

УДК 811.111'42

DOI <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2025-212-16>

ВІДТВОРЕННЯ РЕАЛІЙ В УКРАЇНСЬКИХ ПЕРЕКЛАДАХ АНГЛОМОВНОЇ АНІМАЦІЇ

REPRODUCTION OF REALIA IN UKRAINIAN TRANSLATIONS OF ENGLISH ANIMATION

Головенко К. В.,

orcid.org/0000-0003-0614-9650

кандидат філологічних наук,

старший викладач кафедри перекладу, прикладної та загальної лінгвістики
Центральноукраїнського державного університету імені Володимира Винниченка

Стаття присвячена анімаційному фільму – особливому типу креолізованого тексту, що утворюється комбінацією вербальних та невербальних семіотичних знаків. Визначено роль сучасної анімації як засобу пізнання дійсності, її сутність та функції. Особлива увага приділена аудіовізуальному перекладу, основна мета якого – досягнення адекватності. Еквівалентність перекладу аудіовізуального продукту – це відповідність між вербальними і невербальними структурами у творах оригіналу та перекладу. Основним завданням медіаперекладача для досягнення адекватності є не лише вміле використання чотирьох основних каналів надходження інформації, а й врахування жанрової специфіки анімації, методу її створення та цільової вікової категорії.

З лінгвістичної точки зору анімаційний фільм є різновидом медіадискурсу. Мова мультиплікаційного фільму – різноманітна й різнорідна. Діалогічне мовлення персонажів насичене емоційно-експресивною лексикою, багатозначними образними елементами, фразеологізмами, прислів'ями, жартами, каламбурами, алюзіями та реаліями. В анімаційному фільмі реаліями називають слова та словосполучення, які відображають об'єкти та явища, пов'язані з побутом, культурою, мистецтвом, географією, історією, державним ладом, суспільним життям тощо. Об'єктом даної розвідки постають особливості функціонування реалій англomовних анімаційних фільмів. Предметом є способи перекладу англomовних реалій українською мовою. Матеріал дослідження представлений серією американських анімаційних фільмів франшизи «Мадагаскар», а також їхніми перекладами українською мовою.

У ході аналізу кінотекстів американських анімаційних фільмів франшизи «Мадагаскар» було виокремлено тематичні групи реалій. Серед них – етнографічні, географічні, суспільно-політичні реалії, реалії-імена персонажів, суто мовні реалії. Досліджено основні способи перекладу реалій на матеріалі анімаційних фільмів: транскодування, калькування, наближений переклад, описовий та контекстуальний переклад. Адекватний переклад реалій включає у себе багато аспектів: стилістичну та жанрову приналежність тексту, лінгвістичні особливості реалій, їх значущість та функцію у тексті. Вивчення особливостей функціонування реалій та способів їх перекладу є перспективним напрямом лінгвістичних досліджень, спрямованих на збагачення українського перекладознавства та популяризацію англomовної культури.

Ключові слова: анімаційний фільм, аудіовізуальний переклад, реалія, адекватний переклад.

The article is devoted to the animated film – a special type of creolized text, formed by a combination of verbal and non-verbal semiotic signs. The role of modern animation as a means of understanding reality, its essence and functions are determined. Special attention is paid to audiovisual translation, the main goal of which is to achieve adequacy. Equivalence of translation of an audiovisual product is the correspondence between verbal and non-verbal structures in the original and translated texts. The main task of a media translator to achieve adequacy is not only the skillful use of the four main channels of information, but also taking into account the genre specificity of animation, the method of its creation and the target age category.

From a linguistic point of view, an animated film is a type of media discourse. The language of an animated film is diverse and heterogeneous. The dialogical speech of the characters is rich in emotionally expressive vocabulary, figurative elements, phraseological units, proverbs, jokes, puns, allusions and realia. In animated film, realia are words and phrases that reflect objects and phenomena related to everyday life, culture, art, geography, history, government, social life, etc. The object of this investigation is the peculiarities of the realia functioning in the English-language animated films. The subject is the methods of English-language realia translation into Ukrainian. The material of

the study is represented by a series of American animated films of the “Madagascar” franchise, as well as their translations into Ukrainian.

During the analysis of the film texts of American animated films of the “Madagascar” franchise, thematic groups of realia were identified. Among them are ethnographic, geographical, socio-political realia, character names realia, purely linguistic realia. The main methods of realia translation based on the material of the animated films are studied: transcoding, loan translation, approximate translation, descriptive and contextual translation. Adequate translation of realia includes many aspects: stylistic and genre affiliation of the text, linguistic features of realia, their significance and function in the text. Studying the features of realia functioning and methods of their translation is a promising direction of linguistic research aimed at enriching Ukrainian translation studies and popularizing English-speaking culture.

Key words: animated film, audiovisual translation, realia, adequate translation.

Постановка проблеми. Сучасний кінематограф пропонує глядачам досить широкий спектр анімаційної кінопродукції. Дослідження анімаційного кінотексту дозволяє не лише знайомитись із способом життя певного суспільства, а й також вивчати різні лінгвістичні явища у сучасних мовах. Невід’ємну частину анімаційного кінотексту складають реалії – національно-специфічні елементи міжмовної та міжкультурної комунікації. Детальне вивчення реалій допомагає заглибитись у колорит та самобутність кожного народу. При цьому постає необхідність в аналізі сучасних підходів до класифікації реалій та способів їх перекладу в анімаційному кінотексті. Розуміння особливостей функціонування реалій уможливорює здійснювати адекватний переклад, застосовуючи необхідні перекладацькі стратегії.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Серед провідних зарубіжних науковців, які вивчають теорію аудіовізуального перекладу слід зазначити Х. Діас Сінтаса, Й. Іварсона, Г. Райда, К. Райса, П. Райха. В Україні перші кроки у дослідженні аудіовізуального перекладу роблять В. Вострецова, А. Кулікова, М. Савко, А. Мельник, Т. Монахова, О. Полякова. Наукові доробки на тему безеквівалентної лексики та реалій належать О. Бурдейній, Р. Зовірчак, К. Невинній, Н. Новіковій, І. Корунцю, Н. Миропольській.

Мета дослідження – розглянути анімаційний фільм як особливий тип креолізованого тексту, дослідити його лінгвістичні особливості, а саме – реалії, проаналізувати класифікацію реалій та способи їх перекладу на матеріалі кінотекстів американських анімаційних фільмів франшизи «Мадагаскар» та їх перекладів українською мовою.

Виклад основного матеріалу. Анімація є різновидом медіа-мистецтва, що формує картину світу, розширює кругозір, програмує спосіб життя, систему цінностей, адже пропонує модель навколишнього світу й способи поведінки в ньому. М. М. Юрковська вважає, що сучасна анімація є, з одного боку засобом пізнання дійсності, а з іншого, відображенням «найбільш актуальних процесів у суспільстві» [1, с. 273]. За визначенням дослідниці: «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 (персональне, 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)» [2, с. 49]. Аудіовізуальний продукт характеризується синхронним використанням акустичного та візуального каналів, тому важливо звертати увагу не лише на мовний код, але й на інші коди значень, що вступають у взаємодію в аудіовізуальному тексті.

Серед функцій, які виконує сучасна анімація можна виокремити розважальну, когнітивну та дидактичну. Розважальна функція полягає в тому, що середньостатистичний глядач очікує від анімаційних фільмів не глибоких конфліктів зі складними, серйозними темами, а задоволення та втіхи. В основі такої анімації завжди прості, але впізнавані герої з оригінальними, незвичайними та зрозумілими характерами. Когнітивна функція реалізується в тому, що анімаційні фільми є засобом формування думки, демонструють глядачам різні способи взаємодії з навколишнім світом, розвивають мислення, формують світогляд. Дидактична функція поля-

гає в тому, що анімація виконує домінуючу роль у вихованні й розвитку особистості, допомагає зрозуміти та засвоїти базові шаблони поведінки у різних соціальних відносинах.

Розвиток анімації на фоні глобалізації світу супроводжується стрімким зростанням інтересу до аудіовізуального перекладу, визначальною рисою якого є синхронізація вербальних та невербальних компонентів. Основна мета будь-якого перекладу – досягнення адекватності, яка враховує змістову й прагматичну еквівалентність. «Еквівалентність перекладу аудіовізуального продукту – це не тільки відповідність між лінгвістичними елементами у двох мовах, а й адекватний зв'язок між вербальними і невербальними структурами у творах оригіналу та перекладу» [3, с. 167]. Основним завданням медіаперекладача для досягнення адекватності є вмiле використання чотирьох основних каналів надходження інформації: 1) вербальний аудіоканал: діалоги, голоси за кадром, пісні; 2) невербальний аудіоканал: 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 [4, с. 245].

Важливим для аудіовізуального перекладу є також врахування жанрової специфіки анімації, методу її створення та цільової вікової категорії. За жанровою приналежністю виокремлюють пригодницьку анімацію, комедійний екшн, комедію, драму, навчальну анімацію, мюзикл, дошкільну анімацію, наукову фантастику тощо [5, с. 61]. За способом творення анімаційних фільмів виокремлюють намальовану вручну анімацію, ротоскопіювання, силуетну анімацію, пісочну анімацію, пряму анімацію, лялькову або модельну анімацію, комп'ютерну анімацію, піксіляцію, покадровий кінематограф [6, с. 36]. За структурою анімаційні фільми складаються з таких основних елементів: назва, доріжка зображення, звукова доріжка (музика та звукові ефекти), історія (сюжет), персонажі та імпліцитне (непряме) авторство. Фільм може складатись із різноманітних структур, а саме: структури сюжету, зображення, звуку тощо. Загальна сюжетна структура поділяється на три частини: у першій частині глядач знайомиться з персонажами, їхнім світом та дилемою, яка постає перед ними; друга частина розвиває сюжет, щоб простежити справжні мотиви персонажів та виявити глибину їхніх взаємин, ця частина завершується проблемою для головного героя, яку неможливо вирішити; третя частина показує вирішення цієї проблеми [7, с. 22–24].

Цільова аудиторія анімаційних фільмів є не менш важливою характеристикою для виконання перекладу. Відповідно до вікового критерію її поділяють на дитячу та дорослу [8, с. 129]. Дитячу групу класифікують на три підгрупи: від 1 до 3 років; від 4 до 9; від 10 до 16. Серед них є анімаційні фільми, які придатні для всіх груп, так і призначені лише для певної вікової групи. Анімація першої вікової групи (від 1 до 3 років) повинна мати дидактичний зміст та бути привабливою водночас, щоб привернути увагу дітей та сприяти їхньому розвитку [8, с. 130]. Їй характерне переважання зображення над текстом. З перекладацького погляду важливо зважати на те, що діти у цьому віці лише вчаться розмовляти та опановують мову, тому ні оригінал, ні переклад не повинні бути занадто важкими для розуміння. Для анімації другої вікової групи (від 4 до 9 років) характерна перевага естетично гарних картинок, рухів та форм персонажів. На цьому етапі дитячого розвитку зміст розповіді стає складнішим, але продовжує залишатись дидактичним та педагогічним за своєю природою, хоча починає містити і інші елементи, такі як гумор [8, с. 134]. Остання дитяча група (від 10 до 16 років) найбільш чутлива та вибаглива, підлітки надають перевагу темам, створеним для молоді та дорослих. Щоб привернути увагу підлітків, персонажі та атмосфера анімаційних стрічок стають більш витончені, а теми більш релевантними по відношенню до смаків та інтересів юнацької аудиторії [8, с. 136].

З лінгвістичної точки зору анімаційний фільм є різновидом медіадискурсу. Мова мультиплікаційного фільму об'єктивна по відношенню до індивіда; історична, формується людьми в певну епоху та відповідно до конкретних умов соціального життя; характеризується особливим оцінним ставленням до дійсності; виконує функцію інтеграції індивідів в соціум; різноманітна і різнорідна, диференційована за сферами людської діяльності і спілкування; є опо-

рою для творчості [5, с. 21]. Дослідження лінгвістичних особливостей анімаційних фільмів зосереджуються на аналізі лексичних або граматичних характеристик мовлення персонажів. Діалоги, що стають основною формою подання інформації в анімаційних фільмах, насичені емоційно-експресивною лексикою, багатозначними образними елементами, фразеологізмами, прислів'ями, жартами, каламбурами, алюзіями та реаліями.

Реалії розглядають як монологічні та полілексемні одиниці, що вміщують як основне лексичне значення, так і традиційно закріплений комплекс краєзнавчої інформації, чужої для об'єктивної дійсності мови сприймача [9, с. 58]. У художньому творі реаліями називають слова та словосполучення, які відображають об'єкти та явища, пов'язані з побутом, культурою, мистецтвом, географією, історією, державним ладом, суспільним життям. Для анімаційного фільму на позначення терміну реалія М. М. Юрковська пропонує використовувати поняття віртуальної реалії – художньої деталі, яка створюється аніматором за аналогією з реальним світом, але існує лише у просторі конкретного анімаційного фільму, тобто у віртуальному анімаційному світі, і відіграє ключову роль у його моделюванні. Так, у розумінні дослідниці віртуальними реаліями слід називати імена персонажів, власні назви, назви унікальних предметів, явищ, подій у конкретному анімаційному фільмі [10, с. 309]. Серед таких можна виокремити предметні та мовно-психологічні реалії. До предметних належать географічні назви; імена персонажів; засоби масової інформації; рекламні оголошення, вивіски, написи, слогани, рекламні ролики, анонси; денотати сфери послуг; імена історичних чи сучасних діячів; назви шкіл, коледжів; назви компаній, фірм, підприємств з відповідними віртуальними професіями; назви предметів господарства, приладів, засобів гігієни тощо; назви грошових одиниць; почесні звання, титули; назви захисних підрозділів тощо [10, с. 310]. До мовно-психологічних реалій належать явища нематеріальні (звичай, закони, правила, норми поведінки), а також суто мовні (оказіоналізми, фразеологізми, сталі вирази тощо), які існують та діють виключно на віртуальній “території” певного анімаційного фільму [10, с. 310].

У даному дослідженні аналіз англomовних реалій було здійснено на матеріалі кінотекстів американських анімаційних фільмів франшизи «Мадагаскар» [11]. Жанр анімацій – комедійний екшн. Цільова аудиторія – діти другої та третьої вікових груп, віком від 4 до 16 років. Сюжет трьох частин оснований на спробі чотирьох головних героїв – лева Алекса, зебри Марті, жирафа Мелмана та бегемота Глорії – повернутися у свій зоопарк, після того, як вони випадково потрапили на острів Мадагаскар. Зоопарк розташований у Нью-Йорку, і це грає неабияку роль у сюжеті та характерах персонажів. Саме через це сценарій насичений реаліями, специфічними для Нью-Йорку, а цільовою аудиторією жартів та покликань є американські глядачі.

У ході аналізу кінотекстів американських анімаційних фільмів франшизи «Мадагаскар» було виокремлено декілька тематичних груп предметних реалій. Найуживанішими серед них виявилися **етнографічні реалії**, що пояснюється етнічною інклюзивністю мультфільму та вищезгаданою специфікою сюжету. Вони включають в себе побутові реалії на позначення їжі, напоїв, одягу, житла, посуду й начиння, транспорту та ін. (*Popsicle sticks, Metro-North train, Airbus A-380, Stamford local, whoopie cushion*), реалії на позначення людей праці, знаряддя праці, організації праці (*D.D.S., AWOL, ETA*), реалії, пов'язані з мистецтвом і культурою на позначення музики, танців, музичних інструментів, фольклору, театру, звичаїв та ритуалів, свят (*Hanukkah, Halloween, Kwanzaa, Seniors' Day, Puffy party*), реалії на позначення одиниць мір, грошей (*500 feet, 1 mile*). Другою за частотністю є група **географічних** реалій, до яких належать назви континентів, штатів, міст (*Antarctica, Connecticut, New Jersey, New York City, San Diego*), назви районів міст, вулиць і т.п. (*Monte Carlo, Fifth Avenue, Lexington, Park Avenue, West 42nd, Times Square*), назви комерційної та некомерційної нерухомості (*Duane Reade, Hotel Ambassador, Vanderbilt, JFK*), назви визначних місць та пам'яток (*Statue of Liberty, the Brooklyn Bridge, the Triborough Bridge, Lincoln Center*). Менш вживаною є група **суспільно-політичних реалій** на позначення соціальних явищ та рухів, соціальних верств, класів, станів та ін. (*rabbi,*

comandante, bolshevik). Пояснити невелику кількість реалій цієї групи можна розважальною функцією та цільовою аудиторією цієї анімації. Середньостатистичний глядач не завжди зрозуміє посилання на історію, громадські рухи тощо.

До предметних реалій також належать **імена персонажів**. У трилогії імена використовують як прямий засіб передачі культурної інформації про персонажів. Наприклад: *Kowalski* – друге за популярністю польське прізвище, *Mankiewicz* – прізвище польського походження, *Chantel DuBois* – ім'я та прізвище, характерні для жителів Франції, *Makunga* – ім'я, популярне серед народу Суахілі, має африканське походження. У кінотексті також присутні квазіреалії – створені уявою автора об'єкти для характеристики вигаданого, казкового або фантастичного світу: *San Di-lame-o Zoo* (жартівлива варіація назви каліфорнійського зоопарку San Diego Zoo), *Casa del Wild* (запозичена з іспанської мови лексема Casa del, що використовують на позначення споруд, наприклад, Casa del Toro), *Air Penguin* (пародія на існуючі авіакомпанії, наприклад Air India, Ryanair та ін.). Існують реалії, що не підходять під вищезгадані класифікації предметних об'єктів. Це – **суто мовні реалії**, серед яких є загальновживані сталі вирази (*No soliciting*), прислів'я (*the fat lady has sung*), колоквіалізми (*Miss Daisy*), сленг (*trippin'*), цитати з поп-культури (*It's raining men. Hallelujah!*).

Вибір методу перекладу реалій в анімаційному фільмі передбачає їх глибоке осмислення, аналіз лінгвістичних особливостей та зваження значимості для контексту. На фоні глобалізаційних процесів, завдяки широкій співпраці в галузях міжнародної політики, економіки та медійних комунікацій, культурна різниця між країнами поступово зменшується. Деякі реалії стають добре відомими, їх можна знайти у словниках. Словникові реалії, що мають високу семантичну активність та стилістичне забарвлення, передаються в мові перекладу шляхом **транскрипції / транслітерації**. *You should take Lexington. – Йдіть по Лексінгтон. If you hit the Chrysler Building, you've gone too far. – А побачиш Крайслер Білдинг – отже прогавив. I heard Tom Wolfe is speaking at Lincoln Center. – Я чув сьогодні в Лінкольн Центрі лекція про анархію. There's Times Square with its modern-day corporate lack of character. – Це Таймс-Сквер, з абсолютною відсутністю індивідуальності.* Наведені приклади реалій з анімаційних фільмів франшизи «Мадагаскар» *Lexington, Chrysler Building, Lincoln Center, Times Square* є загальновідомими, тому транслітеруються мовою перекладу *Лексінгтон, Крайслер Білдинг, Лінкольн Центр, Таймс-Сквер*. Метод безперекладного вживання іноземного слова також фіксуємо у деяких суто мовних реаліях, що залишаються оригінальними за звучанням у мові перекладу: *Arrivederci! – Арівідерчі! It's raining men. Hallelujah! – Скільки хлопців. Аліллуя! Au revoir, Dubois! – Au revoir, Дюбуа! Користь використання транскодування у наведених прикладах полягає у взаємозбагаченні лексичного складу мови і культури реципієнта.*

Якщо реалія є маловідомою, вона потребує більш детального осмислення. У цьому випадку перекладач вдається до інших методів перекладу, які допоможуть йому максимально розкрити значення реалії у контексті для читача. Один із найбільш підходящих методів передачі реалій – **калькування** – буквальний переклад іншомовного елементу. *What you gotta do is go straight back down West 42nd. – Підеш прямо по Західній 42-ій. Gloria, you're the Statue of Liberty! – Глорія, ти як Статуя Свободи! It's obvious I'm just an emotional whoope cushion for you to sit on! Це ж ясно, я – емоційна подушка, щоб ти могла сидіти!* При цьому реалії зберігають семантичне значення, але інколи втрачають колорит.

Передавати предметне значення реалій допомагає **наближений** або приблизний переклад. Він полягає в підборі близької за значенням відповідності в мові перекладу відповідно до оригіналу. Замість конотативного еквіваленту, перекладач використовує слово нейтральне за своїм стилем. Одним із різновидів наближеного перекладу є генералізація: рід заміняють видом, поодинокі заміняють загальним. *Nine Duane Reads on the same street! – Дев'ять однакових аптек на одній вулиці! Grit, spit and a whole lot of duct tape. – Сунь, плюнь, а зверху скотчем. Our Omega-3 slick will take them down. – Нехай скуштує риб'ячого жиру. I'm like a candy cane in a*

black and white movie. – Я наче цукерка в біло-чорному фільмі. *This is like a Puffy party!* – Схоже на реперську тусню! Різновидом наближеного перекладу також є функціональний аналог, що найчастіше використовується при перекладі реалій на позначення одиниць мір, величин, ваги. *We're only 500 feet from the main sewer line.* – До колектора залишилось 150 метрів. *Predator side – 3 miles.* – До території хижаків – 5 км. Наближений переклад використовується незважаючи на недоліки, адже перекладені реалії втрачають національний колорит.

Поряд із наближеним перекладом використовується переклад **описовий**. Він полягає в розкритті значення реалії за допомогою розгорнутих словосполучень, які розкривають суттєві ознаки предмета чи явища. У цьому випадку реалія перекладається не прямо, а описово, через характерні їй риси. *You're on the Jersey side of this cesspool!* – Район гнилих негрів і глушина! У наведеному прикладі штат США *Jersey*, відомий гіршою якістю життя, ніж більшість інших штатів, перекладено як *район гнилих негрів*. Для адекватного розуміння специфіки реалії, під час перекладу було опущено сам топонім і замінено його пояснювальною фразою. Опис є підвидом наближеного перекладу, що застосовується у тих випадках, коли немає іншого шляху як пояснити поняття. *Now I'll have to compete with Shamu.* – Мені доведеться конкурувати з їхньою косаткою-кінозіркою. У наведеному прикладі реалія *Shamu* вжита на позначення відомої косатки, що виступала в американському парку розваг *SeaWorld San Diego*. На українську мову реалія перекладена за допомогою описово-пояснювальних елементів.

Ще один спосіб відтворення реалій – **контекстуальний** переклад, при якому значення передається за допомогою лексичних одиниць, що не є словниковим відповідником. Контекстуальний переклад є протилежним прямому перекладу, він передбачає, що переклад реалії можливо виконати лише керуючись контекстом, змістом твору. *OK. But let me warn you that I am a protégé of...Fosse and Robbins!* – Давай. Попереджаю зразу, що я вчився танцювати... аж на Бродвеї! У наведеному прикладі прізвища бродвейських хореографів *Fosse and Robbins* вилучено у перекладі і замінено всім відомою назвою Нью-Йоркської вулиці, що асоціюється з комерційним театральним мистецтвом – *Бродвеєм*. *Group George Peppard, you'll handle craft services.* – Група Чак Норріс – чай і бутерброди. У даному випадку перекладач вдається до заміни ім'я *George Peppard* (американський актор 70-х років) на ім'я краще знайомого українським глядачам американського актора – *Чака Норріса*. Компенсація однієї реалії іншою відшкодовує експресивність та сприяє кращому розумінню жарту.

Висновки. Динамічний розвиток анімаційних фільмів сприяє зростанню інтересу до різних аспектів анімаційного кінотексту з боку лінгвістів та перекладознавців. В суто лінгвістичному ракурсі анімаційний кінотекст трактується як складне семіотичне утворення, зміст якого утворюється комбінацією вербальних та візуальних семіотичних знаків. Визначальною рисою аудіо-візуального перекладу є синхронізація й адекватний зв'язок між вербальними і невербальними структурами у творах оригіналу та перекладу. Мова мультиплікаційного фільму насичена реаліями – словами та словосполученнями, що вміщують традиційно закріплений комплекс краєзнавчої інформації, чужої для об'єктивної дійсності мови сприймача. Серед них – етнографічні, географічні, суспільно-політичні реалії, реалії-імена персонажів, суто мовні реалії. Особливої уваги вимагає переклад реалій на матеріалі анімаційних фільмів. В залежності від того чи являється реалія своєю або чужою у тексті оригіналу, перекладач вирішує транскодувати її чи перекладати. Якісний переклад реалій анімаційних фільмів відображає баланс між відтворенням культурної автентичності оригіналу та адаптацією контексту для легкого сприймання цільовою аудиторією.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Юрковська М. М. Культурні явища у гуморі сучасних англomовних анімаційних фільмів. *Лінгвістика ХХІ століття: нові дослідження і перспективи*. 2009. № 3. С. 273–281.
2. Юрковська М. М. Дискурс англomовної анімаційної комедії: дис. ... канд. філолог. наук: 10.02.04. Київ, 2011. 390 с.

3. Pisarska A. Współczesne tendencje przekładowe: Podręcznik dla studentów neofilologii. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, 1998. 253 p.
4. Gottlieb H. Subtitling. Routledge Encyclopedia of Translation Studies [ed. M. Baker]. L.; N. Y.: Routledge. P. 244–248.
5. Мельник А. П. Лінгвокультурні особливості перекладів сучасних анімаційних фільмів (на матеріалі української, німецької та англійської мов): дис. ... канд. філол. наук: 10.02.16. Київ, 2013. 219 с.
6. Pikkov U. Animasophy. Theoretical writings on the animated films. Tallin: Estonian Academy of Arts, 2010. 202 p.
7. Hahn D. The Alchemy of Animation: Making an Animated Film in the Modern Age. N. Y.: Disney Enterprises, 2008. 147 p.
8. Yébenes P. Cine De Animacion En Espana. Barcelona: Ariel Editorial, 2002. 222 p.
9. Зорівчак Р. П. Реалія і переклад (на матеріалі англомовних перекладів української прози). Львів: Вид-во при Львів. ун-ті, 1989. 216 с.
10. Юрковська М. М. Комічне серед вербальних і невербальних реалій анімаційного світу (на матеріалі сучасних англомовних анімаційних фільмів). *Проблеми семантики слова, речення та тексту*. 2010. Вип. 24. С. 307–316.
11. «Madagascar», «Madagascar 2», «Madagascar 3». Director Eric Darnell, Tom McGrath. DreamWorks Animation, 2005, 2008, 2012.