

## **Little Pony**

**ВІДТВОРЕННЯ КАЗКОВОГО ОНОМАСТИКОНУ АНІМАЦІЙНОГО  
ФІЛЬМУ (НА МАТЕРІАЛІ МУЛЬТСЕРІАЛУ “MY LITTLE PONY”)**

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	1
РОЗДІЛ I. ОНОМАСТИКА ЯК РОЗДІЛ ЛЕКСИКОЛОГІЇ.....	2
1.1 Визначення терміну “онім”.....	2
1.2 Типологія онімів.....	3
РОЗДІЛ II. АНІМАЦІЙНИЙ ФІЛЬМ ЯК ЖАНР.....	6
2.1 Анімаційний дискурс.....	6
2.2 Жанрово-стилістична домінанта анімаційного фільму.....	8
РОЗДІЛ III. ВІДТВОРЕННЯ ОНОМАСТИКОНУ АНІМАЦІЙНОГО ФІЛЬМУ В ПЕРЕКЛАДІ.....	11
3.1 Ономастикон анімаційного серіалу “My Little Pony”.....	11
3.2 Способи перекладу онімів.....	12
3.2.1 Транскрипція.....	13
3.2.2 Транслітерація.....	15
3.2.3 Модуляція.....	15
3.2.4 Калькування.....	16
ВИСНОВКИ.....	18
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ .....	20

## ВСТУП

На сьогоднішній день мультиплікацію можна вважати настільки ж популярним видом мистецтва, як і кінематограф. Мультиплікаційні витвори несуть у собі культурний відбиток країни-виробника, що у перекладі має бути вдало адаптований до реалій країни-споживача для адекватного і повноцінного сприйняття серіалу. У анімаційних фільмах зазвичай передано особливий, казковий іншосвіт, і жанрова настанова анімаційного твору зумовлює використання специфічних мовних засобів, які сприяють створенню квазі-реального світу. Зокрема, невід'ємною частиною цих лінгвальних засобів є власні назви, бо нерідко вони не лише називають об'єкт, але й визначають певну його характеристику, провідну рису характеру або ж його функцію.

Саме це й викликає труднощі при перекладі власних назв, адже потрібно правильно відтворити онім, не втративши при цьому те, що відображає оригінальна номінація. Такою постає основна проблема перед перекладачем анімаційного фільму.

Об'єктом дослідження є ономастикон казкового анімаційного серіалу, загальною кількістю понад 150 власних імен. Предметом дослідження є структурно-семантичні характеристики онімів в оригіналі анімаційного серіалу та його перекладі.

Питання відтворення в перекладі казкового іншосвіту анімаційного фільму, зокрема, його ономастикону, отримало широке висвітлення в працях Суперанської А. В., Карпенко Ю. А., Михайлова В. Н., Васильєвої О. Г., Зарецької А. Н., Нешкової О. Г., Федорова А. В та інших дослідників.

## РОЗДІЛ І. ОНОМАСТИКА ЯК РОЗДІЛ ЛЕКСИКОЛОГІЇ

### 1.1 Визначення терміну “онім”

У кожній мові чітко протиставлено дві групи лексики – апелятивну (загальні назви) й онімну (власні назви). У термінологічній енциклопедії сучасної лінгвістики Селіванова О.А. визначає оніми як будь-яке власне ім'я, яке служить для виокремлення названого ним об'єкта серед інших, його індивідуалізації й ідентифікації [15]. Вони служать носіями не тільки відомостей імені, але й стилістичної, оцінної, емотивної й естетичної інформації. Також треба зазначити, що онім може набувати статусу апелятиву, та поповнювати понятійні поля лексики: наприклад, слово “хуліган”, яким зазвичай позначають нахабну людину, що порушує спокій інших громадян, пішло від прізвища Патріка Хулігена, що коїв безлад у одному з Лондонських районів.

Використовуючи власну назву, автор актуалізує окремі індивідуальні риси персонажа чи характерні ознаки конкретного місця. Як зауважує В. Михайлов, «входячи в той чи той структурно-змістовний, мовленнєво-композиційний, тематичний контекст, власні імена різнобічно сприяють формуванню образної структури твору, реалізації конкретного художнього завдання: характеристиці персонажів, створенню образу автора, вираженню ідейної позиції письменника» [11].

Власні назви вивчає мовознавча дисципліна *ономастика*. Вона вивчає історію та закономірності виникнення онімів, розвитку й функціонування, зміни, поширення і структури власних імен у мові та мовленні, у літературній і діалектній сферах [13].

Усі оніми певного твору утворюють систему онімів – ономастикон, всі елементи якого взаємопов'язані й слугують реалізації авторського задуму.

Термін «ономастика» має два значення: їм позначається комплексна наука про власні імена [14], а також самі власні імена [17]. Стилiстичне навантаження онiма залежить вiд спiвтворчостi письменника, нацiленого на актуалiзацiю певного елемента вiдповiдно до свого задуму, та читача, здатного осягнути доступний йому пiдтекст, опираючись на власний досвiд та знання.

## 1.2 Типологiя онiмiв

Найбiльш активного опису та систематизацiї в лiнгвiстичнiй науцi онiми отримали в перiод жвавого обговорення цiєї проблематики, який припадає на 70-роки ХХ столiття. Так, зокрема у працях А. В. Суперанської [18] пропонується предметно-номiнативна класифiкацiя, в якiй наявнi позначення класiв рiзних об'єктiв i вiдповiднi їм ономастичнi розряди: люди – антропонiми, географiчнi об'єкти – топонiми, рослини – фiтонiми тощо. Аналiзуючи ономастичний простiр, А. В. Суперанська видiляє: реально iснуючi iмена; об'єкти, створенi фантазiєю людей, або iмена вигаданих предметiв; об'єкти, iснування яких передбачається, але ще не доведено; об'єкти, створенi творчiстю художника.

Кожну з цих груп дослiдниця подiляє на кiлька розрядiв. Так, до реально iснуючих об'єктiв дослiдниця вiдносить:

- **антропонiми** (позначення людей у зв'язку з їх рiзними характеристиками);
  - **зоонiми** (народнi назви тварин);
  - **фiтонiми** (народнi назви рослин);
  - **анемонiми** (власнi iмена вiтрiв, сезонiв, стихiйних лих);
  - **космонiми, астронiми, астротопонiми** (загальноприйнятi позначення частин небосхилу i небесних тiл, зони космiчного простору, небеснi тiла i їх частини);

- **хрононіми** (загальноприйняті позначення часу, точки і відрізки часу, а також власні імена окремих свят, заходів, кампаній);
- **ергоніми** (назви установ, підприємств, товариств, транспортних засобів);
- **позначення видів творів мистецтва** (імена-назви літературних, музичних, сценічних, кінематографічних, мальовничих, скульптурних творів);
- **позначення типів періодичних видань**;
- **документоніми** (позначення документів та їх видів); хремотоніми (позначення різних предметів);
- **товарні знаки**, які за своїми лексичними характеристиками схожі на **номени** (клас слів, який відноситься до номенклатури), але їхня відмінність лежить у сфері застосування. Якщо номени – це слова, що позначають предмети, з якими має справу наука і техніка, то товарні знаки – це слова, що позначають предмети, якими послуговуються споживачі.

До об'єктів, створених фантазією людей, чи до імен вигаданих предметів дослідниця також відносить **міфоніми** – позначення людей, тварин, рослин, народів, географічних і космографічних об'єктів, різних предметів, які насправді ніколи не існували.

Т. С. Толчеєва назвала такі позначення сигніфікативними артефактами і розробила їхню класифікацію на основі “Міфології Британських островів”. На думку і А. В. Суперанської, і Т. С. Толчеєвої, міфоніми за своїми функціями (номінації та диференціації) тяжіють до антропонімів, але денотати цих власних імен локалізовані в різних вимірах: вигаданому і реальному. Але тут постає питання, що розуміти під реальним світом, а що під вигаданим, можливим, віртуальним тощо. А. В. Суперанська за критерій такого розмежування обирає вигадку, тобто невідповідність актуалізованій дійсності [21].

До об'єктів, існування яких припускається, але ще не доведено, відносяться **гіпотезіоніми**. [17] Імена гіпотетичних об'єктів посідають

проміжне положення між номінаціями реально існуючих і вигаданих об'єктів, “оскільки ті, хто їх вживає, впевнений у наявності їх денотатів, а останніх насправді немає. Імена таких об'єктів не можуть належати ані до об'єктів (оскільки існування останніх не доведене), ані до образів (бо останні варіюють у надзвичайно широкому діапазоні і є занадто абстрактними)”.

Об'єкти, створені творчістю художника, – **фікtonіми** (за А. В. Суперанською, який не набув поширення, а як його синонім закріпився термін поетонім (поетичне ім'я)).

Серед найновіших класифікацій онімів дослідники розглядають типологію О. Ю. Карпенко [7], яка з позицій когнітивної ономастики залежно від типів денотатів, способів їх пізнання й номінації, ментального лексикону встановила дев'ять фреймів онімної лексики: антропонімічний, топонімічний, теонімічний, ергонімічний, зоонімічний, космонімічний, хрононімічний, хрематонімічний та ідеонімічний.

Дослідники простежують два шари онімів: оніми семантично навантажені та ненавантажені. Вони визнають, що елементи сигніфікації, хоча й виявляються у власних назвах, мають у них особливе походження та займають у структурі їхнього значення особливе місце, що пов'язується із відображенням у свідомості не якогось поняття, а одного конкретного предмета, що відрізняється від інших та позначає унікальний об'єкт. Можна прослідкувати певну відповідність власної назви із її носієм у літературних творах або ж анімаційних фільмах, де нерідко ім'я передає характер або ж визначальну рису об'єкта. Наприклад, ім'я “Лоліта” з однойменного роману В. Набокова можна інтерпретувати як “сумна, скорботна”, що певною мірою віддзеркалює майбутню долю героїні ще з перших сторінок.

## РОЗДІЛ II. АНІМАЦІЙНИЙ ФІЛЬМ ЯК ЖАНР

### 2.1 Анімаційний дискурс

Анімаційні фільми як різновид кіномистецтва виникли відносно нещодавно, але наразі посідають важливе місце у своїй ніші та мають чималу популярність серед представників різних поколінь. Всеукраїнська наукова енциклопедія терміни “анімація” та “мультиплікація” ототожнює [1], виділяючи при цьому можливу відмінність у тому, що мультиплікація - це анімована мальована графіка, та анімація - анімована комп'ютерна графіка. Загалом анімація - вид кіномистецтва, твори якого складаються з низки зображень, що фіксують послідовні фази руху або зміну форми певних об'єктів. Під час демонстрації на екрані чи моніторі цієї послідовності зображень зі швидкістю не менш ніж 16 кадрів у секунду створюється ілюзія «оживання» неживих об'єктів.

Неможливо говорити про мультиплікацію не торкнувшись теми особливого, анімаційного дискурсу. Загалом дискурс Арутюнова Н. Д. пояснює як “зв'язний текст у сукупності з екстралінгвістичними факторами” [10]. Вона розглядає це поняття як мову, яка сама собою є соціальною дією, що приймає участь у взаємодії людей. Дискурс включає в себе не лише вербальний прояв, але й невербальний (міміка, жести). Як зазначила Кубрякова О. С. : «Під дискурсом треба мати на увазі іменний когнітивний процес, пов'язаний з реальним творенням мови, створенням мовного твору, текст є кінцевим результатом процесу мовної діяльності, що виливається в певну закінчену (і зафіксовану) форму» [8]. Чернявська В. Є., узагальнивши трактування дискурсу в вітчизняному та зарубіжному мовознавстві [20], зводить його до двох основних типів: 1) конкретна комунікативна подія, зафіксована в письмових текстах та усному мовленні, що здійснюється в конкретному когнітивно та

типологічно обумовленому комунікативному просторі; 2) сукупність тематично співвіднесених текстів. Таким чином ми можемо говорити про дискурс як акт комунікації (АК).

На думку Р. Якобсона [22] АК складається з шести компонентів: адресанту, адресату, референту, повідомлення, контакту та коду. Відповідно до цих компонентів функції мови можна поділити на емотивну, що характеризує адресанта; апелятивну, що направлена на адресата; фатичну, що зображує встановлення контакту; поетичну, що акцентує увагу на змісту самого повідомлення; комунікативна, що направлена на референта та метамовна, що характеризує код повідомлення.

Розглядаючи витвір мистецтва анімації як особливий вид дискурсу ми маємо змогу виокремити кінодискурс, що Зарецька А.Н. визначає як зв'язний текст, що є вербальним компонентом фільму, що виступає разом із такими невербальними компонентами, як аудіовізуальний ряд та іншими значущими для змістової завершеності фільму факторами [6]. Також дослідниця розглядає наявний у кінодискурсі підтекст, що розкривається через активну гру образів.

Актом комунікації у анімаційному фільмі ми вважаємо вплив мови кінотвору на глядача. В такому випадку АК у контексті анімаційного дискурсу виконує наступні функції:

- Емотивна функція є основною, бо в будь-якому анімаційному витворі автори мають своєю первісною метою створити, завдяки різним прийомам та технікам, певний емоційно-психологічний стан в глядача.
- Апелятивна функція орієнтується на різні кола глядачів, тобто сприйняття однієї інформації в різних поколіннях може бути різним, залежно від досвіду та освіченості людини.
- Фатична функція анімаційних фільмів направлена на звернення до потенційного глядача та встановлення із ним зв'язку через, наприклад, риторичне запитання.

- Поетична функція має розважальний характер і обумовлює використання певних мовних засобів які будуть зрозумілі дитині, а також ускладнення мови твору шляхом додавання назв країн, імен відомих особистостей та витворів мистецтва для зацікавлення дорослої аудиторії.

- Функція комунікативна відповідає за інформування референту.
- Метамовна функція відповідає за ступінь зрозумілості використаної інформації та можливості додавання додаткових ресурсів інформації, до яких глядач звертається для уточнення незрозумілих моментів [12].

Сукупність перелічених функцій та їхнього відображення саме у анімаційному дискурсі робить можливим вплив на потенційного глядача.

## **2.2 Жанрово-стилістична домінанта анімаційного фільму**

У межах анімаційного дискурсу перекладач працює із анімаційним кінотекстом, що є креолізованим текстом, у якому вербальний та образотворчий компоненти утворюють єдине візуальне, структурне, змістовне й функціональне ціле [2]. Загалом усна мова включає в себе вербальну репрезентацію іконічних знаків, тож наразі ми можемо говорити про те, що мову анімаційних фільмів можна виділити як різновид тексту, а саме як анімаційний текст або ж кінотекст. Саме явище кінотексту А. В. Федоров, наприклад, пояснює як “повідомлення, що несе у собі інформацію й викладене у будь-якому виді й жанрі кінематографу (ігровий, документальний, анімаційний, учбовий, науково-популярний фільм)” [19], що виділяє комунікативний характер цього феномену та його жанрову палітру.

Яскравим прикладом повноцінного розуміння кінотексту є визначення Г.Г. Слишкіна та М.А. Єфремової [16]. Саме на їхню дефініцію нині спираються вчені-лінгвісти щодо цієї проблеми. У своїй дослідницькій роботі вони розглянули склад кінотексту, який представляється у вигляді зв'язку двох

семіотичних систем: лінгвістичної та нелінгвістичної. Лінгвістична система в кінотексті є двома ланками: письмова (титри і написи, що є частиною світу речей фільму) і усне (звучання акторів, закадровий текст, пісня тощо). Нелінгвістична система включає звукову складову (природні та технічні шуми, музика) та відеоряд (образи персонажів, їх рухи, пейзаж, інтер'єр, реквізит, спецефекти).

Мультиплікаційний дискурс має на меті, як ми вже з'ясували, здебільшого повчальний та розважальний характер і направлений перш за все на аудиторію молодшого віку, не виключаючи інтерес для старшого. Це визначає основні характеристики анімаційного тексту: простота мови, її образність, емоційність, динамічність. Сама ж інформація передається через вчинки героїв або через їх образи.

У нашому дослідженні ми звернулися до особливостей категоріальної структури анімаційного тексту, визначених Васильєвою О. Г. [4] Вона визначає наступні властивості розглянутого типу тексту: *інформативність* – здатність анімаційного тексту (АТ) нести різного роду інформацію через вербальні синтаксичні та візуально-образні засоби(елементи обстановки, зовнішність персонажів, їхня міміка, одяг тощо); *антропоцентричність* як присутність в анімаційному тексті адресата та адресанта; *цілісність* – властивість АТ являти собою макрознак, який, будучи системою, виконує комунікативну роль. Таким чином, сукупність ознак АТ дозволяє говорити про нього як про полікодову систему, розраховану на багатоканальне зчитування її знаків адресатом.

З розвитком медіа поширюється таке явище як квазіреальність. Розпочати необхідно з того, що сам префікс «квазі» при додаванні його до іменника утворює значення помилковості чи удаваності, як приклад, квазіреальність, квазінаука. Синонімом *квазі* виступає псевдореальність, а також поняття Ж.Бодріяра «гіперреальність». Квазіреалії є явищами культури вигаданого світу, для яких роль реалій є визначальною і жанротворчою, адже за

допомогою них автор створює новий, ірреальний та абсолютно автономний світ, який є відображенням його індивідуально-авторського світобачення й осмислення дійсності. Квазіреальність є місцем дії будь-якого анімаційного фільму, бо події у ньому не повністю або ж навіть зовсім не співвідносяться із реальністю.

Загалом ідею існування двох світів розвинули романтики, які шукали ідеальне поза межами нашої реальності. Романтизм у творах вирізняється увагою до людської особистості, зображенням виняткового характеру у виняткових обставинах, сильної, бунтарської особистості, непримиренної зі світом. Він заперечує раціоналізм, культ розуму і впорядкованість і затверджує існування «двох світів»: світу ідеалу, мрії та світу дійсності. У мультиплікації автори мають змогу відтворювати будь-який прояв їхньої фантазії, але втім зазвичай він керується певними законами, які встановлюють самі автори щоб витвір не мов ознак повного абсурду або ж ідеальності. Отже, анімаційний фільм можна вважати найбільш наближеним до творів романтиків.

## РОЗДІЛ ІІІ. ВІДТВОРЕННЯ ОНОМАСТИКОНУ АНІМАЦІЙНОГО ФІЛЬМУ В ПЕРЕКЛАДІ

### 3.1 Ономастикон анімаційного серіалу “My Little Pony”

«My Little Pony: Дружба — це диво» — анімаційний телевізійний серіал, створений студіями Hasbro Studios (США) та DHX Media (Канада), ідея якого базується на лінії іграшок *Мій маленький поні* від Hasbro, Inc. Серіал відноситься до четвертого покоління франшизи My Little Pony та є послідовником ранніх ліній іграшок та телевізійних серій 80–90-х років. Мультсеріал транслюється в десятках країн світу більше ніж на двадцяти мовах. В Україні показ першого сезону розпочався 28 січня 2013 року на телеканалі ПлюсПлюс.

Переклад власних назв цього анімаційного серіалу постав незвичайною задачею перед перекладачами. Зазвичай оніми, як слова, в яких номінативна функція є переважаючою і які називають об'єкт, а не позначають його, є транслітеровані або ж передані транскрипцією. Але інколи вони набувають додаткового, семантичного або ж символічного значення, позначаючи при цьому певну властивість іменованого об'єкту, тож потребують й особливого підходу до перекладу.

Під час аналізу ономастикону мультсеріалу нами було проаналізовано близько 150 онімів.

Серед усіх проаналізованих власних назв можна виявити наступні типи:

- **антропоніми** - власні імена людей (*Twilight Sparkle, Private Pansy, Tempest Shadow*); Ми пропонуємо розглядати імена головних героїв саме як антропоніми, а не зооніми, бо мультиплікаційний серіал неодноразово вирізняв тварин (таких як кролики, крокодили, птахи) та поні, що є основними дійовими особами. Поні, у своєму всесвіті, є аналогом людини – вищої форми розвитку

розуму, що може не тільки мислити, а й висловлювати свою думку не тільки невербально, але й вербально.

- **ергоніми** - власні назви різноманітних установ, закладів, магазинів (*Wonderbolts, Cutie Mark Crusaders*);

- **зооніми** - власні імена тварин, птахів тощо (*Angel, Owlwovisious, Vinona*);

- **міфоніми** - власні імена вигаданих, ніколи не існувавших об'єктів (*Discord, Bugbear, Great Seedling, Nightmare Moon*). Визначаючи оніми як міфоніми ми звертаємо увагу на те, що квазіреальність анімаційного серіалу представляє поданих героїв як легендарних, міфічних істот, що колись існували або ж не існували ніколи. Втім зрештою вони могли з'явитися у кінострічці та брати участь у актуальних подіях.

- **геортоніми** - власні назви святкових днів, пам'ятних і знаменних дат (*The Running of the Leaves, Grand Galloping Gala, the Crystalling*);

- **топоніми** - оніми, що позначають географічні об'єкти (*Everfree forest, Crystal Empire, Ponyville*).

Дискусійним є питання визначення способів відтворення онімів українською мову, а також їхній аналіз та віднайдення найефективнішого способу.

### 3.2 Способи перекладу онімів

Досліджуючи та аналізуючи відтворення власних назв мультсеріалу “My Little Pony” українською мовою ми скористалися класифікацією трансформацій при перекладі В.Н. Комісарова [9]. Він поділяє їх на наступні рівні: лексичні; граматичні; лексико-граматичні. До лексичних трансформацій відносяться: транскрибування, транслітерація; калькування та лексико-семантичні заміни: конкретизація, генералізація, модуляція і ін. Граматичні трансформації

включають: синтаксичне уподібнення (дослівний переклад); членування; об'єднання; граматичні заміни (заміни підлягають форми слова, частини мови, члени речення) та ін. Лексико-граматичними трансформаціями є: антонімічний переклад; конверсійна трансформація; адекватна заміна; експлікація - описовий переклад / імплікація; компенсація та ін. У розглянутому анімаційному серіалі найбільш вживаними ми виокремили наступні засоби перекладу.

### 3.2.1 Транскрипція

Транскрипція, або ж особлива система письма, яка використовується для точної передачі звукового складу усного і писемного мовлення. Велика кількість власних назв була відтворена саме за допомогою транскрипції:

*Twilight Sparkle* - *Твайлайт Спаркл*, *Rarity* - *Репімі*, *Opalescence* - *Опалесенс*, *Ahuizotl* - *Ауїзомл*, *Griffonstone* - *Грифонстоун*, *Winsome Falls* - *Вінсом Фолз*.

Варто зауважити, що не завжди цей спосіб був доречним. Наприклад, герой *Filthy Rich* (дуже багатий) має дружину *Spoiled Rich* (зіпсована багатійка) і за сюжетом ці імена розкривають сутність персонажів: дуже багатий чоловік одружився на звичайній дівчині з провінції, та його гроші зробили з неї корисливу та заздрісну багатійку. *Філсі Річ* та *Спойлд Річ*, представлені у перекладі, не можна вважати вдалим варіантом передачі значення імен персонажів.

Також прикладом неадекватного перекладу є топонім *Winsome Falls* перекладений транскрипцією як *Вінсом Фолз*. Ця власна назва позначає водоспад, а слово *winsome* в українській мові має відповідники “привабливий, чарівний”. На нашу думку цей онім було б краще передати через калькування, що було б більш зрозумілим для споживачів країни перекладу.

Нашу увагу також привернув до себе наступний приклад:

“- *Why, am I not royal enough for you? Don't you know who I am?*

- *Ooh! Ooh! More guessing games! Um...Pokey Smokes! How about Queen Meanie? No! Black Snooty! Black Snooty...*”

За мовленнєвою ситуацією злодійка-принцеса вперше за тисячу років з'явилася перед своїми підданими, які вважали її страшною легендою, якою лякають хіба що малят. Вона дивується тому, що вже ніхто не прихиляється перед її величчю і навіть не пам'ятає її ім'я. Одна з головних героїнь намагається вгадати, удавши всю ситуацію за гру “Хто я?” і використовує імена, що відповідають характеристикам злодійки-поні: темна, як ніч, зла, схожа на темну димку. Таким чином з'являються три оніми: *Pokey Smokes*, *Queen Meanie* та *Black Snooty*. Варто зазначити, що у перекладі був використаний прийом транскрибування та часткового калькування, що за декількома причинами не є адекватним:

“-А я вам що, не принцеса? Хіба ви не знаєте хто я?

-О! о! Ще одна логічна гра. М-м-м.. Хокі Смокі? Або Королева Міні? Чорна Снуті? Чорна Снуті!”

По-перше, очевидно, переклад майже ніяк не зазначає особливості зображуваного персонажу і не розкриває характеристик, за якими йому надає ім'я інший персонаж цього ж всесвіту. По-друге, переклад не є адекватним для глядача, бо він може збентежити його. *Королева Міні* не сприймається глядачем як “Зла Королева”, бо частка “міні” в українській мові є скороченням від слова “мінімальний” та позначає зменшений об'єкт, предмет у малих розмірах. Таким чином глядач може не зрозуміти чого велика королева темряви була названа *Королевою Міні*. В цьому конкретному випадку логічним було б не поєднання калькування з транскрипцією, а обрання одного методу. *Королева Злюка* - антропонім, перекладений калькуванням, нами вважається гарним варіантом перекладу, що зберігає зміст та мету подібного прізвиська, наданого антагоністові.

### 3.2.2 Транслітерація

Транслітерація - переведення однієї графічної системи алфавіту в іншу (тобто передача літер однієї писемності літерами іншої):

*Moondancer* - Мундансер, *Discord* - Діскорд, *Ponyville* - Понівіль.

Ми вважаємо, що у прикладі *Discord* - Діскорд засіб транслітерації не є доречним, тому що в результаті були повністю втрачені характеристики героя. *Discord* з англійської позначає “дисгармонію, розлад, чвари” та персонаж є самим втіленням цих понять - істота хаосу. Саме тому переклад не є адекватним і на наш погляд більш доречним був би спосіб калькування.

Вживаність цього методу не була дуже поширеною, тож її вплив на сприйняття загальної інформації був найменш значущим.

### 3.2.3 Модуляція

Модуляція (змістовний/логічний розвиток) – заміна слова або словосполучення мови оригіналу одиницею мови перекладу, значення якої логічно виводиться із значення вихідної одиниці, а значення слів оригіналу та перекладу пов'язані логічними причинно-наслідковими відносинами. Ми вважаємо модуляцію одним з найкращих способів перекладу, бо через цей спосіб відбувається адаптація до країни-споживача та її глядача, а це дуже важливо, якщо ми говоримо про серіал, який перш за все направлений на дитячу аудиторію.

*The Running of the Leaves* - Осінній Забіг (Це змагання відбувається восени), *Cutie Mark Crusaders* - Шукачки к'юті-марок (героїні шукають свої “к'юті-марки”, аналог мети життя. *Crusader* - крестоносець, борець, тож вони

виборюють свої відзнаки, шукаючи шляхи їх здобути), *Great Seedling - Врожайник (міфічна істота, що приносить багатий врожай)*.

Останній приклад ми знаходимо дуже влучним варіантом перекладу, бо він є повністю адаптований під реалії країни-споживача і при цьому не втрачає зміст оригінального виразу. У культурі країн СНД є свято на честь святого Миколая Урожайника. У цей день зверталися з молитвами до Феодота Анкірського і просили хорошого хлібного врожаю. Всі бажали теплих і ясних погодних умов, щоб великими вродили зернові культури. За сюжетом “*My Little Pony*”, Врожайник - це міфічна істота, що запрошує всіх бажаючих себе зловити. Тому, хто зможе його спіймати, буде дароване вічно квітуче поле, а усім іншим - благословення на гарний врожай, як подяка за те, що фермери розважили Духа Землі. До глядачів України цей образ є близьким та зрозумілим, тож він сприймається так само, як і малося в оригіналі.

Однак серед ономастикону обраного анімаційного серіалу були й не зовсім вдалі варіанти застосування модуляції.

*“You're the Mare in the Moon – Nightmare Moon!”*

*“Ви Місячна Поні - Відьма з Місяця!”*

Враховуючи те, що “місяць” в українській мові це не тільки небесне тіло, але й одиниця часу, глядач може помилково сприйняти онім *Місячна Поні* як “поні, що з'являється щомісяця”. До того ж обидва ці оніми, де *Mare in the Moon – Місячна Поні* (астронім) і *Nightmare Moon - Відьма з Місяця* (антропонім), позначають одного й того ж персонажа, у перекладі українською вони звучать як повторення, що також може бути не зовсім зрозумілим юному глядачеві.

### 3.2.4 Калькування

Калькування - вид мовного запозичення, утворення нового фразеологізму, слова або нового значення слова через буквальний переклад відповідного

іншомовного елемента. Зазвичай, цей спосіб використовують, щоб через власну назву передати певну характеристику людини чи об'єкта. У мультсеріалі мав майже таку ж поширеність, як і транскрипція, але, на нашу думку, був більш вдалим способом перекладу:

*Wonderbolts - Дивоблискавки, Angel - Ангел, Tank - Танк, School of Friendship - Школа Дружби, Bugbear - Жуковедмідь, Hearts and Hooves Day - День Сердець і Копит, Crystal Empire - Кришталева Імперія.*

Цей спосіб виявився майже настільки ж адекватним та прийнятним як і модуляція. Калькування зберегло семантичне значення оніму і тому він був зрозумілим для глядача. Втім варто зазначити, що не завжди відбувається адаптація, хоча здебільшого у наведених прикладах вона і не була потрібна.

Ще раз хочемо наголосити на тому, що переклад завдяки методу калькування разом із транскрипцією є невдалим поєднанням. *Prince Blueblood* - ім'я члена королівської династії, племінника принцеси-монарха, було перекладене як *Принц Блюблад*. Онім дещо втратив своє внутрішнє значення, бо вираз "blue blood" з англійської позначає особу королівської крові. На те, що герой має високе положення, вказує лише титул "принц".

## ВИСНОВКИ

В ході дослідження ми з'ясували, що оніми є найменуваннями окремих, індивідуалізованих об'єктів. Основною їхньою функцією є ідентифікація конкретних ознак іменованого суб'єкта чи об'єкта. Усі власні назви, що є у мові, вивчає *ономастика*. Сукупність усіх власних назв одного конкретного твору утворюють його *ономастикон*.

До онімів традиційно належать: антропоніми (власні імена людей), топоніми (власні імена географічних об'єктів), теоніми (власні імена божеств), зооніми (імена і клички тварин), астроніми (власні імена небесних тіл), космоніми (власні імена зон космічного простору і сузір'їв), фітоніми (власні імена рослин), хрононіми (власні імена відрізків часу, пов'язаних з історичними подіями), ідеоніми (власні імена об'єктів духовної культури), хрематоніми (власні імена об'єктів матеріальної культури) та ін. Критеріями виокремлення ми вважаємо ті, що представлені А. В. Суперанською, яка виділяє: 1) реально існуючі імена; 2) об'єкти, створені фантазією людей, або імена вигаданих предметів; 3) об'єкти, існування яких передбачається, але ще не доведено; 4) об'єкти, створені творчістю художника.

Анімаційний фільм є видом мистецтва, твори якого створюються шляхом знімання послідовних фаз руху намальованих або об'ємних об'єктів. Анімаційний текст є полікодовим утворенням. Лінгвальний компонент анімаційного тексту реалізується у титрах; написах, що присутні у картині; закадровим текстом та озвученням; відеорядом тощо. Жанрово стилістична домінанта анімаційного тексту обумовлена простотою і лаконічністю мови, її емоційним забарвленням, наявністю живої палітри зрозумілих образів. Саме образність мови АТ надає ономастикону семантичного значення, що перетворює його на один з головних компонентів жанру анімаційного фільму.

Основними способами відтворення власних назв у розглянутому анімаційному фільмі є транскрипція, транслітерація, калькування та модуляція. Аналізуючи приклади ми дійшли певних висновків щодо проблематики адаптації власних імен до мови перекладу. Транскрипція та транслітерація не є універсальними та найкращими методами перекладу. Це обумовлено неможливістю глядача країни-споживача зрозуміти семантичне значення деяких онімів, що в деяких випадках, коли значення оніма напряду відбиває характер або ж провідну рису персонажу, є необхідним, як в онімах *Discord* та *Winsome Falls*. Втім цей метод є досить вживаним та в певному ступені може бути адекватним.

Калькування та модуляція виявилися найбільш оптимальними способами перекладу, що будуть зрозумілі глядачеві, який не розуміється у мові оригіналу та не може дізнатися можливе значення онімів та їхній відбиток на історії чи характерах героїв. На нашу думку модуляція мала найліпшу передачу, бо вона не тільки демонструвала сенс, закладений оригіналом, але й адаптувала його до споживача. У випадках, коли спосіб перекладу був дібраний недоречно, або ж недостатньо повно віддзеркалював вкладений оригіналом сенс, особливість оніму була втрачена та споживач іншої країни вже мав інше сприйняття персонажу. Це задає перспективу подальшого дослідження, а саме виявлення продуктивних тактик та стратегій відтворення жанрово-стилістичної домінанти анімаційного фільму в перекладі.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ТЕОРЕТИЧНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Анімація (мультиплікація) — ВУЕ [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [https://vue.gov.ua/%D0%90%D0%BD%D1%96%D0%BC%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F\\_\(%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BF%D0%BB%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F\)](https://vue.gov.ua/%D0%90%D0%BD%D1%96%D0%BC%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F_(%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BF%D0%BB%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F)). (дата звернення: 06.12.2021)
2. Анісімова О. Є. Паралінгвістика и текст: (к проблеме креолизованных и гибридных текстов). // Вопросы языкознания. – 1992. – №1. – С. 71–78.
3. Богдановська П.Ю. Кинотекст как особый вид креолизованного текста [Електронний ресурс] // Международный студенческий научный вестник. – 2016. – Режим доступу до ресурсу: <https://eduherald.ru/ru/article/view?id=14308>. (дата звернення: 18.12.2021)
4. Васильева О. Г. Особенности категориальной структуры анимационного текста [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://erpub.chnpu.edu.ua:8080/jspui/bitstream/123456789/2916/1/%D0%9E%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8%20%D0%BA%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B9%20%D1%81%D1%82%D1%80%D1%83%D0%BA%D1%82%D1%83%D1%80%D1%8B%20%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE%20%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%D0%B0.pdf>. (15.12.2021)
5. Власні назви (оніми) [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [https://esu.com.ua/search\\_articles.php?id=35126](https://esu.com.ua/search_articles.php?id=35126). (08.12.2021)

6. Зарецкая А. Н. Особенности реализации подтекста в кинодискурсе. // Филология. Искусствоведение. – 2008. – №16. – С. 70–74.
7. Карпенко Ю. А. Специфика имени собственного в художественной литературе. // Филологические науки. – 1986. – №4. – С. 34–40.
8. Кубрякова Е. С. Язык и знание: На пути получения знаний о языке: Части речи с когнитивной точки зрения. Роль языка в познании мира – Москва: Языки славянской культуры, 2004. – 560 с.
9. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) / В. Н. Комиссаров. – Москва: Высшая школа, 1990. – 253 с.
10. Лингвистический энциклопедический словарь – Москва: Большая российская энциклопедия, 2002. – 709 с.
11. Михайлов В. Н. Специфика собственных имен в художественном тексте // Филологические науки. – 1987. – №6. – С. 78–82.
12. Нешкова О. Г. Функциональные особенности мультипликационного дискурса. // Вестник ТвГУ. Серия "Филология". – 2017. – №4. – С. 152–155.
13. Ономастика — ВУЕ [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу:  
<https://vue.gov.ua/%D0%9E%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0>. (дата звернення 06.12.2021)
14. Розенталь Д. Э., Теленкова М. А. Справочник по русскому языку. Словарь лингвистических терминов – Москва: Оникс. Мир и Образование, 2008. – 624 с.
15. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика : термінологічна енциклопедія(1290 термінів і понять) – Полтава: Довкілля-К, 2006. – 716 с.
16. Слышкин Г. Г. Кинотекст: опыт лингвокультурологического анализа / Г. Г. Слышкин, М. А. Ефремова. – Москва: Водолей Publishers, 2004. – 153 с.
17. Суперанская А.В. Теория и методика ономастических исследований – Москва: ЛКИ, 2007. – 256 с.

18. Суперанська А. В. Общая теория имени собственного – Москва: Наука, 1973. – 366 с.
19. Федоров А. В. Терминология медиаобразования//Искусство и образование. – 2000. – № 2. – С. 33-38.
20. Чернявская В.Е. Дискурс как объект лингвистических исследований. // Текст и дискурс. Проблемы экономического дискурса / – Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный экономический университет, 2001. – С. 11–22.
21. Швець А. І. Предметно-номінативна класифікація онімів та місце в ній фольклорних онімів. // Сучасні тенденції розвитку мов. – 2015. – №13. – С. 227–233.
22. Якобсон Р. Лингвистика и поэтика/Структурализм: „за“ и „против“ [Электронный ресурс] // Прогресс. – 1975. – Режим доступа до ресурсу: <http://www.philology.ru/linguistics1/jakobson-75.htm> (дата звернення: 15.12.2021)