МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет української й іноземної філології та журналістики

Кафедра англійської філології та прикладної лінгвістики

Жанрово-стилістична специфіка перекладання анімаційних фільмів для дітей

Кваліфікаційна робота (проєкт)

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Виконав: студент 202 М групи

Спеціальності: 035.04 Філологія (германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська)
Освітньо-професійної програми: «Філологія (Германські мови та літератури (переклад включно))»
Нуждін Владислав Сергійович

Керівниця: к. філол.н., доцентка Цапів Алла Олексіївна
Рецензентка: д.філол.н., професорка Бєлєхова Лариса Іванівна

Херсон – 2020

ЗМІСТ

ВСТУП…….3

РОЗДІЛ 1. Теоретичні засади дослідження особливостей аудіовізуального перекладу…….6

1.1. Сучасні тенденції аудіовізуального перекладу мультиплікаційних фільмів……6

1.2. Способи перекладу аудіовізуальної продукції…….....13

1.2.1. Дублювання……..…….....13

1.2.2. Субтитрування……...17

РОЗДІЛ 2. Специфіка аудіовізуального перекладу анімаційних фільмів…….……...……...23

2.1. Специфіка кіножанру анімаційних фільмів……...23

2.2. Доперекладознавчий етап вивчення специфіки аудіовізуального перекладу мультиплікаційного фільму «Монстри на канікулах 2»……...30

2.3. Стратегії і тактики перекладу анімаційного мультфільму «Монстри на канікулах 2»……...……35

ВИСНОВКИ…….....41

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ……..…...44

ВСТУП

Під аудіовізуальним перекладом («медіапереклад» «відео/теле переклад») розуміють перекладання вербального/словесного супроводу до відеоряду, сферою використання якого є переклад кінофільмів, телевізійних шоу та іншої аудіо/відео продукції.

Домінуючою ознакою такого типу перекладання є співставлення/синхронізація невербального та вербального компонентів.

Питання перекладу аудіо/відео продукції довгий час залишалось досить мало дослідженим. Дослідженням лінгвістичних проблем, які виникають під час виконання такого перекладу займаються такі науковці як: А. Безверхня, В. Горшкова, Я. Кривонос, А. Кулікова, О. Мазур, Р. Сегол, Н. Скоромислова, М. Снєткова.

Дослідженням проблем перекладу медіатекстів займаються І.Ігнатьєва та М. Вербицька.

Відео/теле перекладання об’єднує у собі багато видів перекладу. Найпоширенішими з них є такі: письмовий, синхронний, послідовний, та переклад з листа.

Робота перекладача над перекладом аудіо/відео матеріалу полягає як в опрацюванні та обробці текстів, так і інших концепцій медіа мистецтва. Тобто перекладач працює з коментарями/діалогами, звуковим рядом та зображуваним на екрані.

Таку аудіо/відео продукцію трактують як мультиплікаційні або анімаційні фільми. У 1908 році на світ з’явилися найперші мальовані фільми. Країною походження є Франція.

Актуальність теми. У нинішній галузі перекладознавчого мистецтва актуальними проблемами є такі, що безпосередньо виникають при роботі з кіноперекладом, чим у свою чергу зацікавлюють наукову спільноту.

Особливої важливості проблеми, пов’язані з кіноперекладом, набувають за рахунок збільшення та урізноманітнення жанрів кіно/відеопродукції.

На сьогодні, з-поміж великої кількості кіно-жанрів яскраво вирізняється та користується популярністю жанр анімаційних/мультиплікаційних фільмів. В зв’язку з чим потребує ретельного вивчення з погляду перекладознавства.

Значну кількість англомовних мультиплікаційних фільмів на ринку кіноіндустрії можна пояснити першістю США у виробництві кінопродукції. Такі анімаційні фільми згодом стають предметом перекладання на інші мови.

Однією з найважливіших причин актуалізації дослідження проблеми кіноперекладу є сприяння розвитку україномовного перекладу у кіно сфері.

Зв’язок роботи з науковими програмами, планами й темами. Дослідження виконано в рамках комплексної наукової теми кафедри перекладознавства та прикладної лінгвістики «Вплив лінгвальних та екстралінгвальних чинників на формування фахівця з іноземних мов у сучасному мультикультурному просторі» (номер державної реєстрації 0117U003763).

Мета нашого дослідження – виявити та схарактеризувати специфіку аудіовізуального перекладання анімаційних фільмів, призначених для дитячої глядацької аудиторії, з урахуванням їхньої жанрово-стилістичної складової.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі **завдання:**

- окреслити теоретико-понятєвий апарат дослідження;
- виявити специфіку жанру анімаційних фільмів, призначених для дитячої глядацької аудиторії;

- визначити види аудіовізуального перекладання анімаційних фільмів для дітей;
- установити та описати магістральні стратегії перекладання анімаційних фільмів для дітей;
- специфікувати труднощі перекладання окремих номінативних одиниць при аудіовізуальному перекладі;
- виявити особливості відтворення стилістично маркованих номінативних одиниць в аудіовізуальному перекладанні анімаційних фільмів для дітей.

Об'єктом дослідження постають оригінальні скрипти та переклади скриптів українською мовою, а також оригінальна та перекладена українською мовою анімаційна стрічка мультиплікаційного фільму для дітей.

Предмет вивчення становлять жанрові особливості анімаційних фільмів, адресатом яких є глядач-дитина, а також стилістично марковані номінативні одиниці і засоби їхнього відтворення українською мовою.

Матеріалом дослідження кваліфікаційної роботи постають англомовні та українські скрипти анімаційного мультфільму «Монстри на канікулах 2» ("Hotel Transylvania – 2"). У роботі імена персонажів подано, як у перекладі українською мовою.

Методи дослідження. У кваліфікаційній роботі для аналітичного аналізування теоретичного доробку з вивчення питання аудіовізуального перекладу було використано методи аналізу та синтезу. Для виявлення жанрової специфіки ми послуговувались таксономічним аналізом кіножанрів мультиплікації. Вивчення особливостей відтворення стилістично-маркованих номінативних одиниць було здійснено за допомогою лінгвостилістиного та контрастивно-перекладознавчого методів аналізування.

Наукова новизна одержаних результатів. Кваліфікаційну роботу виконано у річищі сучасних досліджень з кіноперекладу, що набувають

все більшої популярності в українській науковій перекладознавчій спільноті. Новизною відзначаються результати з вивчення жанрових та стилістичних особливостей відтворення анімаційних фільмів українською мовою, призначених саме для глядача-дитини. У такий спосіб отримані результати мають прагматичний аспект дослідження, оскільки відображають особливості мовленнєвого та аудіального контенту анімації для глядача, вік якого не досяг повноліття.

Практичне значення. Результати проведеного наукового дослідження можуть бути використанні у викладанні курсів циклу обов'язкових компонентів освітньої програми «Філологія (Германські мови та літератури (переклад включно))» другого (магістерського) рівня вищої освіти: «Актуальні проблеми перекладознавства» та «Новітні досягнення з фахових дисциплін».

Апробація результатів дослідження. Результати наукового дослідження було обговорено на засіданнях кафедри англійської філології та прикладної лінгвістики Херсонського державного університету, які були проведені в формі попереднього захисту; теоретико-практичні результати наукового дослідження висвітлено в одноосібній публікації «Базисні засади аудіовізуального перекладання анімаційної продукції» в альманасі Херсонського державного університету «Магістерські студії».

Структура. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1
ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ПЕРЕКЛАДАННЯ

1.1. Сучасні тенденції аудіовізуального перекладу мультиплікаційних фільмів

Перекладання анімаційних фільмів є невід'ємною частиною аудіовізуального перекладу та зумовлює специфіку цього жанру. Аудіовізуальний переклад донедавна належав до периферійних галузей перекладознавства. Розвиток кінематографу та глобалізація світу посприяли стрімкому зростанню неабиякого інтересу до аудіовізуального перекладу [9, с. 44].

Проте варто зазначити, що аудіовізуальний переклад є підгрунтям для досліджень іноземних науковців, в той час як робота українських дослідників лише набирає обертів у цьому напрямку. До зарубіжних науковців, що займаються вивченням теорії аудіовізуального перекладу належать Й. Іварсон [43], Г. Райд [50], К. Райс [51]. В Україні аудіовізуальний переклад знаходиться в центрі уваги молодих науковців, а саме В. Вострецова [11], А. Кулікова [21], А. Мельник [26], Т. Монахова [27] та О. Полякова [28].

Під аудіовізуальним перекладом науковці також розуміють суміжні поняття, як-от відео переклад або телепереклад, екранний переклад, медіа переклад. Тобто, перекладання аудіовізуальної продукції охоплює його головну складову – перекладання словесного супроводу до відеоряду, який застосовують в аспекті перекладання будь-якої відеопродукції, зокрема кінофільмів, анімаційних фільмів, телесеріалів, різного жанру телевізійних програм.

Головною особливістю такого типу перекладання є поєднання вербальних та невербальних компонентів. Особливості синхронного,

послідовного та письмового перекладів поєднуються під час роботи з теле та відеорядом [39].

Працюючи над перекладом аудіовізуального продукту, робота перекладача полягає не тільки в опрацюванні тексту а й бере до уваги інші концепції медіамистецтва. Перекладач опрацьовує діалоги/коментарі, а також звукові ефекти, зображення, звертає особливу увагу на атмосферу відеосюжету [9, с. 45]. Відомі польські науковці А. Пісарська і Т. Томашкєвіч у своїх працях підкреслюють, що "співіснування багатьох семантичних знаків, що утворюють значення, в аудіовізуальному перекладі переноситься з одного семіологічного комплексу в інший" [48, с. 214]. Тобто формуються два семіологічних явища – оригінал та переклад. Говорячи про еквівалентність перекладу аудіовізуального продукту можна зазначити те, що його визначною рисою є адекватний зв'язок серед вербальних і невербальних компонентів у творах оригіналу та перекладу [42, с. 167]. Згідно з класифікацією Г. Готліба можна виділити чотири магістральних канали надходження інформації, якими користується медіаперекладач: 1) вербальний аудіоканал: діалоги, голоси за кадром, пісні; 2) невербальний аудіо канал: музика, звукові ефекти, звуки за кадром; 3) вербально-візуальний канал: титри, знаки, записки, написи, що з'являються на екрані; 4) невербальний візуальний канал – картинка на екрані [40, p. 245].

Мультиплікаційний фільм – це "вид кіномистецтва, твори якого створюються шляхом зйомки послідовних фаз руху мальованих (графічна мультиплікація) або об'ємних (об'ємна мультиплікація) об'єктів" [17, с. 14–15].

Мультиплікацію можна вважати компонентом кіномистецтва завдяки особливому арсеналу зображальних засобів. Мультиплікаційний продукт відповідає головним вимогам кіно продукту. Тобто, охоплює кіносценарій, актантів, має тенденцію до використання різного типу

монтажу, зокрема асоціативного, текст диктора, художні та пластичні образи, а також виразні плани, особливе маніпулювання світлотіней, кольорової палітри, звуків, певний формат кадрування, різноформатні види ракурсів зйомок та ін. [29, с. 2]

Згідно з класифікацією Н. Капельгородської, кіномистецтво поділяється на три види: хронікально-документальне, науково-популярне та художнє, складовою якого є мультиплікація [29, с. 3].

Як зазначає сама авторка, таксономія видів кіномистецтва сфокусована на домінантних засобах, реалізованих для його творення. Для анімаційної продукції типовими є певні типи персонажів, як-от лялькові, мальовані або цифрові типу 3D моделювання.

Особливість мультиплікації полягає у використанні тільки образної манери подачі сюжету: «Мультиплікація вимагає особливої образності: гранично умовної, але в той же час і гранично переконливої в цій умовності» [32, с. 138].

Згідно з твердженням кіно-класика радянської анімації І. Іванова-Вано, сила мультиплікаційного мистецтва полягає в тому, що «воно не вимагає перекладу на інші мови, сміливо прокладає найкоротшу відстань від думки до образу» [13, с. 239].

Особливою рисою мультфільму є його образний стиль. Таким чином, анімаційний образ є синтетичним, тобто поєднанням візуальних, звукових та рухових компонентів. «Якщо кінематограф створює ілюзію реальності, то мультиплікація до цього не прагне. Вона з самого початку метафорична» [15, с. 50].

Отже, магістральними характеристиками мультфільму для дітей є умовність та образність. Але, аналізуючи мультиплікаційні фільми сьогодення можна дійти до висновку, що перекладач не завжди дотримується цих норм. Використовуючи яскраві образи персонажів, режисери та сценаристи таких анімаційних фільмів змальовують дитячій аудиторії «дорослий» спосіб життя та стиль поведінки.

Це явище іноді спричиняє негативний вплив на дитячу психіку [29, с. 3].

В зв'язку з цим утворюються такі вимоги до мультфільмів: спрямованість на дитячу аудиторію, використання діалогів мовою дитини. У мультфільмах, зосереджениих на глядачах 5-8 років повинно бути зображено саме "дитяче" життя, а не доросле. Існує така особливість дитячого сприйняття, як наївний реалізм, яка виявляє здатність дитини "сприймати умовність мистецтва, однак,стихійно, не усвідомлюючи цього, на інтуїтивному та емоційному рівнях, як реальність". [33, с. 17].

Для дитини важливою постає емпатизація, тобто властивість до співчуття, усвідомлення почуттів та емоцій головних персонажів мультфільмів. Саме емпатія визначається домінантною рисою, яка детермінує соціальні цінності, моделі поведінки для дитини зазначеного вікового діапазону [5, с. 98].

Ще однією особливістю мультиплікаційного продукту, орієнтованого на дитячу цільову аудиторію є урахування вікових можливостей сприйняття дитиною мультфільму. Сприйняття такою цільовою аудиторією сюжету та візуальних компонентів мультфільму відрізняється відповідно до психофізіологічних можливостей віку

Діти 6-7 років, які ще не володіють достатньою увагою, можуть сприймати тільки короткі анімаційні фільми нескладного змісту з динамічним розвитком подій. У віці 7-8 років дитина здатна до свідомого розуміння екранізованих подій та моралі мультфільму [29, с. 4].

Головною проблемою у сприйнятті мультиплікаційного фільму дитиною молодшого шкільного віку є те, що перш за все малеча не має ані художнього ані життєвого досвіду шоб правильно осмислити сюжет мультфільму. Діти "не бачать тих прихованих смислів, які зазвичай містяться у словах і діях героїв " [5, с. 9].

Діти 9-11 років вже здатні до сприйняття повнометражних анімаційних фільмів, таких як «Попелюшка», «Красуня і Чудовисько», «Король Лев» та інші. Однак науковці наголошують на тому, що показ повнометражних мультфільмів дітям цього віку іноді може посприяти одорослінню дитини.

Фактично, лише у віці 10-11 років дитина здатна повноцінно сприймати будь-який мультфільм. Згідно з дослідженнями вчених, можна стверджувати, що учні середніх класів уже не дуже зацікавлені у перегляді мультфільмів, вони більше звертають увагу на науково-популярні та документальні фільми і це зумовлено потребою розширення кругозору та сприянню інтелектуального розвитку [29, с. 5].

Добре відомі анімаційні фільми, такі як «Льодовиковий період», «Мадагаскар» та ін., все ж зацікавлюють і підлітків.

Сьогодні існує тенденція до комерціалізації анімаційної продукції. Зокрема, деякі дослідники важають, що такими постають мультфільми «Льодовиковий період» та «Мадагаскар» [29, с. 5], оскільки останні зорієнтовані на широку аудиторію, аніж на маленького глядача, пріоритетним для якого все ж постають моральні цінності, родинні стосунки, значущість дружби та перемога добра над злом.

Отже, ми довели, що мультфільми для дітей молодшого віку мають відповідати розумовим здібностям реципієнта. Тож, для дітей 6-8 років рекомендовано до перегляду такі мультфільми, як «Вовк і семеро козенят», «Гуси-лебеді», «Мийдодир», «Муха-Цокотуха», «Пиріжок», «Снігуронька», «Солом'яний бичок», тощо. На віковому етапі 9-11 років для дитячого перегляду рекомендовано мультфільми: «Гидке каченя», «Лев і заєць», «Снігова королева», «Фарбований лис», «Царівна-жаба» [31, с. 44-45] та ін.

Однією з найважливіших вимог до мультфільмів, спрямованих для дитячої аудиторії, є простота та ясність сюжету. Це пов'язано з тим, що діти здатні зрозуміти лише послідовність подій, зображених у

мультиплікаційному фільмі. Діти молодшого шкільного віку «не здатні ще осягнути асоціативно-образні зв'язки у творах екранного мистецтва, не помічають ті виразні прийоми, які використовує автор для створення поліфонії почуттів і тлумачень подій» [5, с. 10].

Якщо фільм зрозумілий та простий у сприйнятті, це не означає, що він примітивний.

Домінантними характеристиками анімаційної продукції, приначеної для дитячої глядацької аудиторії, є сюжетна динаміка, дидактичний смисл, тобто зорієнтованість на реалізацію регулятивної виховної функції. Досягнення поставленої мети стає можливим за умови балансування короткого екранного часу та відповідної смислової «щільності» [29, с. 6].

Тобто, йдеться не про змістову, а про сюжетну простоту мультфільму. Під час перегляду мультиплікаційного фільму, дітям навряд чи буде зрозуміла значна кількість сюжетних ліній у ньому, складна й заплутана історія. Тож екранізуючи події, почуття й емоції, які відповідають дитячому сприйняттю, «хороші фільми для підростаючого покоління мають відзначатися конкретністю сюжету, чіткістю і рельєфністю форми» [16, с. 11-12].

Четвертою вимогою до дитячого анімаційного фільму є обов'язкова присутність у структурі мультфільму міцного морально-ціннісних аспектів. Доведено, що діти відтворюють поведінку своїх улюблених персонажів, цінності, норми та ідеали. Закономірним є чіткий розподіл героїв дитячих мультфільмів на позитивних та негативнивних персонажів, оскільки усвідомити амбівалентні характеристики героїв дитина ще не спроможна, зважаючи на свій вік. Тому можна зазначити, що мультиплікаційний продукт, орієнтований на дитячу цільову аудиторію має за мету якнайповніше представити образи «хорошого» і «поганого» героїв, виявити мотиви їх вчинків та особливості характерів, якими вони володіють [29, с. 6].

Паттерн чіткої кореляції позитивних та негативних персонажів з фокусуванням на амбівалентності цих характеристик не визначає примітивізації їхніх образів. Поділ персонажів на позитивних або негативних зумовлене різноманіттям поведінкових форм у мультфільмі.

Наприклад, беручи до уваги анімаційний фільм «Том і Джері», у якому немає варіативності поведінкових паттернів не допомагає хроміти дитині, хто з героїв є хорошим, а хто поганим. Дивлячись мультфільм, у дітей виникає асоціація, що кіт Том-це негативний персонаж, а мишеня Джері-позитивний. Але це уявлення виникає лише тому, що кіт женеться за беззахисним мишеням, потрапляючи у халепу. У дійсності ж дитяча аудиторія засвоює неправильний або ж необґрунтований поведінковий стереотип, і в майбутньому може застосувати аналогічну манеру поведінки у звичному житті [29, с. 7].

Поляризація анімаційних образів сприяє виникненню низки питань щодо формування у дітей примітивних уявлень про засоби міжособистісної комунікації.

На відміну від кінофільму, який тяжіє до реалістичності, головними характеристиками мультиплікаційного фільму постають метафоричність, образність, алегорія, іронія, переосмислення. Загалом, всі зазначені критерії можна звести до домінування вигадки, створення вторинного всесвіту, глобальної фантазії, що і визначає мультиплікаційний фільм для дітей як жанр [29, с. 7].

Зрозуміло, що мультиплікаційні фільми мають великий вплив на становлення особистості дитини, вмотивовано вважаючись саме дитячим кіножанром. Мультиплікаційний продукт створений для поліпшення формування картини світу дитини, що доцільно включає в себе пізнавальну, і поведінкову, і моральну складові. Сприяти злагодженій взаємодії маленького глядача з екраном може лише той анімаційний продукт, що відповідає фізіологічним, психологічним та віковим особливостям дитячого сприйняття. Підгрунтям для майбутніх

досліджень та розробок може бути сучасна мультиплікаційна продукція, що є досить популярною та відомою з-поміж дитячої аудиторії [29, с. 8].

1.2. Способи перекладу аудіовізуальної продукції

1.2.1. ***Дублювання.*** Однією з найголовніших особливостей дубляжу як виду перекладу є обов'язкова підготовка зрозумілого тексту на мову перекладу. Завдяки якому при перекладі можна досягти синхронізму дій акторів з відеорядом при дотриманні особливостей вимови та тривалості окремих реплік [12, с. 41].

Отже, можна зазначити, що мистецтво дублювання як вид кіноперекладу зосереджує у собі процес перекладу та технічний процес перезапису аудіо ряду.

Дуже важливу роль у процесі перекладу, та перезаписі аудіо ряду у дублюванні відіграє рівень професійності студії, на якій здійснюється переклад.

Студія, яка отримала сертифікат «Dolby Premier Studio Certification» вважається професійною. Для отримання такого сертифікату студія повинна відповідати технічним стандартам дублювання: стандарту апаратури, стандарту моніторингу, точності синхронізації та акустиці приміщення студії [28, с. 2]. Нині існує 15 студій дублювання в 10 країнах світу (Росія, Польща, Іспанія, Великобританія, Німеччина, Китай, Малайзія, Україна, Нова Зеландія, Австралія), були нагороджені сертифікатом «Dolby Premier Studio Certification».

Процес дублювання відбувається у декілька етапів, кількість яких залежить від студії звукозапису. Загальноприйнятими є такі [20]:

1 етап. На першому етапі процесу дублювання, коли анімаційний фільм майже готовий (приблизно 90-100%), кіновиробник використовує спеціальний захищений електронний канал для обміну інформацією зі

студією дублювання щодо фільму, а саме (відеоматеріал, репліки героїв у текстовому форматі, та такі складові сесії Pro Tools: звуковий аудіоряд (шуми, звукові ефекти, звукові доріжки, музика та мова героїв).

2 етап. На другому етапі завдання перекладача полягає у перекладі скриптів. Тобто у створенні чорнового перекладу.

3.Етап Створення остаточного варіанту письмового перекладу кіно тексту або скрипту, що охоплює останні правки з адаптації тексту, а також спирається на дотримання вимог щодо синхронізації мовлення персонажів та текстом, тобто ліпсингом.

4 етап. На четвертому етапі відбувається підбір акторів дубляжу.

5 етап. Озвучення акторами перекладених реплік.

6 етап. На шостому етапі відбувається перегляд кінофільму, метою якого є встановлення та корегування допущених помилок.

7 етап. Дубльована кінострічка піддається перезапису у формат Dolby. Вже готовий фільм записують на спеціальний диск і відправляють на етап копіювання.

8 етап. На восьмому етапі відбувається фінальний перегляд кінострічки перед запуском в прокат.

Для того, щоб зберегти ефект реальних та подібних до реальності подій, перекладачі обов’язково синхронізують відеоряд та аудіоряд. Такий метод синхронізаціє постає значущим у створення остаточного варіанту кіно перекладу та вважається головним та облігаторним [28, с. 4].

У нашому дослідженні, слідом за науковцем Ф. Чаумом, ми за основу беремо визначення синхронізації тексту та артикуляції акторів (які виконують головні та другорядні ролі у кінофільмі), яка також має назву ліпсинг, як синхронізацію або гармонізацію мови перекладу із артикуляційними особливостями і манерою говоріння, паузації, жестикуляції актора [34].

У перекладацькому мистецтві існують дві основні класифікації дубляжу:

1. За кількістю мов:

1.1. Внутрішньомовний дубляж – це заміна діалогів, (постсинхронізація), що відбувається автоматично. Сутність такого процесу полягає у переозвученні акторами своїх реплік після зйомок у кінострічці, також вони можуть бути переозвучені іншими акторами дубляжу. Використання додаткової синхронізації зумовлено тим, що запис аудіоряду, створений під час зйомок не завжди виходить дуже якісним через можливу присутність в ньому сторонніх шумів або нерозбірливої вимови [22, с. 113].

1.2. Міжмовний дубляж розуміють як повне заміщення оригінальної мови акторів мовою перекладу [22, с. 113].

2. За кількістю акторів озвучування:

2.1. Багатоголосий дубляж. Такий вид дубляжу використовують для переозвучення кожного актору фільму окремо у відповідності до його статі.

2.2. Двоголосий дубляж. Переозвучення всіх персонажів фільму чоловічої статі лише одним актором, так само як і жіночі ролі озвучує одна акторка..

2.3.Озвучення лише одним актором чоловічих та жіночих ролей кінострічки.

Також можна зазначити, що дублювання як один з видів кіноперекладацького мистецтва, є недостатньо дослідженим в Україні, тож в зв`язку з цим нині відсутня уніфікована класифікація дублювання. Проте, найактуальнішою постає таксономія за психолінгвістичним чинником типів перекладів, запропонована Комісаровим В.Н. [19, с. 97-103], або за формою презентації тексту перекладу та тексту оригіналу [2, с. 13-22]. На основі цих критеріїв можемо проаналізувати дублювання як один з видів кіноперекладу.

Відповідно до психолінгвістичної класифікації перекладів – тексти розділяються на письмові та усні. Письмовому перекладу властиві такі характеристики: «багаторазовість», необмеженість у часі виконання, підготовленість, тобто перекладач може вносити зміни, поправки до перекладу до моменту здачі перекладу замовнику, а читач може насолоджуватись незчисленною кількістю перечитувань перекладу, оскільки він зафіксований, в той час як усний переклад характеризують як непідготовлений, обмежений у часі виконання та «одноразовий» [2, с. 13-22; 6, с. 46-47].

Згідно з класифікацією Бархударова Л.С. можна виділити такі підвиди усного та письмового перекладу:

1) Два типи тексту є письмовими. Тобто, відбувається перекладання вербально зафіксованих текстів [6, с. 46].
2) Текст оргіналу та текст перекладу мають усний формат. У такий спосіб перекладач здійснює відтворення усного вербального тексту з вихідної мови на мову перекладу. Такими можуть слугуити синхронний або послідовний переклад [2, с. 13-19; 6, с. 46].
3) До наступного виду аудіовізуального перекладання відносимо, слідом за Л.С. Борхударовим, усне відтворення письмового тексту-оригіналу на вихідну мову[6, с. 47].
4) До останнього виду перекладу належить письмовий переклад усного тексту оригіналу [6, с. 47].

Аналізуючи вищезазначене, можна виділити те, що дублювання, як вид аудіовізуального перекладу (дотримуючись умов якості його виконання) дуже легко та доволі приємно сприймається глядачем, тому що не відволікає увагу реципієнта від зображуваного на екані та є найбільш наближеним до культурних особливостей глядача. Також

іншою перевагою дублювання є найменше звуження діалогу оригінальною мовою, що не можна сказати про субтитрування.

1.2.2. ***Субтитрування.*** Субтитрування трактують як надання перекладеного діалогічного ряду оригіналу мовою цільової аудиторії, у формі синхронних субтитрів, які частіше за все знаходяться внизу кадру. Згідно з думкою відомого науковця М.Дуро, субтитри це зменшений перекладений діалогічний ряд у кінофільмі, який показано одночасно з цією частиною на екрані [37, с. 156].

Доповнив таке визначення субтитрів видатний дослідник Г.Люйкен, охарактеризувавши субтитри як стисло викладені переклади з мови оригіналу, які частіш за все з'являються внизу екрану [46, с. 56].

Субтитри з'являються та зникають, синхронізуючись у часових рамках з відповідною частиною діалогу оригіналу.

Таксономія субтитрів Г. Готліб у своїй основі спирається на типологію текстів, запропоновану Р. Якобсоном ще у середині XX століття. Слідом за Г. Готліб, існують такі види субтитрів [40, с. 76]:

- вертикальні або внутрішньомовні/інтралінгвістичні субтитри (intralingual). Для такого виду субтитрів характерним постає модифікація перцепції, тобто, трансформація усного мовлення у письмове;
- інтерлінгвістичні або міжмовні субтитри, що також має назву діагонального субтитрування. У такому контексті відбувається зміна самого перцептивного формату;
- облігаторною складовою кінопродукції, як-от кінофільму або телепрограми, постають відкриті субтитри, які такою мають назву неопціональні;
- використання спеціального декодера дозволяє побачити/прочитати опціональні в субтитри, тобто приховані субтитри.

Специфічність процесу субтитрування зумовлена трьома їхніми особливостями, як-от: відповідність зображуваного на екрані, звуку та мови (передача перекладеного повідомлення повинна відповідати розмові в оригіналі; субтитри не повинні заперечувати діям персонажів на екрані); зміна усної мови письмовою (саме через таку особливість більшість перекладачів опускать лексичні одиниці у перекладі); хронотопні лімітування, спричинені особливим середовищем існування кінотексту (обсяг самого екрана обмежений, що зумовлює необхідність певного форматування або адаптації тексту перекладу з тою метою, щоб зробити субтитри читабельними, а таком відповідними розміру екрана. [9, с. 53].

Взагалі рядок субтитрів повинен мати обсяг не більше тридцяти п'яти знаків. Так як закритою може бути лише нижня частина екрана, при перекладі зазвичай використовують дворядкові субтитри. На одну репліку субтитрів обсяг текстової інформації обмежений сімдесятьма знаками. Таке обмеження зумовлене тим, що субтитри не повинні займати більше 20% зображуваного на екрані та перекривати якомога менше візуальної інформації [50, с. 67].

Граматично правильними вважаються кожні субтитри та кожний рядок за умови утворення смислових одиниць.

Поява субтитру на початку висловлювання та зникнення після закінчення фрази можна назвати ідеальним субтитруванням. Максимальний час показу субтитрів становить 6 секунд. Середньостатистичному глядачу цілком вистачить цього часу для сприйняття дворядкового субтитру, що складається із 60 або 70 знаків [9, с. 53].

Згідно з думкою Д. Санчеза, звертаючи увагу на технічний та перекладацький аспекти створення субтитрів, можна виокремити чотири методи субтитрування [9, с. 53]:

- попередній переклад-адаптація-спотинг;

- попередній переклад-спотинг-адаптація;
- адаптація-спотинг-переклад;
- переклад/адаптація-спотинг [9, с. 53].

Розмітка фільму на певні часові та просторові блоки за допомогою одиниць вимірювання часу (годиги, хвилини, секунди, тощо) або кінематографічних сегментів, тобто кадрів, має назву таймінг або спотінг. Така сегментація може також охоплювати окремі репліки акторів/персонажів, їхню тривалість, імена кіно персонажів, тощо [9, с. 54].

Використання першого методу має на меті, перш за все виконання перекладу та адаптації до певної цільової аудиторії. Якщо йдеться про дуже стислі терміни виконання цієї роботи, або ж якщо відсутній відеоряд – застосовують таймінг. Також можна попередньо здійснити переклад відеоматеріалу в процесі очікування надходження основних складових для перекладання.

Інша частина роботи закріплена за фахівцем із монтажу субтитрів. Субтитрувальник здійснює адаптацію за допомогою спеціальних програм конвертації тексту у субтитри, перевіряючи у цей час відтворення значення оригінальних реплік на адекватність.

Завершальним етапом першого методу субтитрування є визначення для кожного субтитру часу появи та зникнення [9, с. 54].

Першим етапом другого методу субтитрування є здійснення попереднього перекладу тексту діалогічного ряду у кінофільмі, так само як і при застосуванні першого методу. Наступним етапом є виконання субтитрувальником часової розмітки окремо для кожного субтитру. Потім монтажник виконує останній штрих – адаптацію.

Третій метод субтитрування застосовують для створення субтитрів різними мовами. Цей випадок передбачає створення субтитрів мовою оригіналу та їх поділ за часовими проміжками. Наступним етапом цього методу є переклад іншими мовами.

Перед викладачем постає задача вибору – послуговуватись вже існуючим скороченим текстом, що є наявний мовою оригіналу, або створити власний варіант такого скомпресованого тексту, враховуючи такі чинники як звукта відеоряд.

Наступний метод субтитрування має на меті синхронізацію перекладу з адаптацією спочатку та таймінг на заключному етапі або навпаки.

Аналізуючи цей метод, можна сказати що одна особа поєднує у собі субтитрувальника та перекладача, це означає що роботу виконує одна особа на всіх етапах субтитрування [9, с. 54].

Тож, проаналізувавши ці методи субтитрування можна зазначити, що головною особливістю перекладу анімаційних фільмів є їхня приналежность до аудіовізуального перекладу.

Дослідники поділяють аудіовізуальний переклад на субтитрування та переозвучення. Такі види також мають власні особливості та підвиди.

Не дивлячись на велику кількість досягнень іноземними науковцями в галузі аудіовізуального перекладу, в Україні вона є однією з найменш досліджених.

Правила дотримання ліпсингу як синхронізації мовлення персонажів

У перекладі з англійської, поняття ліпсинг («Lips» +«synch») містить дві складові – губи та синхронізація. У такий спосіб, під поняттям ліпсинг розуміють повну синхронізацію візуального ряду та звукового супроводу.

Беручи до уваги останні події, що відбуваються у світі аудіовізуального перекладу, можна виокремити факт неймовірного зростання популярності ліпсингу, як форми переозвучення художніх та мультиплікаційних фільмів.

Якщо згадати деякі з найвідоміших шедеврів часів радянського союзу, можна прослідкувати невідповідність між словами та репліками актантів із закадровим озвученням.

Така проблематика виникала у зв`язку з тим, що знімання відеоряду та озвучення – це процеси, які відбуваються поетапно. Без корекції аудіоряду та відеоряду досить складно досягти належної якості озвучування.

До ліпсингу прикута увага як в мультиплікаційних так і в художніх витворах кіномистецтва.

Першим етапом синхронізації у мультиплікаційних фільмах є робота над зображенням персонажа, якому властива нерухома міміка.

Наступним етапом є робота дублера над текстом, а саме його начитка навпроти полотна, яке обладнане спеціальними датчиками рухів. Далі відбувається перенесення артикуляції на актанта. Завдяки цьому можна досягти найбільш повної синхронізації відео- та аудіоряду.

Термін «ліпсинг» часто використовують для позначення процесу дублювання багатоголосого кінофільму одним або двома актантами зі зміною голосу.

Говорячи про ліпсинг у перекладних кінофільмах, цей процес розуміють як чітку відповідність звукоряду і артикуляції.

Також слід звернути увагу на процес дубляжу перекладного тексту з ліпсинг-відповідністю, адже для замовника такої роботи це вимагає чималих витрат, та і взагалі є доволі складним завданням. Цей процес відбувається в декілька етапів.

Перш за все відбувається переклад всього тексту. Далі переклад редагують та художньо обробляють, враховуючи тематику фільму, а також особливості країни та мови, якою перекладається кінофільм.

Наступним етапом є зіставлення тексту з зображуваним на екрані. Для переходу до дублювання фільму, фахівцям необхідно виміряти інтервали між вимовою приголосних букв посекундно та підставити текст до артикуляції актанта.

Поширеною проблемою є невідповідність тексту добуквенно. На цьому етапі виникає низка складнощів, як-от: відмінності у структурі та особливостях реплік мови, якою дублюється фільм та мови оригіналу.

Враховуючи такі особливості, текст редагують таким чином, щоб під час дублювання актант витрачав на вимову реплік стільки ж часу, скільки на це виділено в оригіналі.

Виконання такого завдання стає легшим, завдяки наявності літер, під час вимови яких міміка у акторів виглядає однаково (наприклад, «і» - «и», «у» - «ю»).

Озвучування акторами відеоряду є завершальним етапом процесу дублювання. На цьому етапі залучають ліпсинг-контроль.

Для ідеального накладання написаного та відредагованого за часом тексту на оригінал фільму, фахівці з дублювання враховують індивідуальні особливості акторів (наприклад темп мови, інтонацію та ін).

Професіонали зазвичай не мають проблем із синхронізацією, переглянувши декілька разів оригінал кінострічки.

РОЗДІЛ 2
СПЕЦИФІКА АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ПЕРЕКЛАДУ МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНИХ ФІЛЬМІВ

2.1. Специфіка кіножанру анімаційних фільмів для дітей

Розглядаючи детальніше кіножанр анімаційних фільмів, де замість акторів присутні ілюстрації, графічні знімки або анімаційні фігури можна зазначити, що йому притаманні характеристики кінематографічного дискурсу. Те ж саме можна прослідковувати відносно художніх фільмів, які власне зняті за участі реальних актантів та за реальним сценарієм.

Так як анімаційні фільми вдосталь наповнені діями героїв, їх емоціями, реакціями та стимулами, до них можна застосувати граматику аудіовізуального наративу, яка в свою чергу притаманна фільмам.

З точки зору семіотики, кінематограф розуміється як процес комунікації, який підтверджується лише у разі присутності коду. [38, с. 31].

У свою чергу код є системою правил або значень, які відтворюються засобами, відомими реципієнту,

Код – це система значень або система правил, що реалізується відомими для реципієнта засобами, за допомогою яких визначається відповідність між тим, що представляє одна одиниця, та тим, що є представлено.

Розглядаючи кінематографічний дискурс, варто зазначити що процес комунікації відбувається у випадку зустрічі глядача та фільму, завдяки наявним правилам та кодам.

Завдяки системі значень (кодів), які є конструкторами мови кінематографу, відбувається процес комунікації між кінофільмом та аудиторією.

Дуже цікавою є думка відомого семіотика Ю. Лотмана стосовно сили впливу кінематографа, яка власне полягає у різноманітті максимально сконцентрованої, сконструйованої та складно організованої інформації.

Дослідник також розглядав інформацію як різноманітні інтелектуальні та інші структури, що передаються аудиторії [44, с. 41].

Анімаційні фільми також розглядались дослідником у якості особливої системи, тобто: “Анімаційний фільм не є різновидом художнього фільму, але презентує незалежну форму мистецтва зі власною мистецькою мовою, яка може значною мірою відрізнятись від мови художніх фільмів чи документальних” [45, с. 36–37].

Згідно з думкою науковця, використання знака із знаків є магістральною особливістю мови анімації.

Аудіовізуальний переклад є втіленням кінематографічного дискурсу, так як опирається на поєднання кодів та знаків.

Головною характеристикою цього дискурсу є множинність елементів, які його утворюють. Різнорідність охоплює як невербальні та вербальні, так і звукові та візуальні елементи.

Тож, в такому випадку розповідач зазвичай працює з шумом, звуком, розмовною мовою та картинкою, які у свою чергу одночасно об’єднують декілька каналів, наприклад акустичний та візуальний.

Відомий дослідник у галузі аудіовізуального перекладу К. ді Чіо виокремлює два типи знаків, які використовує виразна сила кінофільму [35, p. 60–61].

Все, що неодмінно пов’язане зі слуховим відчуттям, можна поділити на три категорії: музика, шуми та голоси. Усе це охоплює акустичний тип знаків.

Говорячи про візуальний тип знаків, можна підкреслити такі складові: зображення які рухаються (синтактичні та візуальні коди) та

написи (тобто графічні коди), іншими словами візуальний тип охоплює все, що можна передати за допомогою зображення.

Зображення є вагомим та невід'ємним компонентом для перекладача аудіовізуальної продукції, так як має неабиякий вплив на кінцевий результат перекладу.

Одним з магістральних чинників та головною складовою кінематографічного простору є зображення.

Коди значень, а особливо мовний код, на який перекладач аудіовізуального тексту повинен звертати особливу увагу, вступають в інтеграцію в аудіовізуальному тексті.

М. Юрковською було запропоновано цікаве поняття щодо різновидів анімаційних фільмів: "*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)*" [26, с. 59].

Згідно з таксономічною класифікацією, науковці поділяють анімаційні фільми на декілька піджанрів, а саме: аніме, анімаційні кінофільми та анімаційні телесеріали.

Відмінність між анімаційними телесеріалами та анімаційними художніми фільмами полягає у тривалості фільму.

Справа в тому, що художній анімаційний фільм – це одиниця, яку більшість глядачів переглядають один раз. Телесеріалам властива певна кількість серій або ж епізодів, які транслюються для глядачів через деякі проміжки часу регулярно.

Також до відмінностей відносять місце або засіб перегляду фільму. Тобто, анімаційний телесеріал зазвичай транслюють лише на

телебаченні, а власне анімаційний кінофільм створений для перегляду в кінотеатрі.

Але є і подібніть, яка полягає у можливості перегляду цих витворів анімаційного мистецтва на DVD [53, с. 97].

Згідно з класифікацією анімаційних кінофільмів, запропонованою Дж. Скоттом, яку в своїх дослідженнях наводить відомий науковець А. Мельник, можна виокремити такі піджанри: комедія, пригодницька анімація, комедійний екшн, дошкільна анімація, драма, навчальна анімація, мюзикл, наукова фантастика тощо [26, с. 61].

Дослідник Ю. Пікков наводить приклад класифікації анімаційних кінофільмів, згідно з якою фільми можна розрізняти за способом їх створення [47, с. 36]:

Анімація, яка намальована власноруч (майстер з анімації за допомогою малюнка, створює серію персонажів анімаційних кінофільмів, які в подальшому піддаються скануванню на комп'ютер, розмальовуванню та з'єднанню з фоном);

- ротоскопіювання (анімаційна техніка, за допомогою якої копіюють або окреслюють рух, знятий в натурному фільмі);
- силуетна анімація (персонажі вирізають вручну з паперу і ними маніпулюють кадр за кадром на фоні перед камерою);
- пісочна анімація (зображення та рух створюють за допомогою піску, розміщеного на матовому склі перед камерою);
- пряма анімація (персонажі намальовані або вишкрябані безпосередньо на плівці);
- лялькова або модельна анімація (фігури з дротовими скелетами можуть рухатись та фіксуватись у різних позах, рухи знімають кадр за кадром і таким чином створюється ілюзія рухомих ляльок);

- комп’ютерна анімація (персонажі та весь візуальний всесвіт анімаційного фільму створюють за допомогою спеціальних комп’ютерних програм);
- піксіляція (техніка зупинки руху, як, наприклад, лялькова анімація, але замість ляльок використовують живих акторів, яких потім перетворюють у лялькоподібних персонажів);
- покадровий кінематограф (система запуску камери обладнана приладом, що дає змогу камері вхоплювати кожний кадр із набагато меншою швидкістю, ніж він буде відтворюватись).

Основними складовими анімаційних фільмів є: назва, звуковий ряд, що включає в себе музику та звукові ефекти, доріжка зображення, сюжетна лінія, актанти (персонажі), та непряме авторство.

Така структура залишається майже незмінною з часів створення кінофільму. При поєднанні незалежних основних елементів, складовими фільму можуть бути різноманітні структури, такі як: звук, сюжет та зображення тощо. Варто зазначити про поділ сюжету на декілька частин за загальною сюжетною структурою, яка розвивається у великій кількості фільмів.

Знайомство глядача з персонажами та їхнім світом припадає на першу частину. Розвиток сюжету відбувається у другій частині, для відстеження глибини взаємин персонажів та для виявлення їхніх мотивів. Для головного героя друга частина зазвичай завершується проблемою, для якої здавалося б не існує вирішення. У третій частині показано вирішення цієї проблеми [41, с. 22–24].

В анімаційному фільмі також присутні компоненти часу, сюжету та персонажів, яким властивий різний ступінь інтенсивності.

За композиційною домінантою анімаційні фільми поділяють на сюжетну анімацію, персонажну та анімацію оточення.

У контексті такої класифікації два останні підтипи (персонажна анімація та анімацію оточення) прийнято вважати ліричним типом наративу, з характерною монотонністю, стійким та послідовним ритмом, певним відсотком наративного напруження.

Монотонною та передбачуваною є структура, що ґрунтується на повторі. Відмінність персонажної анімації полягає у більшому ступені повторень структури із темпоральними часовими проміжками.

Анімації оточення властива така характеристика: домінування навколишньої обстановки над сюжетом та персонажами.

Значно складнішою є структура сюжетної анімації, яка закладена у наративі. В структурі такого типу анімації можна прослідковувати незначні подібності до розповіді, завдяки домінантному чиннику [49, с. 67]. Цільова аудиторія є значущою характеристикою для здійснення перекладу анімаційного фільму.

Не так давно анімаційний продукт асоціювався тільки з дитячою аудиторією. Наприкінці 1990-х років, жанр анімаційних фільмів набув неабиякого розвитку, та налічував набагато більше варіацій, спрямованих і на дорослу аудиторію. Магістральними відмінностями були зміни манери розповіді сюжетної лінії та змісту фільму.

Відомий науковець П.Ебініс вніс вагомий внесок до науки, розробивши класифікацію цільової аудиторії анімаційних фільмів за віком [52, с. 129]. У відповідності до наукового розробку, цільова аудиторія поділяється на дві категорії: дорослу та дитячу.

Дитячу групу поділяють на декілька підгруп: від 1 до 3 років; від 4 до 9; від 10 до 16.

Проте існують анімаційні фільми, орієнтовані для перегляду всіми віковими групами та призначені лише для певної вікової групи.

Анімаційний продукт, що створений для першої вікової групи (від 1 до 3 років) повинен бути привабливим та обов’язково мати повчальний

зміст. Такі вимоги створено аби привернути увагу дітей та сприяти їхньому розвитку [52, с. 130].

Зображення домінує над текстом для привернення уваги дітей, яких більше приваблює кольорова палітра радше ніж форма.

Перекладач повинен брати до уваги лінгвокультурні особливості дітей в такому віці, які тільки вчаться розмовляти та опановують мову дорослих. Тож оригінал мультиплікаційного фільму та його переклад повинні бути легкими для сприйняття цією цільовою аудиторією.

Діти другої вікової групи (від 4 до 9 років) звертають увагу на гарні картинки, форми та рухи персонажів.

Зміст розповіді ускладнюється відповідно до цієї стадії дитячого розвитку, але в той же час все ще залишається пізнавальним та повчальним, хоча й поповнюється іншими елементами, одним з яких є гумор [52, с. 134].

Характеризуючи останню вікову групу (від 10 до 16 років), можна наголосити на вибагливості підлітків, так як вони надають перевагу програмам, які створено для дорослих та молоді. Для привернення уваги підлітків, обстановка та актанти набувають певної витонченості, а тема анімаційного продукту має відповідати таким вимогам як: смак та інтереси.

Аналізуючи дорослу аудиторію, можна помітити невибагливість до теми, структури та змісту розповіді.

Варто звернути увагу на такі особливості анімаційних фільмів для цієї вікової групи, як: фокусування на темі насилля та сексу. Анімаційний продукт охоплює досить широкий спектр лінгвістичних та риторичних ресурсів у розповіді, таких як: сарказм та іронія, пародія та чорний гумор.

Одним із видів анімаційної продукції постають анімаційні фільми. Останні мають як спільні, так і відмінні риси, порівняно з усіма іншими видами продукції аудіовізуального формату. Також, їм характерна

особлива класифікація та властивості. Анімаційні фільми поділяються на жанри та під жанри, що вирізняються специфікою творення, сюжетно-композиційної структури та цільової аудиторії.

2.2. Доперекладознавчий етап вивчення специфіки аудіовізуального перекладу мультиплікаційного фільму «Монстри на канікулах 2»

«Монстри на канікулах 2» (англ. *Hotel Transylvania 2*) — американський комедійний анімаційний мультфільм, створений студією Sony Pictures Animation і виданий Columbia Pictures у 2015 році. Режисером мультфільму виступив Дженнді Тартаковський, а продюсером Мішель Мурдока. Фільм озвучували Адам Сендлер, Енді Семберґ, Селена Ґомес, Кевін Джеймс, Френ Дрешер, Стів Бушемі, Девід Спейд. Мультфільм є продовженням мультфільму «Монстри на канікулах» (2012).

Вперше мультфільм продемонстрували 21 вересня 2015 року у ОАЕ та інших країнах. В Україні у кінопрокаті допрем'єрний показ фільму розпочався 15 жовтня 2015 року, а прем'єрний — 22 жовтня 2015 року.

Таблиця 1. Імена персонажів та акторів дубляжу

Персонаж (оригінальне ім’я)	Оригінальне озвучення	Український дубляж
Дракула	Адам Сендлер	Юрій Ребрик
Джонатан	Енді Семберґ	Іван Дорн
Денні	Ашер Блінкоф	Єгор Скороходько
Мейвіс	Селена Ґомес	Анастасія Зіновенко
Франкенштейн(Френк)	Кевін Джеймс	Максим Кондратюк

Юніс	Френ Дрешер	Наталія Надірадзе
Вейн	Стів Бушемі	Антін Мухарський
Ванда	Моллі Шенон	Наталія Валевська
Невидимець Гріффін	Девід Спейд	Ярослав Чорненький
Мюррей	Кіґан-Майкл Кей	Назар Задніпровський
Привид опери	Джон Ловітц	Іво Бобул

- Фільм дубльовано студією «Le Doyen» у 2015 році.
- Перекладач – Олекса Негребецький

Сюжет. Минуло 7 років від подій попередньої частини. *Мейвіс*, донька графа *Дракули*, вийшла заміж за *Джонатана*, і у них народився син *Денніс*. Хлопцеві скоро виповниться 5 років, проте у нього не проявлються жодні сімейні ознаки матері — не ростуть ікла і він не п'є кров, що дуже не подобається його дідусеві графу *Дракулі*. Тому *Дракула* переконує *Мейвіс* і *Джонатана* поїхати у Каліфорнію до друзів на відпочинок, а *Денніса* залишити з дідусем. Як тільки молоді поїхали, *Дракула* збирає всіх своїх друзів щоб виховати з внука справжнього монстра.

Характеристика основних персонажів:

Дракула

Дракула є сином Влада Дракули, батьком Мейвіс та дідусем Денні.

Граф Дракула представлений у мультиплікаційному фільмі як вампір-людиноненависник, він не відчуває тяги до людської крові, кажучи, що кровозамінник цілком відповідає його смаковим якостям та дуже схожий на справжню кров.

На початку другого фільму він безуспішно намагається навчити свого онука Денні вампірським здібностям, вживаючи на його думку відповідні для цього заходи. На вечірці з нагоди п'ятого дня народження Денні він розуміє, що любить онука незалежно від його походження, і захищає готель від шаленої зграї Бели.

Рисунок 2.1. *Персонаж «Дракула» («Монстри на канікулах 2»)*

Джонні. Джонатан «Джонні» - один з головних героїв кінострічки. Він перша людина в готелі Трансільванія, яка закохується в дочку графа Дракули, Мейвіс. До кінця першого фільму він уже облаштувався в готелі і був прийнятий його відвідувачами та персоналом. Його зображують добродушним і легковажним неробою.

У другому фільмі Джонні і Мейвіс одружуються і у них народжується син Денні. Джонні погоджується на аферу свого тестя – відвезти Мейвіс до Каліфорнії нібито розглянути можливість переїзду додому, щоб бути поруч з його батьками, в той час як Дракула намагається пробудити вампірські здібності Денні.

Рисунок 2.2. *Персонаж «Джонні» («Монстри на канікулах 2»)*

Мейвіс. Мейвіс є дружиною Джонні і матір'ю юного Денні. В кінострічці показано, що вона більш відкрита для людського світу, ніж її батько, оскільки вона знає, як використовувати технології (стільниковий телефон, електронна пошта), і рада бачити світ за межами готелю «Трансільванія».

У другому фільмі Джонні і Мейвіс одружуються, і в п'ятницю 13-го у них народжується син Денні. Мейвіс надмірно опікується своїм сином, і розглядає можливість переїзду до Каліфорнії, щоб виростити його в більш безпечному середовищі, поряд з людьми.

Рисунок. 2. 3. *Персонаж «Мейвіс» («Монстри на канікулах 2»)*

Денні. Денні або Деннісовіч (озвучений Санні Сендлер в дитинстві, Ашер Блінкофф в дитинстві) представлений в готелі Трансільванія 2. Він - гібридний син людини і вампіра Джонні і Мейвіс, що народився в п'ятницю 13-го. Він зовні схожий на Джонні, але у нього блакитні очі Мейвіс.

Денні не проявляє вампірських рис та здібностей, чим дуже засмучує свого дідуся Дракулу. На п'ятій вечірці з нагоди дня народження Денні його прадід, Влад відкидає побоювання Дракули, вважаючи, що онук ще не достатньо дорослий, і ікла ще виростуть. Коли ж життю Денні та його подруги почала загрожувати небезпека, малий зібравши всю злість – перетворився на кажана та з допомогою людей та своїх родичів розігнав стадо Бели.

Рисунок 2.4. *Персонаж «Денні» («Монстри на канікулах 2»)*

2.3. Стратегії і тактики перекладу анімаційного мультфільму «Монстри на канікулах 2»

Кожен діалог та поведінка персонажів мультиплікаційного фільму «*Монстри на канікулах 2»* є невід’ємною частиною жарту, під час вимови якого чітко прослідковується гра слів, яка також відноситься до каламбурів.

Зацікавленість в аналізі цієї теми пояснюється тим, що вона пов'язана з гумором/комедією, які використовуються людством для соціальної комунікації в повсякденному житті.

Під час аналізу анімаційного фільму було виявлено такі мовні явища як омонімія, паронімія, полісемія.

Явище омонімії та приклади омонімічних каламбурів.

Омонімія – звуковий збіг різних за значенням слів або їх форм [18, с. 102].

Для додання гумористичної атмосфери до мультиплікаційного фільму, автор використовує омонімію. Нижче висвітлено приклади, що підкреслюють застосування омонімічних каламбурів в діалозі.

Перекладаючи репліку Дракули «Okay, Blue Tooth, come over here» на українську мову, перекладач застосував стратегію доместикації(одомашнення) та передав власну назву «Blue Tooth» як «Зуб Мудрості», хоча на мою думку в цьому випадку потрібно залишити «Blue tooth», так як ця власна назва співзвучна з назвою функції безпровідного обміну файлів між пристроями, яку можна передати способом транслітерації – «Блютуз». Тобто в оригіналі в цю репліку закладено опис гігантського монстра у вигляді синього зуба, і передавши цю власну назву буквально – ніякого комічного ефекту для української цільової аудиторії не утворюється.

Наведений вище приклад яскраво демонструє явище омонімії, обидва мовні відповідники звучать однаково, але різняться за значенням.

Явище паронімії та приклади паронімічних каламбурів.

Паронімія постає лексико-семантичним явищем, яке кваліфікує пари слів, що є подібними за своєю фонетичною та семантичною складовою [18, с. 109].

Самі ж слова, що є подібними за своєю формою, оскільки мають спільну кореневу складову (є однокореневими), налужать до однієї

частини мови і містять семантичну подібність, визначаються як **пароніми** [18, с. 109].

Гра слів або каламбур (англ. – pun) – це комічний вираз, що ґрунтується на обіграванні полісемії конкретного слова, тобто його різних значень у різних контекстах.

Таке обігравання одного слова і його значень створює відповідний перлокутивний ефект, та може мати іронічну (позитиву) або саркастичну (негативну) тональність [18, с. 54].

Одним з прикладів паронімії у мультфільмі є уривок з діалогу:

Репліка Денні: «No cake, ***cebause*** Kakie says, "Too much cake makes tummy ache." Yay! "A monster always shares."». В україномовному перекладі цю репліку відтворено як: «Я знаю, це бо Кексі каже, «Тортиків багато – біль в животику будеш мати», Ураааааа! Монстри завжди щедрі». У даному випадку слово «cebause» має однакове значення з українським відповідником «тому що», у перекладі ж відтворено як «це бо» для більшої милозвучності та економії часу вимови фрази.

В англійській мові оригіналом слова є «because». Цим відповідникам належить звуко-семантична близькість, проте вони відрізняються за афіксами та мають спільні елементи значення. На мою думку вживання у діалозі переінакшеного слова «because» як «cebause» також можна пояснити адаптацією «дорослої» мови до дитячої, яка у свою чергу має ефект комічності та буде значно легше сприйматися дитячою цільовою аудиторією.

Наступним прикладом є репліка Мейвіс: «And you learned about everything growing up in *Santa Claus*», яку в українському варіанті перекладу відтворено як: «А ти стільки всього бачив, бо ріс у *Санта Клаусі*». Насправді Мейвіс хоче сказати *Санта Круз*, тобто мова йде про місце де навчався та жив Джонні, але так як вона ніколи не залишає готель – в її підсвідомості першим на думку спало вимовити «*Санта*

Клаус» - власна назва, яку вона частіше вживає у своєму мовленні. В українській мові відповідником *«Santa Claus»* є *«Дід Мороз».* Тобто *«*Santa Claus*»* – це особа, яка приносить дітям подарунки напередодні Різдва, в той час як «Santa Cruz» – це регіон у Сполучених Штатах Америки. За рахунок такої вимови створюється ефект комічності.

Явище полісемії у мультиплікаційному фільмі:

Багатозначність (полісемія) – наявність в одного слова двох або більшої кількості пов'язаних між собою значень, що виникли в процесі розвитку первинного значення (наприклад, слово крило має значення: «літальний орган птахів»,«несуча поверхня літака»,«лопать вітряка»,«дашок над колесом автомашини»,«бокова частина будівлі»,«угруповання в політичній організації»тощо. Джерелом багатозначності є переносне значення слова; розвиток багатозначності відбувається на основі схожості, сумісності, функціональної близькості(наприклад: колесо – колесо фортуни,колесо історії,колесо турбот). [18, с. 19].

Прикладом полісемії у мультфільмі є репліка Дракули:

«Can`t blame Harry for the crowd not being ***hip***». В україномовному варіанті перекладу цю репліку відтворено як: «Ні, Гарі класний, він не винен, що якісь там глядачі не в темі». Вжите у мовленні Драка слово «*hip»* в даному випадку має значення «бути модним, в темі». Тобто змінюється первинне значення слова в залежності від контексту.

Ще одним прикладом є репліка Джонні: *It`s easy. Look. I`ll text Mavis. Psyched for date night.* На українську мову цю репліку перекладено так: «Це легко. Дивись. Я напишу Мейвіс. Вийди сьогодні гуляти». Словосполучення «Psyched for» в українському варіанті перекладу має відповідник «налаштований на» (наприклад, в даному випадку – на прогулянку). В англійськомовному варіанті «*Psyched for*» передає стан схвильованості персонажа, хоча він мав тверді наміри. Якщо вживати «*Psyched»* без додавання прийменника, то він має

відповідник «схвильований». В даному випадку це слово вжито з прийменником for і має переклад «налаштований на». Тобто тут ми прослідковуємо явище багатозначності.

Наступним прикладом є репліка Френка: *«I`ll give it a shot».* В українському перекладі цю репліку відтворено як *«Гаразд, я спробую».* Слово *Shot* багатозначне, тобто його переклад залежить від контексту у якому воно вжито. Варіантів перекладу безліч (гравець, постріл, удар, спроба та ін). В даному випадку to give it a shot є також ідіомою, яку дослівно не можна перекладати, бо вона використовується щоб прикрашати мову, робити її яскравою, неповторною та головне – заплутаною і незрозумілою для іноземної цільової аудиторії. Тобто може скластися враження, що Френк має намір стріляти в людей, хоча це не відповідає його намірам.

Ще одним прикладом полісемії є репліка Гріффіна.

Під час своєї поїздки до Санта Круз, Мейвіс вирішила зателефонувати своєму батьку за допомогою відеозв'язку та переконатися в тому, що її дитинча в безпеці. В той час, Дракула намагається приховати що з малим щось не так та змушує невидимця Гріффіна зробити голос як у Денні та відповісти бодай щось. Також Денні замаскували за допомогою сонцезахисних окулярів, для створення видимості що все гаразд.

Отже після завершення телефонної розмови, Гріффін, пишаючись своїми акторськими здібностями промовляє:

«Wow, I nailed it with the Sunglasses Man. Right off the top of my head. I threw in a cebause.»

У перекладі на українську мову ця репліка звучить як: *«Та ні, як гарно я придумав з окулярами. Саме прийшло в голову. Я додав вираз "це бо я"».*

Наявність полісемії яскраво демонструє словосполучення «*nailed it*», яке в українській мові може мати безліч відповідників.

Найпоширенішими серед яких є: прибити його, влучив, зробив його та ін.

Тобто якщо перекладати буквально, може скластися враження що Гріффін зробив щось погане і хизується цим. Наприклад «Вау, я прибив його сонцезахисними окулярами».

Але насправді «nailed it» не містить негативного контексту та має відповідник «гарно придумав».

Варто виділити ще один яскравий приклад.

Мати Джонні запросила на вечерю декілька «монстролюдських пар», які в свою чергу нібито повинні допомогти Мейвіс адаптуватися до навколишнього світу. Однією з таких є пара Пандрагори і Карен, де Пандрагора – монстр-восьминіг, який одружився з людиною. Він запевняє Мейвіс, що їй не потрібно хвилюватись, і згодом вона почуватиметься комфортно серед людей.

Прикладом полісемії є репліка Пандрагори:

«*Yeah, you`re gonna dig it here. Don`t even worry. People are totally cool with our lifestyle choice*».

В україномовному варіанті перекладу цю репліку відтворено як: «*Та ви тут уживетесь. Не партесь, чуваки. Публіка тут толерантна до чужого життєвого вибору*».

У своєму мовленні Пандрагора використав словосполучення «dig it», яке насправді відноситься до сленгової мови. В українській мові це словосполучення має такі відповідники: копати, стусан, глузувати та навіть подобатися. Проте виходячи з контексту, перекладач вдався до адаптації та застосував наступний відповідник: уживетесь.

Тобто дивлячись на цей приклад, можна ще раз переконатись у багатогранності англійської та української мов, та визнати недопустимим в таких випадках дослівний переклад.

ВИСНОВКИ

Докладний аналіз теоретичної частини з питань дослідження жанрово-стилістичної специфіки перекладання анімаційних фільмів для дітей уможливив зробити такі висновки:

Одним з найпоширеніших видів перекладу сьогодення вважається аудіовізуальний переклад.

Варто підкреслити, що за доволі невеликий проміжок часу відносно початку дублювання та субтитрування аудіо/відео продукції українською мовою, утворилась тенденція застосування певних перекладацьких стратегій при перекладі мультиплікаційних фільмів.

Такі зміни сприяли посиленню інтересу молодого покоління дослідників-перекладачів до вивчення та дослідження перекладацьких аспектів дублювання, для збагачення теоретичного підґрунтя цієї галузі.

Мультиплікаційним фільмам властиве поєднання двох каналів сприйняття інформації (акустичного та візуального), в ході обробки якого перекладач має працювати з аудіорядом, текстом та зображуваним на екрані.

Різноманітність завдань, що постають перед науковцем під час вивчення перекладу аудіо/відео продукції ускладнює також розробку належної методики.

Переклад мультиплікаційних фільмів відносять до аудіовізуального перекладу. Аудіовізуальний переклад поділяють на два види: дублювання/переозвучення та субтитрування.

Дублювання/переозвучення характеризується повною заміною оригінального аудіоряду аудіорядом, що включає в себе переклад діалогів, реплік актантів на цільову мову.

Магістральними вимогами до мультфільму, спрямованого на перегляд дитячою цільовою аудиторією є: орієнтованість на маленького

глядача, та використання у анімаційному фільмі діалогів на мові дитинства.

Дітям 5-8 років потрібно висвітлювати в мультфільмах «дитяче» життя, а не доросле; наступною вимогою є створення продукції відповідно до вікових можливостей сприйняття глядача; простота та зрозумілість сюжетної лінії є третьою вимогою до мультиплікаційних фільмів; дотримання четвертої вимоги до дитячих мультфільмів передбачає обов'язкову присутність у структурі анімаційної оповіді моралі.

Дослідження перекладів скриптів мультиплікаційного фільму «Монстри на канікулах 2», створених перекладачем Олексою Негребецьким, дає можливість виділити такі особливості перекладу:

Магістральною/головною стратегією, якою користується перекладач, є стратегія доместикації, що проявляється у виборі лексичних одиниць під час перекладу, добре відомих цільовій аудиторії.

Це проявляється у особливому/авторському відтворенні паронімів, омонімів, каламбурів, та комічних контекстів, іншими словами одиниць, що є жанротвірними кіножанру комедійного мультиплікаційного тексту.

Переклади, здійснені українською мовою іноді показують тонку межу адаптації, так як деякі персонажі в своєму мовленні використовують неймовірну кількість сленгу, крилатих виразів, фразеологізмів та в деяких випадках жаргону та ін..

Описаний підхід може вплинути на сприйняття/зрозуміння дитячою аудиторією використаних мовних засобів. В такому випадку може навіть порушуватись спрямованість мультиплікаційних фільмів за віком. Кінопродукт, призначений для певного віку переходить до категорії з невизначеною віковою групою.

Мультиплікаційний фільм є в першу чергу комерційним продуктом, тобто таким, що має бути прибутковим. Тож, підвищення

чисельності глядацької аудиторії в свою чергу може вплинути в гарному сенсі на касові збори цього кінопродукту.

Перекладач використав під час перекладу відповідники, які максимально наближені до тих, що присутні у свідомості та життєвому досвіді дитячої глядацької цільової аудиторії.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Азарян О. М., Крачковська Н.В., Ринок української анімації: проблеми і перспективи. *Маркетинг: теорія і практика*: зб. наук. пр. Східноукр. нац. ун-ту ім. В. Даля. Луганськ : Вид-во СНУ ім. В. Даля, 2008. 45–52 с.
2. Алексеева И.С. Введение в переводовведение: учеб. пособие для студ. филол. и лингв. высш. учеб. Заведений. М.: Издательский центр «Академия», 2004. 352 с.
3. Антонюк Н., Негребецький О. Перекладач повинен бути вдвоє розумнішим за автора. URL: http://www.calvaria.org (дата звернення: 24.09.2020)
4. Ахманова О. С. Словарь лингвистических терминов. М.: Сов. энциклопедия, 1966. 608 с.
5. Баженова, Л.М. Психологические особенности восприятия фильмов и телевизионных передач младшими школьниками. *Начальная школа*. 1995. № 11. С. 8–11.
6. Бархударов Л. С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода): монографія «Междунар. отношения», 1975. 240 с.
7. Бенвенист Э. Общая лингвистика: монографія. М.: Прогресс, 1974. 448 с.
8. Беркли Дж. Трактат о принципах человеческого знания URL: http://psylib.org.ua (дата звернення: 24.09.2020)
9. Бухольц Н. А. Відтворення ідіолекту персонажів анімаційних фільмів у перекладі: дис.. ... канд. філол. наук: 10.02.16 / Херсонський державний університет, Херсон, 2016. 273 с.
10. Вербицкая М. В. Перевод медиатекстов и проблема формирования фонових знаний переводчика (на материалах журнала «The Economist»). *Вестн. Моск. ун-та*. 2008. Т.4. С. 46—55.

11. Вострецова В. О., Ю. С. Приходько До проблеми перекладу назв кіно- та мультфільмів (на матеріалі англійської та української мов). *Материалы V междунар. науч.-практ.конф*. Прага: Образование и наука, 2009. С. 82–84.
12. Горшкова В.Е. Теоретические основы процессориентированного похода к переводу кинодиалога (на материале современного французького кино): дис. … д-ра. филол. наук: 10.02.20, 10.02.05 / МИГЛУ, Иркутск, 2006. 367 с.
13. Иванов-Вано, И.П. Кадр за кадром: монографія. М.: «Искусство», 1980. 240 с.
14. Игнатьева І. Г. Перевод медиатекстов: особенности вербальных репрезентаций событийной компоненты фоновых знаний. *Вестн. Моск. ун-та*. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2009. № 4. С. 149–156.
15. Иткин, В. Что делает мультипликационный фильм интересным? Искусство в школе. 2006. № 1. С. 50–54.
16. Капельгородська, Н. Сучасний дитячий фільм. кат.: К.: Мистецтво, 1965. 106 с.
17. Кино. Энциклопедический словарь / Гл. ред. С.И. Юткевич. монографія: Советская энциклопедия, 1987. 640 с.
18. Коломієць І.І. Основні лінгвостилістичні поняття і категорії (словник-довідник філолога). Умань: ВПЦ «Візаві», 2015. 202 с.
19. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): Учебник для ин-тов и фак. иностр. яз. монографія: М.: Высш. шк., 1990. 253 с.
20. Криницька О. Труднощі перекладу «КОНТРАКТИ», 2008. №27. URL: http://archieve.kontrakty.ua/gc/2008/27/9-trudnostiperevoda.html (дата звернення: 24.09.2020).

21. Кулікова А. Є. Дублювання як один з основних видів аудіовізуального перекладу: недоліки та переваги. *Scientific World*. 2010. URL: http://www.sworld.com.ua (дата звернення: 24.09.2020).
22. Матасов Р.А. Перевод кино/видео материалов: лингвокультурологический и дидактический аспекты: автореф. дис. … канд. филол. наук: 10.02.20. / Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова. 2009. 22 с.
23. Матківська Н. А. Труднощі відтворення у перекладі ідіолекту персонажів анімаційних фільмів. *Наукові записки. Серія : Філологічні науки (мовознавство)*: зб. наук. пр. 2014. Вип. 105 (1) . С. 386–389.
24. Матківська Н. А. Особливості аудіовізуального перекладу. *Україна і світ: Діалог мов та культур: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції (Київ, 19–21 березня 2014 р..)*. К. 2014. С. 270–272.
25. Матківська Н. А. Традиції перекладацького процесу дублювання в Україні, Німеччині та Іспанії. *Україна і світ: Діалог мов та культур: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції* (Київ, 01–03 квітня 2015 р.). К. 2015. С. 275– 276.
26. Мельник А. П. Лінгвокультурні особливості перекладів сучасних анімаційних фільмів (на матеріалі української, німецької та англійської мов): дис. … канд. філол. наук: 10.02.16. / Київський національний університет імені тараса Шевченка, Київ, 2013. 219 с.
27. Монахова Т. В. Лексико-семантичні *особливості дублювання телесеріалу «Альф» українською мовою*. *Наук. записки Ніжин. держ. ун-ту ім. М. Гоголя. Сер. Філол. науки*. 2010. Кн. 2. С. 95 – 99.
28. Полякова О. В. Стратегії добору ліпсинк-відповідників в українському дубляжі англомовних анімаційних фільмів: дис. …

канд. філол. наук: 10.02.16 / Держ. закл. "Південноукр. нац. пед. ун-т ім. К. Д. Ушинського". Одеса, 2015. 262 с.

29. Сітцева М. Психологічні особливості мультфільмів для дітей. *Вісник Інституту розвитку дитини*. Серія: Філософія, педагогіка, психологія. Вип. 23. Київ. 2012. С. 155–158.
30. Снеткова М.С. Лингвостилистические аспекты перевода испанских кинотекстов (на материале русских переводов художественных фильмов Л.Бунюэля «Виридиана» и П.Альмодовара «Женщины на грани нервного срыва»): автореф. дис. … филол. наук: 10.02.05, 10.02.20 / Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова, Москва 2009. 29 с.
31. Строева, А.С. Дети, кино и телевидение монографія. М.: Знание, 1962. 48 с.
32. Халатов, Н.В. Мы снимаем мультфильмы: монографія. М.:«Мол. Гвардия» 1989. 142 с.
33. Шупик, О.Б. Фільми для дітей і підлітків (ідейно-виховна та естетична функція). К.: Наукова думка, 1987. 152 с.
34. Chaume F. Teaching synchronisation in a dubbing course: Some didactic proposals: The didactics of audiovisual translation. Spain, 2008. p. 129–141.
35. Di Chio C. È tutto un altro film. Più coraggio e più idee per il cinema italiano. Milano : Egea, 2007. P. 60—61.
36. Diaz-Cintaz J. Audiovisual Translation in the Third Millenium Traduccion Subordinada (II): El Subtitulado. Vigo: Universidade de Vigo, 2003. P. 192—204.
37. Duro M. La traducción para el doblaje y la subtitulación. Madrid: Cátedra, 2001. 364 p.
38. Eco U. Tratado de Simiotica general Barcelona: Lumen, 1988. 259 p.

39. Fois E. Audiovisual Translation : Theory and Practice. N 4. URL: http://www.Between-journal.it (дата звернення 01.09.2020).
40. Gottlieb H. Subtitling: Routledge Encyclopedia of Translation Studies. London and New York: Routledge. 2015. P. 244— 248.
41. Hahn D. The Alchemy of Animation: Making an Animated Film in the Modern Age. New York : Disney Enterprises, 2008. 147 p.
42. Herbst T. Linguistische Aspekte der Synchronisation von Fernsehserien: Phonetik, Textlinguistik, Übersetzungstheorie. Tübingen: Niemeyer, 1994. 327 p.
43. Ivarsson J. Subtitling. Stockholm: Transedit HB, 1995. 199 p.
44. Lotman Ju. Semiotics of Cinema: Michigan Slavic Contributions 5. Ann Arbor : University of Michigan Press, 1976, 106 p.
45. Lotman, Yu. On the language of animated cartoons. In O'Toole, Lawrence Michael; Shukman, Ann (eds.), Film Theory and General Semiotics. (Russian Poetics in Translation 8). Oxford: Holdan Books (RPT Pub.), 1981. P. 36—37.
46. Luyken G. M. Overcoming Language Barriers in Television. Dubbing and subtitling for the European Audience. Manchester: The European Institute for the Media, 1991. 280 p.
47. Pikkov U. Animasophy. Theoretical writings on the animated films Tallin: Estonoan Academy of Arts, 2010. 202 p.
48. Pisarska A. Współczesne tendencje przekładoznawcze: [Podręcznik dla studentów neofilologii]. Poznan: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, 1998. 253 p.
49. Puuriten T. Linguistic Accessibility in Translated Children's Literature Joensuu : University of Jounsuu Press, 1995. P. 25—38.
50. Reid H. Synchronization oder Ubertitel. Schnitt — Das Filmmagazin. 2001, P.16—19

51. Reiss K. Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik. Kategorien und Kriterien für eine sachgerechte Beurteilung von Übersetzungen. München: Hueber, 1971. 124 p.
52. Yebenes P. Cine De Animacion En Espana. Barcelona : Ariel Editorial, 2002. 222 p.
53. Zubiria Z. B. Mapping the dubbing scene. Bern: TRV, 2013. 177 p.