цільова аудиторія. Раніше анімаційні фільми асоціювались лише з дитячою аудиторією. Проте, з кінця 1990-х років почало з'являтися дедалі більше фільмів, спрямованих на більш дорослу аудиторію. Відмінність полягала як у змісті, так і в манері розповіді сюжету. П. Єбінс» [36, р.129] зробив структуру цільового сегменту мультиплікаційних фільмів відповідно до

віку. Тож цільовий сегмент розподіляють на дитячу та дорослу. Дитяча група класифікується на три підгрупи: від 1 до 3 років; від 4 до 9; від 10 до 16. Але є мультиплікаційні фільми, пригожі для усіх груп та придатні лише для певної вікової групи.

Мультиплікаційні фільми першої вікової групи (від 1 до 3 років) необхідні мати моралістичний зміст та в той же час бути манливими, щоб звернути увагу дітей та допомогти їхньому розвитку [36, р.130]. Відтворення перевищує над текстом з ціллю звернути увагу дітей, яких манить більше колір аніж форма. З погляду перекладання необхідно з'ясувати, що діти у цьому віці тільки навчаються говорити та оволодівають мовою старших, тож ні оригінал, ні перекладання не потрібні бути надто важкими або складними для розуміння.

До другої групи відносяться діти (від 4 до 9 років). Вони уподобають гарним картинкам, формам персонажів та рухам. На цьому етапі дитячого розвитку сюжет розповіді стає значно складнішим, проте залишається педагогічним та моралістичним за своєю природою, але починає охоплювати і інші частини, такі як гумор [36, р.134].

Остання група дітей (від 10 до 16 років) найбільш сприйнятлива та перебірлива, тому що підручки відсувають все, що зв'язане з інфантильністю, і обирають програми, зроблені для дорослих та молоді. Аби сконцентрувати їх увагу, герої та усе навколо стають значно витончені, а сюжет теж повинен бути до смаку та цікавості підліткової аудиторії.

Мультиплікаційні фільми займають свою нішу у різноманітній аудіовізуальній продукції. За винятком загальних зі всіма іншими типами аудіовізуальної продукції ознак, мультиплікаційні фільми мають несхожі характеристики та систематичні розділи. Їх поділяють за принципом способів їх створення, жанрів, вікової аудиторії та сюжетної структури.

РОЗДІЛ 2

МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНІ ФІЛЬМИ ЯК ОБ'ЄКТ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ПЕРЕКЛАДУ

2.1. Загальна характеристика жанру анімаційних фільмів

Мультиплікацією іменують цілість прийомів, в фундаменті яких лежить виготовлення пересувних малюнків, а саме мари їх руху, так як вживається задля чимало нерухомих малюнків і кадрів. Тож, це зйомка ляльок або малюнків, які виконують деякі моменти дії. Мультиплікація і анімація - це поняття схожі, але не рівнозначні. Мультиплікація – це коли анімацію створюють, коли робиться покадрова зйомка сцен, паперових конструкцій, рисунків тощо [34, р.67].

Анімація, мистецтво виготовлення неживих предметів, які рухаються. Анімація – це художній порив, який давно передує кіно. Перший записаний в історії аніматор – Пігмаліон з грецької та римської міфології, скульптор, який створив фігуру жінки настільки досконалою, що він закохався в неї і благав Венеру повернути її до життя. Якимось таким самим почуттям магії, таємничості та проступки все ще дотримується сучасної кіноанімації, що зробило її основним засобом для вивчення захоплюючих, часто дивовижних емоцій дитинства – почуттів, якими колись займалися люди [36, р.35].

Теорія анімаційного мультфільму передувала винаходу кіно на півстоліття. Ранні експериментатори, працюючи над створенням творів для розмов, щодо вікторіанських салонів або нових відчуттів для гастрольних шоу магичних ліхтарів, які були популярною формою розваг, відкрили принцип стійкості зору. Якби малюнки етапів дії були показані швидко, послідовно людське око сприймало б їх як безперервний рух. Одним із перших комерційно успішних пристроїв, винайденим бельгійським плато Джозефом у 1832 році, був

фенакістоскоп, прядильний картонний диск, який створив ілюзію руху при погляді в дзеркало. У 1834 р. Вільгельм Джордж Хорнер винайшов зоотроп – обертовий барабан, викладений смугою картинок, яку можна змінити. Француз Еміль Рейно в 1876 році адаптував цей принцип у форму, яку можна було спроектувати перед театральною публікою. Рейно став не лише першим підприємцем мультиплікації, але своїми чудовими розписаними вручну стрічками з целюлоїду, переданими системою дзеркал на театральний екран, першим художником, який подарував індивідуальність та тепло своїм мультиплікаційним персонажам [38].

З винаходом зіркових плівкових фондів, анімація була готова для великого стрибка вперед. Незважаючи на те, що "перших" будь-якого типу ніколи не легко встановити, першим аніматором, який засновав фільми, видається Дж. Стюарт Блектон, чий жартівливі фази смішних облич у 1906 році запустили успішну серію мультиплікаційних фільмів для піонерської *Vitagraph Company* у Нью-Йорку. Пізніше того ж року Блектон також експериментував із технікою стоп-руху – в якій об'єкти фотографуються, потім знову розміщуються та фотографуються для свого короткометражного фільму *Готель з привидами* [38].

У Франції Еміль Кол розробляв форму анімації, подібну до Блектонської, хоча Кол використовував порівняно грубі фігури, а не амбітні мультиплікаційні газети у стилі Блектона. Збігаючись із зростанням популярності недільних комічних розділів нових газет таблоїдів, індустрія народної анімації набирала талантів багатьох найвідоміших артистів, серед яких Руб Голдберг, Бад Фішер (творець *Матта та Джеффа*) та Джордж Герріман (творець *Krazy Kat*), але швидше за все втомився від стомлювального анімаційного процесу і фактичну виробничу роботу залишив іншим [38].

Єдиним великим винятком серед цих ранніх ілюстраторів, які перетворилися на аніматорів, став Уінсор Маккей, чий вишуканий,

сюрреалістичний *Little Nemo in Slumberland* та *Dream of the Rarebit Fiend* залишаються вершинами мистецтва коміксів. Маккей створив ручний кольоровий короткий фільм *Little Nemo* для використання під час його вчинку в водевілі в 1911 році, але саме *Gertie the Dinosaur*, створений під час туру Маккея 1914 року, перетворив мистецтво. Прекрасна майстерність Маккея, плавне відчуття руху та чудове почуття до характеру подарували глядачам анімоване створіння, яке, здавалося, має особистість, присутність та власне життя. Народилася перша зірка мультфільму [34, р.89].

Маккей зняв кілька інших неординарних фільмів, серед яких було відновлення *The Sinking of the Lusitania* (1918 р.), але Пат Салліван був залишений продовжити відкриття Маккея. Карикатурист з походженням в Австралії, який відкрив студію в Нью-Йорку, Салліван визнав великий талант молодого аніматора на ім'я Отто Мессмер, одного з випадково придуманих персонажів – хитрого чорного kota на ім'я Фелікс – перетворили на зірку серіалу надзвичайно популярні єдинороги. Замислений Мессмером для максимальної гнучкості та виразності обличчя, круглоголовий Фелікс з великими очима швидко став стандартною моделлю для персонажів мультфільмів: гумова кулька на ногах, який вимагав мінімум зусиль для малювання, і його можна було тримати в постійному русі [34, р.91].

Цей урок не залишився без уваги молодим *Walt Disney*, працюючи тоді в його студії *Laugh-O-gram Films* в Канзас-Сіті, штат Міссурі. Перший його головний герой, *Oswald the Lucky Rabbit*, був прямим присвоєнням Феліксу; коли він втратив права на персонажа в суперечці з його розповсюджувачем, *Disney* просто змінив вуха Освальда і створив *Mickey Mouse* [39].

Для Діснея останнім кроком були, звичайно *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937). Хоча це не перша анімаційна функція, вона була першою, яка використовувала сучасні прийоми, і першою отримала

широкий випуск у голлівудському стилі. Замість того, щоб розважити свою аудиторію розмовляючими мишами та співатими коровами, Дісней вирішив надати їм такий глибокий драматичний досвід, як це дозволить середовище; він дотягнувся до власного неспокійного дитинства, щоб витлумачити цю багату байку про батьківську занедбаність, суперництво та близьку пристрасть дорослих [34, р.76].

З його посилюючим наполяганням на фотореалізмі у таких фільмах, як *Pinocchio* (1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941) та *Bambi* (1942), «Дісней» збочено намагався вивести себе з бізнесу, надто добре імітуючи життя. Це було не спокусою головних конкурентів Діснея в 1930-х роках, які всі спеціалізувалися на своєму стильному хаосі.

Щодо видів мультфільмів, то їх є велике різноманіття:

1) Мальовані мультфільми або аніматека:

Щоб зробити аніматеку, мультиплікаторам потрібно дуже багато часу. Спочатку художники малюють на папері головних героїв, які братимуть участь в мультику. Потім кожен герой буде малюватися в русі. Це дуже кропітка праця, адже щоб, наприклад, кролик рухався на екрані як живий, аніматорам довелося малювати його кожен раз заново в новій позі. Потім всі ці малюнки накладаються один на одного, і в результаті виходить, що кролик гризе морквину або біжить по доріжці. На один мультфільм знадобляться сотні і тисячі таких малюнків. До речі, виробництво таких мультиків дуже дороге.

2) Лялькові мультфільми

Для виробництва лялькових мультфільмів спочатку робляться ляльки, але в самому-самому початку вони малюються на папері. Причому звичайні ляльки, яких можна зустріти на прилавках магазинів, не підходять. Адже для того щоб мультфільм вийшов барвистим, живим, потрібні не просто бездушні однакові ляльки, а артисти, нехай навіть зроблені з пап'є-маше. Тому для кожного мультика робиться особлива лялька, у якої обов'язково є характер і своя родзинка. Зйомка таких

мультиків теж вимагає багато часу і сил. Наприклад, щоб мавпа на екрані рухалася як жива, аніматору доводиться спочатку надати їй одне положення і зняти це на плівку, потім підняти її ручку або ніжку і знову зняти. Так крок за кроком мавпа починає пересуватися, як жива. Російські лялькові мультики дуже добрі і наївні, вони полюбилися не одному поколінню людей. Ну хіба не чарівні мультфільми про слона, мавпу, папуги і удава, про яких написав Едуард Успенський [28, р.187].

3) Пластилінові мультфільми

Як ти розумієш, герої пластилінових мультфільмів зроблені з пластиліну. Багатьом вони чомусь не подобаються, хоча на смак і колір товариша немає. Пластилін дуже піддатливий матеріал, з якого можна робити, наприклад, маленьких і смішних чоловічків. Наприклад, мультик «Пластилінова ворона» вражає своїми героями, які дуже легко перевтілюються один в одного.

Мультфільми завжди вважалися художніми творами, які створювалися для допомоги в психологічному розвитку дітей. Діти завжди починають співпереживати персонажам мультфільмів, які в свою чергу в доступному для дитини розумінні вчили його таким якостям, як добро, співчуття або дружба. На сьогоднішній день існує величезна кількість мультиплікаційних фільмів, які сприяють формування у дитини певного світогляду і допомагають йому зрозуміти, що таке співпереживання і любов до тварин [31, р.26].

Вплив, який чинить перегляд мультиплікаційних картин на дітей – колосальний. Психіка дітей подібна до губки, яка вбирає все, що бачить і чує навколо, тому дуже важливо уважно підходити до вибору мультфільмів, які буде дивитися дитина. Тим більше, що величезний вибір всіляких мультиків, сьогодні дозволяє вибирати і дивитися тільки ті, які, на думку батьків, навчать дитину тільки хорошого [23, р.205].

Усі існуючі мультфільми поділяються на кілька категорій:

- радянські;

- мультфільми аніме;
- сучасні;
- розвиваючі мультфільми.

У свою чергу сучасні мультфільми можна поділити на вітчизняні та зарубіжні. До сучасних вітчизняних анімаційних фільмів можна віднести, наприклад, цілий ряд серій про богатирів, таких як Альоша Попович або Добриня Микитич. До сучасних закордонним мультиплікаційним картинам відносяться такі мультики, як Рапунцель, Попелюшка, Шрек, Тачки, Холодне серце і багато інших [24, р.105].

Сучасні мультфільми відрізняються часто, цікавим сюжетом і більш сучасним гумором, що для дітей молодшого віку не завжди можуть бути зрозумілими. Радянські мультфільми є класикою дитячого кінематографа. Як правило, радянські мультики відмінно підходять для діток молодшого віку, так як вони легкі в розумінні і позитивно впливають на психічний стан дитини. Аніме мультфільми відрізняються японської спрямованістю, через що вони часто дуже схожі між собою. Такий вид мультиплікаційних фільмів найменш популярний серед дітей. Напевно, найбільш популярними і однозначно найбільш корисними є розвиваючі мультфільми. Вони дозволяють навчити дитину чомусь новому або пояснити те, що у батьків не виходить. Розвиваючі мультфільми не тільки дуже корисні, але часто і досить цікаві [24, р.107].

Для креативності немає меж. Зараз існує велика кількість типів анімаційних технік у всьому світі. Найпопулярніші типи мультфільмів, як класична анімація, так і 2D анімація, 3D анімація, стоп-кадр або стоп-моушен, глиняна анімація, анімація з паперу, анімація на склі, малювання на плівці, експериментальна анімація [41].

Потрібно завжди знати, яка анімація підійде до майбутнього проекту, а також слід розуміти, який бюджет. Необхідно відчувати і бачити, що більше підійде. Також варто дивитися, яка стилізація підійде

до мультфільму і важливий фактор – це історія, яку ви хочете розповісти [41].

Класична 2D анімація також відома, як анімація, намальована від руки. У цій технології створення анімації ви повинні використовувати 12 малюнків на папері для однієї секунди у фільмі, щоб можна було відчувати рух. А найкращою анімацією вважається та, яка створюється аж з 24 малюнків в 1 секунду, і чим більше кадрів буде намальовано між основними кадрами, тим плавніше будуть переходи між кадрами, тобто майже як в житті.

У цифровій 2D анімації аніматори малюють безпосередньо в програмі, використовуючи мишку або планшет. Цей спосіб використовується дуже часто на ТБ серіалах і в веб-анімаціях [35, р.186].

3D анімація вважається найскладнішим способом анімації, але якщо ви навчитеся це робити, то для вас відкриється безмежну кількість можливостей створювати шедеври, які запам'ятаються на роки. Для такої анімації потрібно буде підготувати заздалегідь 3D моделі, далі додати текстуру і прив'язати до їх скелету, а потім вже зааніміровать у віртуальному просторі.

Стоп-кадр – це руху анімації або, як зараз дуже популярно стало називати такі типи мультфільмів, дудл. По суті, за допомогою цієї методики анімація відбувається навколо одного об'єкта або слова, які будуть поступово модернізуватися і трансформуватися в подальшому. Кожна метаморфоза повинна бути підкріплена сценарієм, який ви заздалегідь підготували.

Глиняна анімація або пластилінова анімація – це тип мультфільмів, який дуже схожий на «стоп-кадр». Такий тип використовуються в дуже багатьох мультфільмах, тому склалося окремий напрямок [39].

Анімація з паперу – це теж один з видів стоп-кадру анімації, і використовується найчастіше з 2D персонажами і героями. Також задній

фон і предмети, які в основному створюються з паперу, пластмаси, зі сталі та навіть з фотографії – це теж анімація.

Анімації, яка малюється на склі – це тип анімації, де використовують скло і масляні фарби для створення дуже повільної анімації [39].

Анімація, яка малюється на плівці і ще відома, як анімація без камери.

Самі кадри із зображенням нанесені за допомогою фарби. Щоб анімація читалася відмінно на екрані, потрібно використовувати принцип 12 або 24 кадрів в секунду.

Експериментальна анімація – це може бути будь-яка анімація без обмежень. Аніматори вибирають те, що їм хочеться використовувати при створенні таких мультфільмів [39].

2.2. Доперекладацький етап роботи з анімаційним фільмом «Смурфіки»

У 2011 році студії *Columbia Pictures* і *Sony Pictures Animation* випустили в широкий прокат фільм Смурфіки (*“The Smurfs”*). Вперше персонажі з'явилися на сторінках бельгійського коміксу в 1958 році. Пригоди Смурфів, намальованих художником Пейо, бавили як дітей, так і дорослих. Синьошкірих малюки знайшли шлях на сторінки коміків і книг; в телевізійні серіали, повнометражні фільми, комп'ютерні ігри та телевізійні шоу. Великою популярністю користувалися іграшкові Смурфи – в цілому було продано більше 300 млн ляльок. У кожній області кумедні чоловічки домагалися комерційного успіху. Фільм Смурфіки став справжнім феноменом в кінематографії, зібравши більше \$ 560 млн. «Не важливо, де ви живете – в Бразилії, Китаї, Росії, Франції, Бельгії або Америці, – каже Джордан Кернер. – Не важливо, називаються вони «лос Пітуфос» або «і пуфф» або «лос Штромпфс» ...

Все одно все люблять Смурфіки. Такі фільми, як Смурфіки і Смурфики 2 покликані ігнорувати які б то не було географічні кордони. Глядачі їх люблять незалежно від культурних особливостей країн і націй» [33, р.96].

Кожен мультфільм це завжди пригода, прекрасне проведення часу, цікаві історії, які перетворюються в казки, які можна переказувати один одному, дітям і знайомим [32, р.198].

Здавалося б, що там знати про цих милих істот, але немає, починається нова історія. Одного разу Смурфетта починає замислюватися про свою необхідності в житті, і для чого вона була створена, адже у всіх є призначення, а вона не знає, чим себе зайняти. Дівчинка не володіє видатними талантами і особливою схильністю до чогось певного теж не тяжіє. Чи то справа її знайомі, рідні та друзі. Пекар – відмінний кондитер і кулінар, Буркун – постійно бурчить, Папа-Смурф справжній лідер. Її головна особливість лише в тому, що Смурфетта – єдина дівчинка на все село. Але цього мало, їй потрібні відповіді, і вона хоче домогтися більшого. Малятко приймає рішення відправиться в Чарівний ліс. Дізнавшись про це, спочатку, друзі не хотіли йти з нею, а й допустити, щоб подруга пішла сама, теж не змогли. Адже згідно давніми переказами і легендами – це найнебезпечніше місце в їхньому світі [31, р.29].

Головні герої цього мультфільму:

1) Смурфетка – головна героїня, яка була створена злим Гаргамелем, в корені змінила свій характер і стала не тільки доброю, але також милою і чуйною. Але ось що не дає спокою – для чого всі Смурфіки потрібні і як вони з'явилися. Саме ці думки, а також істота в лісі наштовхнули її піти на небезпечну пригоду і знайти покинуту село [26, р.106] (Див.рис.1).



Рис.2.1. Мультиплікаційний персонаж Смерфетка

2) Тато Смurf – в цьому році виповнилося 550 років, але він лише третій довгожитель серед Смurfіки. Папа Смurf не тільки лідер народу, але і його захисник, так як вміє використовувати магію. Він дуже інтелігентний і мудрий, але в той же час строгий (Див.рис.2).



Рис.2.2. Мультиплікаційний персонаж Тато Смurf

3) Незграбко – дуже невдачливий, все у нього в руках ламається, нічого до кінця не доводить. Часто через свою недолугості підводить інших Смurfіки, а також потрапляє в різні неприємності. Досить балакучий (Див.рис.3).



Рис.2.3. Мультиплікаційний персонаж Незграбко

4) Мудрик – досить інтелігентний і мудрий Смурф, який не боїться давати поради і ділиться своєю мудрістю, за що неодноразово отримує. Але тим не менше він егоїстичний і багатьох дратує (Див.рис.4).



Рис.2.4. Мультиплікаційний персонаж Мудрик

5) Силач – не тільки найспортивніший серед усіх, але і найсильніший. Він щоранку починає з тренувань, а в подорожах носить найбільші тяжкості. Добродушний силач, але буває і сердиться на своїх родичів (Див.рис.5).



Рис.2.5. Мультиплікаційний персонаж Силач

6) Гаргамель – людина, йому 60 років, він чарівник і дуже злий, хоче стати могутнім магом, але для цього необхідно відібрати у Смурфіків їх силу. Але в боротьбі з гномами він часто зазнає поразки, за що їх ненавидить (Див.рис.6).



Рис.2.6. Мультиплікаційний персонаж Гаргамель

7) Пекар – знаменитий серед Смурфіків тим, що вміє готувати дуже смачні печива, торти, кекси і іншу випічку. Життєрадісний і товариський Смурф, що робить його хорошим співрозмовником (Див.рис.7)



Рис.2.7. Мультиплікаційний персонаж Пекар

8) Буркотун – за те і отримав своє прізвище, що постійно бурчить і всім незадоволений. Він постійно говорить про те, що все ненавидить і з першого погляду можна подумати, що він нічого не любить, але насправді у нього золоте серце (Див.рис.8).



Рис.2.8. Мультиплікаційний персонаж Буркотун

9) Марнославний – він любить тільки себе і постійно милується на своє відображення в дзеркало. Постійно шукає нові методики очищення обличчя і вважає себе найкрасивішим серед Смурфів (Див.рис.9).



Рис.2.9. Мультиплікаційний персонаж Марнославний

10) Сміхотун – йому дуже подобається постійно жартувати, але найбільше він любить, щоб всі інші Смурфи сміялися над його витівками, це йому приносить веселощі (Див.рис10).



Рис.2.10. Мультиплікаційний персонаж Сміхотун

11) Фермер – займається своєю улюбленою справою – сільським господарством, також він веселить і співає гарні пісні (Див.рис.11).



Рис.2.11. Мультиплікаційний персонаж Фермер

12) Допитливий – всюди суне свого носа, йому потрібно знати все про справи інших Смurfіків, чим він приносить одні тільки неприємності і заважає всім (Див.рис.12).



Рис.2.12. Мультиплікаційний персонаж Допитливий

Мультиплікаційний фільм дубльовано студією «*Le Doyen*» на замовлення кінокомпанії «*B&H Film Distribution*» у 2017 році. Ролі дублювали: Дзідзьо, Юлія Саніна, Олег Лепенець, Євген Малуха, Павло Лі, Юрій Кудрявець, Лілія Ребрик та інші [40].

Для супервайзера з візуальних ефектів Річарда Р. Хувера зйомки були схожі на дитячу гру з безліччю рухомих елементів. «Фільм

складався з безлічі розрізнених частин, немов пазл з безлічі шматочків, – говорить він. – Наприклад, ми могли почати знімати сцену в хромакейном павільйоні в Монреалі, а закінчити зйомку на натурі в Парижі. І перехід, зрозуміло, не повинен був кидатися в очі. Сіквел був на порядок складніше в усіх відношеннях – починаючи з операторської роботи і закінчуючи кількістю локацій, які ми повинні були відвідати. У першому фільмі ми тільки знайомилися з нашими героями. Тепер же ми спостерігали за тим, як на них впливають неймовірні обставини. У сіквелі у нас з'явилося набагато більше часу на опрацювання динамічних сцен» [40].

Перед фахівцями відділу візуальних ефектів була поставлена не менш складне завдання – зробити Смурфіки реалістичними: живими істотами, що володіють емоціями.

У Смурфіків є серця і душі, вони відчують і переживають. Це показано в міміці і рухах персонажів. Але крім того, ми намагалися передати це іншими способами. Скажімо, швидкість руху камери визначала реалістичну швидкість руху героїв, глядачі бачили, наскільки швидко Смурфіки бігають і наскільки далеко стрибають [36, р.204].

Але, зрозуміло, одним з найбільш виразних інструментів була «акторська гра». «Ми додали безліч деталей і нюансів до міміки синьошкірих героїв, – розповідає супервайзер по анімації Себастьян Капіджипанга. – Таким чином, ми змогли зробити їх особи більш виразними і реалістичними. Особливо це стосується Смурфетти, оскільки ця історія здебільшого саме про неї. Героїня отримала можливість демонструвати куди більше емоцій, ніж в першому фільмі [34, р.86]. За сценарієм їй доводилося то впадати у відчай, то радіти життю – все це було дуже красномовно передано не тільки репліками, а й мімікою».

Коли знімали на майданчику не було ляльок Смурфіки, їх «домальовували» потім. Режисер сіквела Раджа Госнелл поділився

враженнями від робочого процесу: «Мені подобається знімати такі фільми, тому що в них багато анімаційних героїв. Ти виходиш на порожню знімальний майданчик і думаєш: «Тут стоїть Смурфік, а потім він йде до іншого Смурфіки і плескає його по плечу. Треба зробити великий план другого Смурфіки, який обертається». Точно так само ми працювали і над першим фільмом: ми знімали так, немов Смурфіки були в кадрі. Я уявляв, що і як вони роблять, репетирував з ляльками. Під час зйомки ніяких ляльок в кадрі, звичайно ж, не було. Смурфіки додавали згодом за допомогою комп'ютерної анімації» [23, р.94].

Смурфетту озвучила дев'ятикратна номінантка на премію «Греммі» Кеті Перрі. «Було дуже приємно повернутися до улюбленої героїні, – говорить актриса. – Кілька днів мені довелося витратити на репетиції, бо я вже встигла досить призабути цю роль. Озвучуючи Смурфетту, я говорила аж ніяк не своїм голосом. Відчуття було таке, ніби я набрала в рот каміння і присипала їх зверху цукром». «Кеті просто ідеально підійшла на цю роль, тому що їй вдалося відобразити обидві сторони Смурфетти, – стверджує продюсер Джордан Кернер. – Що б не відбувалося з її героїнею, вона моментально входила в образ. Вона може бути милою і веселою Смурфеттой, яку всі обожають в селі. З іншого боку, це дуже драматичний персонаж – її викрадають, розлучають з іншими Смурфіки, і вона побоюється, що більше ніколи не побачить свою сім'ю знову [27, р.306]. Відчуженість, самотність, страх – все ці емоції відчуються в озвучуванні Кеті. Вона також змогла розкритися і як комедійна актриса. Більш того, їй дісталася більшість гумористичних реплік у фільмі. Відмінні акторські інстинкти і виняткове почуття гумору – саме те, що потрібно було для цієї ролі».

Хускар (*Juzcar*) – це невелике містечко і муніципалітет в автономній провінції Андалусія. Він знаходиться в 113 км від міста Малага і в 25 км від Ронди. Влітку 2011 року мальовнича село Хускар повністю змінилася, коли *Sony Pictures* вибрала її в якості місця для

презентації свого нового фільму "Смурфіки 3D" [41]. В рамках кампанії по просуванню мультфільму висунули інноваційну ідею – перефарбувати все село в синій колір. Того літа група з 20 малярів зайнялася фарбуванням 175 будівель, а також церкви, ратуші і надгробків. 23 липня, за десять днів до кінопрокату, в новому "місті Смурфіки" відбулася грандіозна прем'єра [41].

Після закінчення кампанії корпорація *Sony* намірилася повернути Хускар колишній вигляд, як і було обумовлено, але місцеві жителі передумали фарбувати будинки в традиційний білий колір. Розголос через засоби масової інформації настільки позитивно вплинула на економіку села, що вирішили зберегти зміни. 141 житель проголосував за і 33 проти, щоб їх будинку залишалися пофарбованими в унікальний відтінок [41].

Раніше Хускар відвідували близько 300 туристів в рік, а за останні шість місяців в цьому місці побували приблизно 80 000 туристів. У селі навіть організують спеціальні заходи для приїжджих, наприклад, конкурс малюнків Смурфіки, ярмарки і навіть тематичні весілля [41].

Мультик про Смурфіки бачили багато дітей, тому вони будуть щасливі погостювати у симпатичних персонажів. У селі Смурфів безліч зображень і скульптур синіх чоловічків в білих ковпаках. Їх фігурками заставлені полиці сувенірних магазинів, вітрини ресторанів і навіть вікна будинків звичайних жителів. Найбільші скульптури встановлені при в'їзді в Хускар і на центральній площі. Можливо, фізіономії гномів швидко надокучили, але жодна дитина не пройде повз стіни з написом «*Pitupared*». На цій стіні дозволяється писати все, що заманеться – але зазвичай відвідувачі намагаються просто залишити своє ім'я [36, p.139].

2.3. Стратегії і тактики аудіовізуального перекладу анімаційних фільмів «Смурфіки»

«Смурфіки» – це американський мультиплікаційний фільм про магію у жанрі фантастика (2011 р.). Режисером є Раджа Госнелл.

Перекладацький аналіз ми здійснювали користуючись скриптами тексту-оригіналу англійською мовою, скриптами тексту-перекладу українською мовою, а також безпосередньо анімаційним фільмом у двох варіантах (оригінальному та перекладі українською мовою) для того, щоб проаналізувати дотримання синхронізації звукового вербального ряду, тобто мовлення персонажів, із відповідним кадром і артикуляцією анімаційних персонажів.

Кінотекст анімаційного фільму «Смурфіки» відноситься до аудіовізуального твору, тому що текст знаходиться в письмовій формі (сценарій/скрипт/кінопротокол), а надходить до споживача в усній [6, с.48].

Мультфільм «Смурфіки» можна охарактеризувати за такою кінематографічною класифікацією:

- анімаційний;
- кольоровий;
- широкоекранний;
- повнометражний;
- односерійний;
- звуковий;
- дубльований.

Якщо звернеться до досліджень Слишкіна Геннадія Геннадійовича і Єфремової Марини Олексіївни, то даний мультфільм можна розглянути за двома системами (лінгвістичні і нелінгвістичні) [6, с.52]:

I. Нелінгвістична система:

Нелінгвістичну частину неможливо розглянути в аспекті перекладу,

тому що до неї відносяться технічні шуми, переміщення персонажів, міміка, жести, а також різні спецефекти.

II. Лінгвістична система:

1) Письмові складові – титри, написи і субтитри;

- Титри:

Титри в мультфільмі – перерахування імен всіх акторів, які знімалися в фільмі, режисера, сценариста і інших людей, які брали участь у створенні фільму [31, р.36].

Титри бувають:

- великі;
- вступні;
- проміжні;
- заключні.

У звуковому кіно переважно використовуються великі і заключні титри. Титри зазвичай мають музичним супровід.

Приклади титрів в анімаційному фільмі:

- *Sony Pictures Animation* (американська кінокомпанія і телевізійна компанія)
- *The Smurfs* (назва мультфільму)
- *Neil Patrick Harris* (актор)
- *Jauma Suzette Mays* (актриса)
- *Raja Gosnell* (режисер)
- *J. David Stem* (сценарист)

Під час великих титрів в даному мультфільмі показано назву кіностудії, назва фільму, головних акторів, продюсера, режисера і сценариста [27, р.305].

У заключних титрах перераховані імена всієї знімальної групи і акторського складу мультиплікаційного фільму.

Таким чином, глядач може побачити імена всіх людей, які причетні до створення фільму «Смурфіки».

2) Усна складова – звучить мова акторів, пісні.

- Пісні:

Музичним супроводом у фільмі називають саундтрек. Оригінальний саундтрек позначають аббревіатурою OST – він включає в себе оригінальну музику, яку склали спеціально для даного кінофільму і звичайні пісні, які звучать у фільмі [32, р.201].

Саундтрек фільму "Смурфіки" містить близько 40 пісень, наприклад:

- *Race to the Village – Heitor Pereira*
- *Gargamel`s Smurf Plan – Heitor Pereira*
- *Blue Moon Predictions – Heitor Pereira*
- *It`s Invisible – Heitor Pereira*
- *Where the Smurfs Are We? – Heitor Pereira*
- *Another Smurfless Night – Heitor Pereira*

На саундтрек потрапило 25 композицій загальною тривалістю більше години.

Музика в цьому анімаційному фільмі грає важливу роль, вона створює потрібне емоційне сприйняття, викликає співпереживання у глядача. У визначених сценах, вона показує внутрішній стан героя [22, с.126].

Кінотекст даного мультфільму містить багато лексичних особливостей.

Визначальною особливістю мови анімаційних персонажів Смурфів є додавання префіксу смурф- до основ різних номінативних одиниць, якими вони послуговуються у щоденному спілкуванні. Таке смурфмовлення персонажів стає вербальним засобом конструювання казкової мовної картини світу Смурфіків. Чого тільки варті два слогана в першій і другій частинах – «Якого Смурфа ми тут робимо?» і «Побачити Париж і ... осмурфити!» – дійсно оригінальний, що викликає

посмішку і позитив, словесний прийом з використанням частини слова в назві [39].

Зважаючи на специфіку аудіовізуальної продукції головним семіотичним ресурсом задіяним для конструювання мультиплікаційних фільмів залишається завжди візуально-семантичний код, тобто акцент робиться на особливих візуальних зображеннях, на персонажних образах головних героїв [34, р.67]. У мультиплікаційному фільмі «*The Smurfs*» головний акцент зроблено перш за все на унікальній зовнішності самих мультиплікаційних персонажів, що полягає у:

- 1) Домінування синього кольору. Він проявляється у кольорі їх шкіри, очей, одязі, який вони обирають для себе. Також синій колір належить до фонового оточення смурфіків. Ми знаємо, що синій та фіолетовий є найулюбленішими кольорами дітей за всіх часів, тому що це колір мрійників. Як правило, більшість дітей обирають саме його, а не червоний, жовтий або зелений, можливо тому, що синій колір дотичний дитячій уяві.
- 2) Всі персонажі невеликі на зріст, мають типову зовнішність, в них унікальні риси обличчя, зокрема, бурулько подібний ніс.
- 3) Особливе мовлення персонажів, що робить його унікальним саме у аудіовізуальному плані, що зокрема проявляється у додаванні префіксу *-smurf* до більшості лексичних одиниць, якими послуговується персонажі при спілкуванні між собою або у монологічному мовленні.

Лексико-семантичний аналіз дозволив нам виділити такі групи номінативних одиниць до яких у мультиплікаційному фільмі додається префікс *-smurf*. До них належать власні імена та власні назви [10]. До прикладу, у мультиплікаційному фрагменті у якому головний персонаж Смurfетка магічним чином з'являється у реальному світі і будучи дуже здивованою, вимовляє таку фразу «*Oh my smurf*», що у перекладі «Осмurfіти», замість «*Oh my God*» – «Боже мій». І на протязі усього

анімаційного фільму використовувалось 20 разів лексичних одиниць із префіксом *-smurf*. Також префікс *-smurf* додається до більшості лексичних одиниць побутового характеру, тобто до всіх предметів побуту.

Smurf – це вигадка, індивідуальний авторський неологізм. Спочатку це був okazіоналізм, так як він тільки з'явився у мовленні і ніде ще не закріпився, а зараз можна сказати, що це неологізм, тому що це той самий компонент, який додається до основи слів і вже закріпився в узусі, тобто який вже використовується.

Власне саме тому при перекладі українською мовою акцент було зроблено на:

- унікальному голосі тих акторів, які займалися дублюванням мультиплікаційного фільму, тобто це один із стандартів аудіовізуальної сучасної продукції. Відомі актори мають бути дублерами персонажних голосів.
- Перекладачі вдалися до абсолютного калькування унікальності формування лексичних одиниць, тобто так само до усіх слів додається префікс *-smurf*, що свідчить про те, що перекладачі максимально зберегли еквівалентність при перекладі, тобто вони використовують такі самі префікси у мові перекладу. Також вони зберегли адекватність, оскільки змогли у такий спосіб зберегти той самий перлокутивний ефект. Він базується на зовнішності персонажів і на їх мовленні.

На майданчику, де знімали мультиплікаційний фільм, актори гляділи в очі прозорим Смурфікам дякуючи старому способу. «У роботі над першим фільмом ми з'ясували, що акторам буває дуже важко встежити за рухається, але при цьому невидимим Смурфіки, – пояснив супервайзер зі спецефектів Річард Р. Гувер. – Ми могли закріплювати маркери на стінах, але при цьому збивалася фокусування погляду, і це виглядало неприродно» [41]. Знавець з сучасних спецефектах стверджує,

що рішити цю проблему йому вдалося не дідівським способом: «У ту частину кімнати, де по ідеї знаходився Смурфік, ми поміщали невелику коробочку з дротом і закріпленої на кінці червоною крапкою. В процесі монтажу ця коробочка без проблем ретушувати, зате очі актора дивилися прямо в очі Смурфіки» [26, р.129].

Хенку Азарії значну частину зйомок потрібно було волати, кричати, і ганятися за кимось невидимим. Він ще раз виконав роль безумного від спраги влади злобного чарівника Гаргамеля. Він засвідчує, що ця роль не схожа ні на одну іншу. «Немов ти опиняєшся в зовсім іншому, незнайомому світі, – пояснює Азарія. – Дуже дивне відчуття. Зйомки були досить суєтними, з огляду на те, що більшу частину часу я кричав, волав і гнався за кимось невидимим. Хоча ні, іноді на майданчик приносили живого кота, і тоді я був в кадрі не один». «Я отримав можливість повернутися в дитинство і пограти з уявними чоловічками, – каже актор. – У ранній юності у мене було три уявних одного, з якими я проводив чимало часу. Мені здається, що вони повернулися, тільки на цей раз я чомусь дуже злий на них. Я граю з уявним котом, прикидаюся, що володію магією, розмахую чарівною паличкою, в той час, як хтось за кадром приправляє мої паси різними спецефектами. У дитинстві ми всі мріяли про це. Потім дорослішали, і всі дитячі мрії якось забувалися. І ось вони повернулися. Це дуже здорово!» [34, р.109].

Озвучувала м'явкання кота Азраель людина. Цей кіт – єдиний друг злого чарівника Гаргамеля. «Мені здається дуже кумедним той факт, що у нього така міцна дружба з котом, який розумніші за нього самого, – Азарія каже. – Кот все знає наперед, а чарівник, який досконало володіє котячим власною мовою, розуміє кожне слово, яке кіт нявкає». Як каже продюсер Джордан Кернер, робота над Азраель була складна і невизначена. «У Азраель безперечно є голос, – продюсер каже. – Кот може мяукнуть, а Гаргамель на це йому відповідь: «Чого ти злишся? Це

через те, що ми виїхали з Парижа?» Кожне «мяу» мало 10 мільйонів перекладів для Гаргамеля». Роль Азраель в епізоді грали коти Крінкл, Чіто і ще декілька полосатих дублерів. Були епізоди, де Азраель показує дивовижну міміку, в інших був необхідний цілком намальований кіт на комп'ютері. Це зробили експерти з комп'ютерної графіки студії *Sony Pictures Imageworks*. Нявкання кота озвучував ветеран анімаційного озвучування Френк Велкер [34, р.110].

На створення гриму злого чарівника Гаргамеля йшло по дві години кожен день. Щоранку Хенк Азарія проводив кілька годин в гримерці, в буквальному сенсі вживаючись в образ. «Голена верхівка, пучки волосся, що складала зачіску », криві зуби – цей антураж міняв Хенка повністю, як зовні, так і внутрішньо, – говорить керівник відділу гриму Тодд Такер. – Коли ми накладали на нього грим, Хенк буквально перевтілювався в Гаргамеля». «У його шати були вшиті накладної живий і горб, – додає Такер. – Таким чином, змінювалися його постава і хода. Взагалі будь-який порух ставало гротескним, хоча самому Хенку це вкрай не властиво ». «Він терпів тонну гриму, накладену на обличчя, він стійко переносив щоденне гоління голови, він не нарікав, навіть коли ми засунули йому в рот вставну щелепу з гігантськими зубами. Навпаки, здавалося, що він отримує задоволення від своєї ролі. У всякому разі, на майданчику він витворяв неймовірні речі », - говорить продюсер Джордан Кернер. На перетворення актора в злого чарівника зазвичай йшло близько двох годин. Близько 90 хвилин витрачалося на грим, ще 20 або 30 хвилин над головою Азарії працювали перукарі [34, р. 111].

ВИСНОВКИ

З огляду на значимість кіноіндустрії в сучасному світі, переклад фільмів на рідну мову повинен бути виконаний професійно і бездоганно. Основна місія перекладача – не допустити зниження загального художнього сприйняття, спотворення задуму автора, якості діалогів, мовних характеристик, зберегти стиль, передати аромат епохи і індивідуальність.

Мультиплікацією іменують цілість прийомів, в фундаменті яких лежить виготовлення пересувних малюнків, а саме мари їх руху, так як вживається задля чимало нерухомих малюнків і кадрів. Тож, це зйомка ляльок або малюнків, які виконують деякі моменти дії. Мультиплікація і анімація – це поняття схожі, але не рівнозначні. Мультиплікація – це коли анімацію створюють, коли робиться покадрова зйомка сцен, паперових конструкцій, рисунків тощо.

В якості основних видів аудіовізуального перекладу в даний час виділяють наступні:

- 1) Переклад для закадрового озвучення (voice-over);
- 2) Переклад для субтитрування (subtitling);
- 3) Переклад під повний дубляж (dubbling).

При перекладі для закадрового озвучення (voice-over) оригінальна звукова доріжка не відключається, а тільки лише приглушується і залишається чутна.

Переклад для двомірного субтитрування. Основна проблема для його перекладачів – стрімке зростання зовнішніх обмежень, таких як: необхідність поміщати переклад в обмежену кількість рядків і знаків, обумовлених міжнародними стандартами швидкості читання і відображення субтитрів на екранах; прив'язка зміни субтитрів до зміни планів в кадрі (це технологічно вкорочує і так обмежений час і простір перекладу).

Переклад під повний дубляж (doubling). Головне завдання перекладача, що займається професійним дубляжем синхронізувати рухи губ і фонетичний образ перекладеного тексту. Перекладу оцінюють, аналізуючи, наскільки добре перекладач зміг «укласти текст в губи».

Якщо мова йде про побудову мультиплікаційних фільмів, то вони, як і котрий-будь аудіовізуальний матеріал, формуються з таких визначальних елементів: доріжка зображення, назва, історія, персонажі та імпліцитний наратор, звукова доріжка. Цю опорну структуру створили та дослідили незадовго після створювання кіно і з того часу майже не мінлася. Необхідно робити акцент, що, пов'язуючи декілька самостійних опорних елементів, фільм може скластися із усіляких складових, а саме: побудова змісту, звуку, зображення тощо.

Зважаючи на специфіку аудіовізуальної продукції головним семіотичним ресурсом задіяним для конструювання мультиплікаційних фільмів залишається завжди візуально-семантичний код, тобто акцент робиться на особливих візуальних зображеннях, на персонажних образах головних героїв. У мультиплікаційному фільмі «*The Smurfs*» головний акцент зроблено перш за все на унікальній зовнішності самих мультиплікаційних персонажів, що полягає у:

- 1) Домінування синього кольору. Він проявляється у кольорі їх шкіри, очей, одязі, який вони обирають для себе. Також синій колір належить до фонового оточення смурфіків. Ми знаємо, що синій та фіолетовий є найулюбленішими кольорами дітей за всіх часів, тому що це колір мрійників. Як правило, більшість дітей обирають саме його, а не червоний, жовтий або зелений, можливо тому, що синій колір дотичний дитячій уяві.
- 2) Всі персонажі невеликі на зріст, мають типову зовнішність, в них унікальні риси обличчя, зокрема, бурулько подібний ніс.

- 3) Особливе мовлення персонажів, що робить його унікальним саме у аудіовізуальному плані, що зокрема проявляється у додаванні префіксу *-smurf* до більшості лексичних одиниць, якими послуговується персонажі при спілкуванні між собою або у монологічному мовленні.

Лексико-семантичний аналіз дозволив нам виділити такі групи номінативних одиниць до яких у мультиплікаційному фільмі додається префікс *-smurf*. До них належать власні імена та власні назви. До прикладу, у мультиплікаційному фрагменті у якому головний персонаж Смurfетка магічним чином з'являється у реальному світі і будучи дуже здивованою, вимовляє таку фразу «*Oh my smurf*», що у перекладі «Осмurfіти», замість «*Oh my God*» – «Боже мій». І на протязі усього анімаційного фільму використовувалось 20 разів лексичних одиниць із префіксом *-smurf*. Також префікс *-smurf* додається до більшості лексичних одиниць побутового характеру, тобто до всіх предметів побуту.

Smurf – це вигадка, індивідуальний авторський неологізм. Спочатку це був okazіоналізм, так як він тільки з'явився у мовленні і ніде ще не закріпився, а зараз можна сказати, що це неологізм, тому що це той самий компонент, який додається до основи слів і вже закріпився в узусі, тобто який вже використовується.

Власне саме тому при перекладі українською мовою акцент було зроблено на:

- унікальному голосі тих акторів, які займалися дублюванням мультиплікаційного фільму, тобто це один із стандартів аудіовізуальної сучасної продукції. Відомі актори мають бути дублерами персонажних голосів.
- Перекладачі вдалися до абсолютного калькування унікальності формування лексичних одиниць, тобто так само до усіх слів додається префікс *-smurf*, що свідчить про те, що перекладачі

максимально зберегли еквівалентність при перекладі, тобто вони використовують такі самі префікси у мові перекладу. Також вони зберегли адекватність, оскільки змогли у такий спосіб зберегти той самий перлокутивний ефект. Він базується на зовнішності персонажів і на їх мовленні.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексеева, И. С. Текст и перевод. Вопросы теории. М.: Междунар. отношения, 2008. 456 с.
2. Бенвенист Э. Общая лингвистика. М.: Прогресс, 1974. 448 с.
3. Вострецова В. О. До проблеми перекладу назв кіно та мультфільмів (на матеріалі англійської та української мов). *Матеріали V міжнарод. науч.-практ. конф. «Современные возможности науки–2009»*. Прага: Образование и наука, 2009. С. 82–84.
4. Гальперин И. Р. Текст как объект лингвистического исследования. 5-е изд., стереотип. М.: КомКнига, 2007. 144 с.
5. Иванова Е. Б. Художественный видеофильм как текст и его категории. *Языковая личность: проблемы креативной семантики. К 70-летию профессора И.В. Сентенберг: сб. науч. тр.* Волгоград: Перемена, 2000. С. 200–206.
6. Ефремова М. А. Концепт кинотекста: структура и лингвокультурная специфика: на материале кинотекстов советской культуры: дис. ... канд. филол. наук, спец: 10.02.19. Волгоград, 2004. 185 с.
7. Игнатьева И. Г. Перевод медиатекстов: особенности вербальных репрезентаций событийной компоненты фоновых знаний. *Вестн. Моск. ун-та. Сер. 19. Лингвистика и межкульт. Коммуникация*, 2009. С. 149–156.
8. Козуляев А. В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках школы аудиовизуального перевода. *Вестник ПНИПУ*. Москва, 2015. С. 24.
9. Короткий словник лінгвістичних термінів / за ред. С. Я. Єрмоленко. К.: Либідь, 2001. 224 с.

10. Кузьмичев С. А. Перевод кинофильмов как отдельный вид перевода. *ВЕСТНИК Московского государственного лингвистического университета*. Москва: ИПК МГЛУ «Рема», 2012. С. 145–147.
11. Кулікова А. Є. Дублювання як один з основних видів аудіовізуального перекладу: недоліки та переваги. URL: <http://www.sworld.com.ua> (дата звернення 16.02.2000)
12. Літературознавчий словник-довідник / за ред. Р. Т. Гром'як, Ю. І. Ковалів та ін., К.: «ВЦ Академія», 1997. 752 с.
13. Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики, Таллинн: Ээсти раамат, 1973. 140 с.
14. Матківська Н. А. Питання методології дослідження аудіовізуального перекладу. *Наук. вісн. Дрогобиц. держ. пед. ун-ту ім. І. Франка. Сер. Філол. науки (мовознавство)*, 2015. С. 147–152.
15. Мельник А. П. Лінгвокультурні особливості перекладів сучасних анімаційних фільмів (на матеріалі української, німецької та англійської мов): дис. ... канд. філол. наук: 10.02.16. Київ, 2013. 219 с.
16. Полякова О. В. Стратегії добору ліпсінг-відповідників в українському дубляжі англійських анімаційних фільмів: дис. ... канд. філол. наук: 10.02.16. Одеса, 2015. 262 с.
17. Проблема дублювання зарубіжних фільмів українською мовою URL: <http://mincult.kmu.gov.ua> (дата звернення 16.02.2000)
18. Сепир Е. Избранные труды по языкознанию и культурологии. М.: Прогрес, 1993. 656 с.
19. Слышкин Г. Г., Ефремова М. А. Кинотекст. Москва: Водолей Publishers, 2004. 153 с.
20. Слышкин Г. Г., Ефремова М. А. Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа). М.: Водолей Publishers, 2004. 87 с.

21. Тынянов Ю. Н. Поэтика. История литературы. Кино. Об основах кино. М.: Наука, 1977. 576 с.
22. Федорова И. К. Перевод кинотекста в свете концепции культурного переноса: проблема переводческой адаптации. *Вестн. Челябин. гос. ун-та.*, 2009. С. 142–149.
23. Anderman G., Diaz-Cintas J. *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. London: Palgrave Macmillan, 2009. 272 p.
24. Baldry, Anthony and Paul J. Thibault. *Multimodal Transcription and Text Analysis*. London & Oakville: Equinox, 2006. 270 с.
25. González, Luis Pérez. "Audiovisual Translation", in Baker, Mona and Gabriela Saldanha (eds.). *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London: Macmillan, 2009. P. 13.
26. Hahn D. *The Alchemy of Animation: Making an Animated Film in the Modern Age*. N. Y.: Disney Enterprises, 2008. 147 p.
27. Neves J. *Audiovisual Translation: Subtitling for the Deaf and Hard-of-Hearing*. *Unpublished doctoral dissertation*. United Kingdom: Roehampton University, 2005. 357 p.
28. Orero P. *Topics In Audiovisual Translation*. NY: John Benjamins Publishing Co, 2004. 225 p.
29. Palumbo G. *Key terms in Translation Studies*. NY: Continuum, 2009. 222 p.
30. Pikkov U. *Animasophy. Theoretical writings on the animated films*. Tallin: Estonian Academy of Arts, 2010. 202 p.
31. Puuriten T. *Linguistic Accessibility in Translated Children's Literature*. Joensuu: University of Joensuu Press, 1995. P. 25–38.
32. Rodríguez A. *Doblaje y recepción de películas infantiles. La traducción: estrategias profesionales* (coord. por Isabel Pascua Febles), 2001. P. 193–204.
33. Santoyo J. C. *Tradiciones y adaptaciones teatrales i ensayo de una tipología*. Madrid: Cuadernos de Teatro Classico, 1989. P. 96–107.

34. Sonnesyn J. The use of accents in Disney's animated feature films 1995—2009: A Sociolinguistic Study of the Good, the Bad and the Foreign (Master thesis). Bergen: University of Bergen, 2011. 105 p.
35. Toury G. Los estudios descriptivos de traducción y más allá: Metodología de la Investigación en Estudios de Traducción. Madrid: Catedra, 2004. 206 p.
36. Yebenes P. Cine De Animación En España. Barcelona: Ariel Editorial, 2002. 222 p.
37. Zubiria Z. B. Mapping the dubbing scene. Bern: Peter Lang, 2013. 177 p.
38. Encyclopedia Britannica. URL: <https://www.britannica.com/art/animation> (дата звернення: 15.03.2020).
39. Seoblog life. URL: <https://seoblog.life/other/vidy-multifilmov.html> (дата звернення: 15.03.2020).
40. O Video Ru. URL: <https://ovideo.ru/detail/41963> (дата звернення: 15.03.2020).
41. Espana Rusa. URL: <https://espanarusa.com/ru/news/article/635297> (дата звернення: 15.03.2020).
42. Wikiinfo. URL: <http://wikiinfo.mdpu.org.ua> (дата звернення: 15.03.2020).