

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА ТЕОРІЇ ТА ПРАКТИКИ ПЕРЕКЛАДУ З АНГЛІЙСЬКОЇ
МОВИ**

**Кваліфікаційна робота
магістра**

**на тему ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ТРИЛОГІЇ ФЕНТЕЗІЙНИХ
ФІЛЬМІВ "FANTASTIC BEASTS" УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ**

Виконала: студентка 2 курсу,
групи 8.0351-ап
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041 Германські мови
та літератури (переклад включно),
перша – англійська
освітньо-професійної програми
Переклад (англійська)
Дука Марія Володимирівна

Керівник к.ф.н., доц. Юнацька А. Б.

Рецензент к.ф.н., доц. Погонець В. В.

Запоріжжя – 2022

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет іноземної філології _____
Кафедра теорії та практики перекладу з англійської мови _____
Освітній рівень магістр _____
Спеціальність 035 Філологія _____
Спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно) –
перша англійська _____
Освітньо–професійна програма Переклад (англійський) _____

ЗАТВЕРДЖУЮ

**Завідувач кафедри теорії та практики
перекладу з англійської мови**

Запольських С.П. _____

« _____ » _____ 2022 року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

ДУКІ МАРІЇ ВОЛОДИМИРІВНІ

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проекту) Особливості перекладу
трилогії фентезійних фільмів "Fantastic Beasts" українською мовою

керівник кваліфікаційної роботи к.ф.н., доцент Юнацька Анна Борисівна
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затвержені наказом ЗНУ від «24» травня 2022 року № 570-с

Строк подання студентом кваліфікаційної роботи (проекту) 30.11.2022 р.

2. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проекту):
3. екранізація художніх творів; лінгвальні особливості перекладу трилогії
фентезійних фільмів “Fantastic Beasts” українською.
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно
розробити) 1) надати поняття екранізації літературних творів; 2) розглянути
поняття аудіовізуального перекладу, його види і відмінності;
3) проаналізувати особливості перекладу фентезійних фільмів;
4) розглянути поняття квазілексем, їх класифікацію та способи перекладу на
матеріалі трилогії “Fantastic Beasts”.

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проекту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Вступ	Юнацька А. Б., к.ф.н., доц	09.06.2022	09.06.2022
Розділ 1	Юнацька А. Б., к.ф.н., доц	02.09.2022	02.09.2022
Розділ 2	Юнацька А. Б., к.ф.н., доц	01.10.2022	01.10.2022
Висновки	Юнацька А. Б., к.ф.н., доц	20.10.2022	20.10.2022

6. Дата видачі завдання 04.06.2022 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів виконання кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проекту)	Примітка
1	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх вивчення та аналіз; укладання бібліографії	лютий – квітень 2022	виконано
2	Добір фактичного матеріалу	травень 2022	виконано
3	Написання вступу	червень 2022	виконано
4	Написання теоретичного розділу	вересень 2022	виконано
5	Написання практичного розділу	жовтень 2022	виконано
6	Формулювання висновків	жовтень 2022	виконано
7	Проходження нормоконтролю	листопад 2022	виконано
8	Одержання відгуку та рецензії	листопад–грудень 2022	виконано
9	Захист	грудень 2022	виконано

Автор роботи несе персональну відповідальність за відсутність в роботі несанкціонованих текстових запозичень (академічного плагіату)

Магістрант


(підпис)

М. В. Дука
(ініціали та прізвище)

Керівник роботи


(підпис)

А. Б. Юнацька
(ініціали та прізвище)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер

(підпис)

В. В. Погонєць
(ініціали та прізвище)

РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 52 стор., 52 джерела.

Об’єкт дослідження: оригінал і переклад трилогії фентезійних фільмів “Fantastic Beasts”.

Мета роботи: виявити особливості та труднощі перекладу трилогії фільмів “Fantastic Beasts” на українську мову, звертаючи особливу увагу на квазілексеми фентезійного світу.

Теоретико-методологічні засади: ключові положення теорії перекладу безеквівалентної лексики (реалій), їх класифікації та перекладу. Автори та дослідники, представлені у роботі: А. В. Федоров, В. С. Виноградов, Ф. Шауме, С. Влахов та С. Флорін, А. Е. Супрун, Б. І. Рєпін, А. А. Реформаторській, В. Д. Уваров і В. Н. Крупнов, Г. Д. Томахін.

Отримані результати: по завершенню дослідженню було виявлено, що твори жанру фентезі мають низку безеквівалентної лексики - квазілексем. Вони в свою чергу мають багато спільних рис з реаліями. Найуживанішими прийомами перекладу квазіреалій у трилогії фентезійних фільмів “Fantastic Beasts” являються прийоми транслітерації, транскрибування і калькування. Саме вони дають змогу передати та зберігти магічну атмосферу лексем. Найменш уживані прийоми напівкалькування та функціонального аналога.

Ключові слова: *особливості та труднощі перекладу, трилогія фільмів “Fantastic Beasts”, квазіреалії, аудіовізуальний переклад.*

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ КІНОПЕРЕКЛАДУ	5
1.1. Поняття екранізації літературних творів	5
1.2 Аудіовізуальний переклад як один з особливих видів перекладу.....	7
1.2.1 Поняття аудіовізуального перекладу.	7
1.2.2 Дублювання.	9
1.2.3 Субтитрування	13
1.3 Поняття та визначення квазілексем	16
1.3.1 Класифікація реалій.	18
1.3.2 Прийоми перекладу реалій.....	22
РОЗДІЛ 2 ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ТРИЛОГІЇ ФІЛЬМІВ “FANTASTIC BEASTS”	27
2.1 Творчість Дж. К. Роулінг та її вплив.....	27
2.2. Особливості перекладу жанру фентезі.....	32
2.3 Реалії у серії фільмів “Fantastic Beasts”.....	35
2.4 Особливості перекладу реалій.....	41
ВИСНОВКИ	51
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	53

ВСТУП

У ХХІ столітті жанр фентезі набуває все більшої популярності, особливо у кіно. Хоч все розпочиналося з книг, але справжнього розквіту він досяг саме завдяки кіноіндустрії. Так, у 2022 році кіноглядачі відають перевагу жанру фентезі як одному з найпопулярніших жанрів кіно. У статті «10 самых популярных фильмов среди зрителей в 2022 году» фентезійні фільми були згадані двічі. Це становить 20 відсотків, що є досить непоганим результатом [Трошина 2022].

Актуальність нашої роботи пояснюється тим фактом, що попит на жанр фентезі зростає з кожним новим фільмом, особливо, коли йдеться про твори Дж. К. Роулінг, і тому для повного занурення потрібний адекватний переклад, передусім безеквівалентної лексики. Без цього можуть виникнути проблеми сприйняття нового світу.

Об'єктом дослідження виступають оригінал і переклад трилогії фільмів “Fantastic Beasts”.

Предметом особливості та способи перекладу трилогії “Fantastic Beasts”.

Наукова новизна полягає в комплексному аналізі особливостей мовного кіноматеріалу та його перекладу на українську. Особлива увага приділяється квазілексам фентезійного світу.

Метою роботи є – виявлення особливостей та труднощів перекладу трилогії фільмів “Fantastic Beasts” на українську мову, в першу чергу, перекладу квазілексем.

Для досягнення поставленої мети нам необхідно вирішити наступні **завдання**:

- надати поняття екранізації літературних творів;
- розглянути поняття аудіовізуального перекладу, його види і їх відмінності;
- проаналізувати особливості перекладу фентезійних фільмів;

- розглянути поняття квазілексем, їхню класифікацію та способи перекладу
- проаналізувати засоби перекладу обраного кінотексту

Матеріалом дослідження є трилогія фільмів “Fantastic beasts”. Для аналізу було використано дублювання та субтитри мови оригіналу, а також їх переклад українською.

Методологічною основою даної роботи слугували:

- метод суцільної вибірки
- метод словникових дефініцій
- метод зіставного аналізу оригінального твору з його перекладами
- семантичний метод

Практична значущість роботи полягає у можливості використання результатів дослідження у подальшій перекладацькій або викладацькій діяльності. Матеріал можливо використовувати у подальшому перекладі фентезійних фільмів.

Структура та обсяг роботи. Дане дослідження складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаної літератури. У вступі наявні такі підпункти, як актуальність, об'єкт, предмет, наукова новизна роботи, мета, завдання та практична значущість. У першому розділі докладно розглядається поняття екранізації літературних творів, переклад аудіовізуальних творів та їх різновиди, також поняття квазілексем, їх класифікації та прийомів перекладу. У другому розділі представлена класифікація квазіреалій фентезійного світу та їхні особливості перекладу. У висновках наведені узагальнені результати наукового дослідження.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ КІНОПЕРЕКЛАДУ

1.1 Поняття екранізації літературних творів

Завдяки розвитку технологій, що відбувся наприкінці 1800-х років, сама суть кінофільму збиралася набути набагато революційнішого характеру. Відбувся перехід від фактичного матеріалу (реальних кадрів випадкових подій або подій, що мають документальний характер) до фільмів із більш зв'язними та конкретними сюжетними лініями [Филиппов 2006]. Перехід до наративу відкрив двері кіно в цілий новий світ нескінченних змін і можливостей.

За словами Б. Косецької, екранізація – це процес перетворення літературного чи сценічного твору у фільм. Інакше кажучи такий фільм є адаптацією [Косецька 1997, с. 33].

Одна з головних ознак адаптованого фільму є те, що він одночасно скорочується та розширюється. Він скорочується в тому обсязі, який він повинен охоплювати, але розширюється в деталях. Можна помітили, що тривалість фільму відносно коротка порівняно з романом, на основі якого він знятий [Desmond 2005]. Незважаючи на це, практично жодного разу ще не вдалося підкреслити важливі деталі оригіналу.

Тут нам потрібно поглянути на різні способи адаптації роману. Роман є близько адаптованим, якщо більшість новелістичних елементів зберігається під час процесу адаптації. Що стосується вільної адаптації, то більшість елементів роману вилучено, а літературний текст просто використано як точку відліку для фільму. Тому від самого твору може залишитися тільки ідея, а всі деталі, «начинка» буде зовсім іншою. По-третє, фільм виступає проміжною адаптацією, коли знаходиться між близькою та вільною адаптацією

[Серебрянська 2016]. Інакше кажучи, якась частина екранізована, але є доволі багато нових деталей, персонажів тощо.

Можна відзначити, що автором, твори якого найчастіше адаптувалися, був Вільям Шекспір. Відомі твори, такі як Макбет, Ромео і Джульєтта та Гамлет, були лише деякими з багатьох літературних творів, які були екранізовані на початку 1930 років. Проте згодом ці екранізації отримали дещо негативне клеймо. Незважаючи на популярність творів Шекспіра, екранізації його романів і п'єс вважалися дешевими та комерційними провалами [González 2014].

Ймовірно, одне з найбільших труднощів, з яким режисери та сценаристи стикалися при адаптації шекспірівського тексту, полягає в спробі перетворити діалоги, присутні в його п'єсах та романах, у кінематографічні терміни. Тому аби успішно адаптувати текст Шекспіра у фільм, режисери зробили наступне. По-перше, це повне ігнорування тексту. Чудовим прикладом цього може бути версія Акіри Куросави «Макбет, Трон крові» (1957). Єдине, що зберіглося, це особлива атмосфера та психологічна складова, присутня в оригіналі [Corrigan 2002, p. 33-35]. За словами Пітера Холла, англійського режисера театру та кіно, а також засновника трупи “The royal Shakespeare company”, що потрібно зробити з твором Шекспіра, це «попрацювати з текстом, спочатку скоротити його і за допомогою камери зробити близьку інтерпретацію». Це означає вибір однієї конкретної сцени з тексту та її опрацювання шляхом встановлення акцентів на важливі деталі. Цей прийом був застосований у сцені весілля у фільмі Сема Тейлора «Приборкання норвливої» 1929 року, а також у фільмі Лоуренса Олів'є «Гамлет V» (1944), де приділено багато уваги та деталей сцені смерті Фальстафа [McFarlane 1996].

Причини екранізації літературних творів можна розглянути на прикладі Великобританії минулого століття. В той час влада мала за мету підвищити обізнаність народу про його багату літературну культуру. Тому за допомогою BBC щонеділі вдень або ввечері, аби вся сім'я подивилася шоу, трансливалися

екранізації відомих авторів, таких як Дж. Остін, Ч. Діккенс, У. Теккерей та Т. Еліот.

Зараз більшість книг екранізовано через загальну популярність тієї чи іншої книги. Класичними прикладами можуть бути екранізації трилогії Толкіна «Володар перснів» та відомої серії книг Роулінг «Гаррі Поттер». Крім того, культура фандомів і фанбаз виявилася сильною підтримкою таких екранізацій. По суті, практика екранізації фільмів з роками практично не змінилася. Режисери та продюсери прийшли до висновку, що популярні тексти і з без того величезною аудиторією неодмінно принесуть дохід. Дійсно, це припущення залишається вірним, враховуючи, що більшість найпопулярніших фільмів на сьогоднішній день є екранізаціями книг, п'єс і навіть графічних романів.

Отже, поняття «екранізація» тотожне поняттю «адаптація». Останнє може бути різних видів (повна, частична та проміжна). Адаптація літературного твору нелегкий процес, бо не можна бути впевненим щодо реакції глядачів. Якщо було вилучено забагато елементів оригіналу і, навпаки, додано велику кількість нових деталей, то аудиторії таке може не сподобатися. Але це не стосується фентезі, адже у більшості творів вже є своя величезна фанбаза, що в будь-якому випадку підтримає екранізацію улюбленого твору.

1.2 Аудіовізуальний переклад як один з особливих видів перекладу

1.2.1 Поняття аудіовізуального перекладу. Після виходу в прокат у країні походження одна з головних цілей фільму чи телесеріалу – охопити міжнародну аудиторію. У цьому процесі інтерналізації аудіовізуальний переклад відіграє значну роль.

Термін «аудіовізуальний переклад» (АВП) включає різні форми адаптації «мультимодальних» текстів семантичні виміри яких передаються за допомогою поєднання мовних, акустичних та візуальних елементів.

Починаючи з середини ХХ століття аудіовізуальній переклад називали по-різному: кінопереклад, екранний переклад, мультимедійний переклад тощо .

Термін переклад походить від латинського слова *translatio*, що означає «переносити». У середині XIV століття термін *translacion* використовувався у давньофранцузькій мові для позначення «переведення тексту з однієї мови на іншу» та «перенесення значення» [Online Etymology Dictionary]. З іншого боку, термін аудіовізуальний є поєднанням слів аудіо та візуально. Термін *audio* походить від латинського дієслова *audire*, що означає «чути», пов'язане зі «звук, слух». *Visual* також має латинське походження, походить від слова *visus*, дієприкметника минулого часу від *videre*, що означає «бачити» і «відноситься до здатності зору» [Online Etymology Dictionary].

Тому термін аудіовізуальний переклад, з огляду на етимологічний зміст його компонентів, можна визначити як передачу значення з однієї мови на іншу в середовищі, де те, що чується, і те, що бачиться, працюють разом і відіграють ключову роль. За Бартолом, аудіовізуальний текст визначається як динамічне повідомлення, яке можна сприйняти через акустичний канал, візуальний канал або через обидва канали одночасно. Таким чином, на відміну від інших типів текстів, аудіовізуальний текст дуже динамічний: він включає рухомі образи через візуальний канал і усну мову, яка не може бути статичною, через акустичний канал.

Більш складне і технічне визначення пропонує Готтліб. Він називає АВП екранним перекладом і визначає його як «переклад тимчасових полісеміотичних текстів, представлених на екрані масовій аудиторії» [Gottlieb 2005, p. 13]. Слово *перехідний* є еквівалентом слова *динамічний* у визначенні Бартолла, але ознака *полісеміотичний* є більш складною. Полісеміотика стосується злиття різних семіотичних каналів в одному продукті: зображення,

текст, звукові ефекти та мова. Отже, якщо фільм озвучено за допомогою дубляжу або озвучення, наприклад, переклад може відображати ті самі семіотичні канали, що й оригінал; однак, коли воно має субтитри, незалежно від того, є переклад міжмовним чи внутрішньомовним, повідомлення зазнає зміщення між каналами, і тому воно буде інтерсеміотичним. Міжмовні, інтралінгвальні та інтерсеміотичні терміни були введені Романом Якобсоном у 1959 році [Серебрянська 2016; Кривонос 2010, с. 177-179].

Ф. Шауме (2013) описує аудіовізуальний переклад як «спосіб перекладу, що характеризується передачею аудіовізуальних текстів міжмовно або внутрішньомовно». Якщо порівнювати з перекладом літературних творів, переклад аудіовізуальних творів є відносно новою галуззю перекладознавства. Як зазначає Мандей (2010), теорія перекладу спочатку не звертала уваги на такий вид перекладу. Це стало більш помітним головним чином завдяки технологічному розвитку та зростанню стримінгових медіа-компаній (таких як Нетфлікс), які пропонують фільми та серіали на замовлення по всьому світу.

Першою формою АВП можна вважати переклад титрів у «німому кіно», однак потреби у такому роду перекладу значно зросли з появою звукового кіно у 1920-х.

Вважається, що перше застосування АВП відбулося при перекладі титрів «німого кіно», але він набув більшої популярності після появи звукового кіно у 20-х роках ХХ століття. Його поява була викликана потребою задовольнити експорт кіноіндустрії США.

Отже, аудіовізуальний переклад – це такий переклад, в якому одночасно залучено текст, аудіо та зображення. Тому ми можемо перейти до детального знайомства з методами перекладу.

1.2.2 Дублювання. Історія дубляжу починається з появи звукових фільмів, також відомих як «токіз» (talkies) [Кулікова 2010]. Фільм «Співак джазу», знятий в Америці в 1927 році, був першим звуковим фільмом. Щойно

глядачі почули фразу «ви ще нічого не чули», ера німого кіно фактично померла. Ця репліка була одним із чотирьох розмовних сегментів у фільмі, але двері для можливостей звуку у фільмі вже були відкриті [Сапожников 2004].

Поява звукового мовлення посилила мовні бар'єри між новими фільмами та іноземною аудиторією. Щоб подолати лінгвістичну перешкоду, фільми перезнімалися й актори, яких обирали на ролі, повинні були вільно володіти бажаними іноземними мовами. Однак перезйомки були занадто дорогими, а інші актори не мали такого впливу на глядачів, як голлівудські зірки [Karamitroglou 2000, p. 8]. Таким чином, дубляж постав як альтернативне вирішення нової лінгвістичної проблеми. Термін «дубляж» спочатку стосувався того, що сьогодні називається інтралінгвальним дубляжем, оскільки інколи в оригінальній аудіодоріжці були небажані звуки, і їх потрібно було записувати в студії. Актори мали відтворювати одні й ті самі висловлювання та синхронізувати їх із рухами губ на знімках, що зрештою змусило продюсерів зрозуміти, що ту саму техніку можна застосувати й до іноземних мов. Це стало народженням міжмовного дубляжу, нині просто відомого як дубляж.

Термін «дубляж» визначається як «особлива техніка повторення, яка намагається повністю охопити вимовлений вихідний текст цільовим текстом, скоригованим відповідно до видимих рухів губ оригінальних висловлювань». Синхронізація губ є внутрішньою частиною дубляжу, тому вона має велике значення в процесі дубляжу:

«Професійний світ дубляжу надає перевагу синхронізації понад усе, і якість перекладу оцінюється за термінами «збігається з губам», іншими словами, чи відповідає переклад одночасно рухам губ екранних героїв (синхронність губ), і особливо до тривалості висловлювання екранного персонажа, від моменту, коли його або її рот відкривається, щоб заговорити, до моменту, коли він закривається (ізохронія)» [Orero 2004, p. 36].

Зрозуміло, що суть дубляжу полягає в синхронності губ, оскільки саме вона робить кінцевий продукт правдоподібним для цільової аудиторії. Отже,

роль перекладачів знову полягає не лише в перекладі, а й у адаптації діалогів до жестів і рухів губ акторів, особливо дотримуючись губних приголосних і відкритих і закритих голосних, щоб уникнути комунікативного шуму та втрати реалізму (тобто фонетична синхронія) [Otero 2004, p. 47]. Наслідком цього пристосування є збірна і хибно-спонтанна мова; спланований письмовий текст, який намагається імітувати спонтанність усного дискурсу. Цей текст має бути виконано акторами-дубляжами, роль яких полягає в тому, щоб забезпечити високий рівень достовірності тексту шляхом модуляції інтонації та імітації тону оригінальних акторів. Як наслідок, останні рядки містять особливу мелодію мовлення, яка відрізняється від спонтанного дискурсу, але відповідає параметрам достовірності, що робить її прийнятною для аудиторії - ця особлива мова називається даббіз (dubbese) [Miggiani 2019, p. 35-38].

Слід також звернути увагу на деякі особливості дублювання:

- Оригінальна звукова доріжка з голосами акторів повністю видаляється, замість неї використовується звук дубляжу.
- Потрібно подбати про те, щоб тривалість фраз у перекладі, час початку та закінчення промови, а також інтонаційні паузи збігалися з оригіналом.
- Чим повніше текст перекладу відповідає артикуляції акторів, тим краще.

Особливо потрібно приділяти багато уваги жартам, бо частіше за все перекладачі змушені їх адаптувати під цільову аудиторію. Крім того, нерідко діалоги зазнають великих змін, все рівно коли вони занадто великі чи замалі. Все це важливо зробити так, щоб не загубився початковий задум кінотвору. Робота складна, трудомістка і дорога, тому дублюванням зазвичай займаються великі студії.

У деяких європейських країнах, таких як Іспанія та Італія, дубляж є найпоширенішим способом перекладу фільмів. Це пов'язано з тим, що це був один з основних способів перекладу фільмів у період диктатури в минулому цих країн. Беніто Муссоліні в Італії та Франсіско Франко в Іспанії заборонили

всі оригінальні версії з субтитрами та використовували дубляж, оскільки це дозволяло їм змінювати діалоги та пропагувати «вищі моральні цінності». [Parini 2009].

Вважається, що дубляж коштує в десять разів дорожче субтитрування. Головним чином це пов'язано з тим, що в ньому бере участь велика група професіоналів, таких як режисери дубляжу, актори дублювання, лінгвістичні консультанти тощо. Крім того, перекладачі більш обмежені у своєму виборі через синхронізацію губ. Іншим важливим недоліком дубляжу є те, що він може призвести до втрати важливих елементів у перекладі. Наприклад, у фільмі Квентіна Тарантіно «Безславні виродки» персонаж Бреда Пітта мав сильний південний акцент, який надавав фільму особливий сенс і який був втрачений в італійському перекладі.

Основна перевага дубляжу полягає в тому, що оригінальна звукова доріжка замінюється на перекладену звукову доріжку, і це дозволяє глядачеві зосередити свою увагу на фільмі/серіалі, не відволікаючись на субтитри внизу екрана. Такий спосіб перекладу аудіовізуального матеріалу також найбільше підходить країнам з високим рівнем неписьменності.

Також варто згадати ще один схожий з дублюванням вид перекладу - закадрове озвучення або двоголоска чи багатоголоска. Такий переклад аудіовізуального тексту є дешевшим за дублювання і його найчастіше використовують маленькі компанії та аматори. Двоголоска дещо схожа на дубляж, адже початкові процеси співпадають: актори записують нову звукову доріжку, але на цьому подібність закінчується. Під час перегляду можна відразу почути ці відмінності: голос акторів дублювання не перекриває оригінальні голоси. Можна навести приклад закадровиків-аматорів китайських та корейських серіалів (дорам). Найвідоміша студія - SoftBox, де є лише два «голоси» - чоловічий і жіночий. Незважаючи на це, вони одні озвучили близько 540 дорам. Такий вид перекладу, за популярністю, знаходиться десь посередині дублювання і субтитрування, адже субтитри потрібно весь час читати, зосереджуючи увагу внизу екрану, а дублювання

повністю видаляє оригінальні голоси героїв, що деяким глядачам не подобається. Оригінал несе в собі передусім оту атмосферність, бо кожен голос має свою унікальну інтонацію, тембр, темп, що особливо важливі у серіалах та фільмах країн Далекого Сходу.

Отже, дублювання – це один з найпоширеніших способів перекладу аудіовізуального матеріалу у якому оригінальна мова запису замінюється перекладом на іншу мову.

1.2.3 Субтитрування. Термін «субтитр» складається з двох морфем: приставка «суб» (від лат. sub) означає «розташування внизу під чимось, або біля чогось», корінь «титр» (від фр. titre) - «вступний напис або пояснювальний текст у фільмі». Як правило, субтитри - це текст внизу екрана, який дублює або доповнює звук передачі та відображає мову героїв.

Історія субтитрів починається на початку 20-го століття з появою індустрії німого кіно. Хоча мови як такої не було, актори мали короткі діалоги, які треба було якось донести до глядача. Це досягалося шляхом вставки «інтертитрів», які являли собою кадри, які містили письмовий опис того, що відбувається на екрані мовою оригіналу [Ivarsson 1995a]. Першим фільмом, у якому використовувалися інтертитри, був британський фільм «Скрудж або Привид Марлі» 1901 року [Glavin 2003].

Коли фільм показували в інших країнах, де мови були різними, текст просто перекладали та повторно вставляли у фільм. Однак з появою телебачення та технологічним розвитком комп'ютерів субтитри перестали бути текстовими знімками, а текстом, який автоматично синхронізується з зображенням.

Ці більш сучасні субтитри, які зараз використовуються в аудіовізуальній індустрії, визначаються як «переклад усного (або письмового) вихідного тексту аудіовізуального продукту в письмовий цільовий текст, який додається до зображень оригінального продукту, зазвичай у нижній частині екрана»

[Karamitroglou 2000, p. 1-9]. Як згадувалося раніше, субтитри можуть бути *міжмовними*, коли мова перекладається, або *внутрішньомовними*, коли цільова і вихідна мови однакові. Тим не менш, процес створення субтитрів — це не просто транскрипція діалогу персонажа в текст. За словами Діаса Сінтаса та Рамаеля «субтитри обмежені дотриманням синхронності нових параметрів перекладу: *зображення та звуку* (субтитри не повинні суперечити тому, що герої роблять на екрані) та *часу* (тобто доставка перекладеного повідомлення має збігатися з мовою оригіналу)» [Cintaz 2014, p. 9].

Що стосується видів субтитрів, то їх буває декілька. По-перше, це субтитри, які не перекладаються, тобто збігаються з мовою у фільмі, і призначені для людей з обмеженими можливостями. По-друге, субтитри, які перекладаються на мову, зрозумілу конкретній аудиторії. Наприклад, в Україні перекладаються усі голівудські фільми, в яких герої говорять на англійській, на українську мову, бо вона є державною і зрозумілою усьому населенню.

Через фізіологічні особливості сприйняття інформації та технічні особливості відтворення аудіовізуальних матеріалів, при створенні субтитри мають певні обмеження:

1. Вони розміщуються знизу або посередині. Тільки китайська, японська та корейська мови є винятком. Через свою особливість написання субтитри можна розміщувати з правої чи лівої сторони екрану.

2. Довжина субтитрів не може перевищувати двох рядків, інакше вони закриватимуть екран. Це обумовлено тим, що фільми із субтитрами проглядаються як правило на телефонах та телевізорах, а не на екранах кінотеатрів, де екран значно більший. Субтитри з двох рядків також повинні сприйматися і читатися легко і за довжиною бути однаковими.

3. Середня довжина одного рядка – трохи більше 40 символів. Більше прочитати людина не встигає – середньостатистичний глядач сприймає усну мову персонажа швидше, ніж встигає прочитати його репліку.

4. Субтитри повинні бути синхронізовані: зникати та з'являтися одночасно із реплікою героя. Деякі програми дозволяють формувати текст,

змінювати його положення на екрані, аналізують звук таким чином, що субтитри синхронізуються з промовою персонажів тощо.

5. Інтонаційно підкреслені слова виділяють курсивом. Так само важливо пам'ятати правила розміщення розділових знаків у субтитрах. Особливо знаків оклику і багатокрапок.

Один з найбільших недоліків субтитрування – це те, що глядач зосереджує свою увагу на тексті й часто не бачить інші важливі елементи фільму, як-от знімальний майданчик чи рухи персонажів. Тому йому приходится декілька разів переглядати якусь важливу сцену, бо він багато чого пропустив, читаючи. Крім того, щоб створити легкі для читання субтитри, перекладач повинен дотримуватися набору правил, відомих як “The Code of Good Subtitling Practice”, прийнятий Європейською асоціацією досліджень екранного перекладу [Ivarsson and Carroll 1998, p. 157-159]. Але не треба забувати про найголовнішу перевагу субтитрів над дублюванням – їх освітній аспект. Коли людина вивчає мову і дивиться фільми в оригіналі з внутрішньомовними субтитрами, вона навчається, опановує таким чином нову мову. Наприклад, якщо дивитися американські серіали з англійськими субтитрами, то можна підвищити свій рівень аудіювання та сприйняття мови на слух. Не можна не згадати про інший плюс такого виду перекладу – занурення в атмосферу. Якщо продовжувати тему серіалів, то, наприклад, багато людей, що цікавляться східною культурою та мовами, під час перегляду дорам/ланкорнів/дунхуа обирають міжмовні субтитри. Адже тільки там можливо зануритися поністю в атмосферу, уловити інтонації (вони відрізняються від європейських мов) тощо.

Отже, субтитрування – це один з варіантів перекладу аудіовізуальних текстів. Вони бувають міжмовні (переклад з однієї мови на іншу) та внутрішньомовні (транскрибування однієї мови). Субтитри багатофункціональні: допомагають людям з обмеженими можливостями, допомагають покращити сприйняття усного мовлення будь-якої мови, відмінно створюють атмосферу кіно/серіала тощо.

1.3 Поняття та визначення квазілексем

Фентезійний світ це насамперед вигаданий світ, населений різноманітними новими видами, расами тощо. Зазвичай автори створюють зовсім нові слова, частіше за все нові реалії. Наприклад, квідич – чаклунський вид спорту у «Гаррі Поттері» або Вестерос - один з вигаданих континентів у «Грі престолів». Вже існуючі поняття заміщаються або поєднуються з новими. Такий світ стає каноним, тобто цілком зрозумілим і логічним.

Такі окказіональні лексеми переважають, як правило, у фентезійних творах, але не має єдиного загальноприйнятого терміну. Наприклад, С. Соскіна називає їх *«квазілексемами»*, дослідниця Е. Меднікова *«квазітермінами»*, *«лжестермінами»*, *«вигаданими термінами»*, чим підкреслюється їхня певна наближеність до термінологічних одиниць наукового стилю. Квазілексеми, квазіреалії, квазітерміни (від лат. *quasi* «майже», «на зразок», «ніби») – слова (словосполучення), пов'язані з тематикою науково-фантастичних творів, з описом теоретично можливих, але не здійснених у даний час рішень наукових чи технічних проблем, з описом елементів навколишнього середовища вигаданого світу [Тараканова 2009]. Це лексичні одиниці семантичного рівня, їх основною функцією є передача деякого обсягу логіко-предметної інформації, хоча предметом позначення є неіснуючий денотат. Такі лексеми містять сигніфікат, проте їх референт і денотат виключно теоретичний: впроваджена в реальну дійсність квазілексема не має ні референта, ні денотату, оскільки цій лексемі не відповідає жоден предмет реального світу.

Проблемою визначення квазіреалій займалися такі дослідники: А. С. Агафонова, Є. М. Божко, А. А. Брагіна, В. В. Герман.

Квазіреалії надають авторському світу елемент фантастичності, фентезійності та «екзотики» і водночас роблять його правдоподібним, дозволяючи читачеві повірити в гіпотетичну можливість його існування і

повністю зануритися в чарівну атмосферу. Саме тому адекватна передача таких квазілексем є одним із найважливіших завдань перекладача [Агафонова 2015].

Проаналізувавши вищезгадане, можна побачити, що квазілексеми мають багато спільного з реаліями. Наприклад, Л. С. Бархударов у монографії «Мова і переклад» трактує реалії як «слова, що позначають предмети, поняття та ситуації, що не існують у практичному досвіді людей, які говорять іншою мовою» [Бархударов 1975, с. 95].

Л. Соколов розглядає термін «реалія» як «побутові та специфічно національні слова й звороти, що не мають еквівалентів у побуті, і відповідно у мовах інших народів» [Соколов 1955, с. 24].

В українському перекладознавстві термін «реалія» вперше вжив О. Л. Кундзіч у праці «Перекладацька мисль і перекладацький недомисел» (1954), підкреслюючи при цьому неперекладність реалії: «Я схильний вважати народні пісні аналогічними реаліями даного народу, які, як правило, не перекладаються» [Мороз 1999, с. 104].

Розглянувши визначення різних вчених, ми зупинилися на варіанті С. Влахова та С. Флоріна: «Реалії – це слова і словосполучення народної мови, які відображають найменування предметів, понять, явищ, характерних для географічного середовища, культури, матеріального побуту або суспільно історичних особливостей народу, нації, країни, племені, і які, таким чином, постають носіями національного, місцевого або історичного колориту; точних відповідностей в інших мовах такі слова не мають, а отже, не можуть бути перекладені «на загальних основах», тому що вимагають особливого підходу» [Влахов, Флорін 1980, с. 7].

Можна сказати, якщо дивитися на квазілексеми з боку реалій, то вони мають багато спільних рис. Вони позначають безеквівалентні поняття, які не можна знайти в усіх мовах або культурах. Сюди добре підходять фентезійні квазіреалії на позначення вигаданого світу. Вони не мають еквівалентів і є вигаданими авторами.

1.3.1 Класифікація реалій. Так як ми розглядаємо квазілексеми зі сторони реалій, тому і класифікацію будемо брати їхню.

Реалія відноситься до таких одиниць мови, якій неможливо дати чітку класифікацію. Поділ реалій відрізняються у різних вчених, в залежності від того, зараховують вони до них ту чи іншу лексичну одиницю, чи ні. Однак, будь-яка класифікація відносна і не може претендувати на те, щоб окремі одиниці були остаточно закріплені за відповідними категоріями.

Ми розглянули декілька класифікацій і винесли найбільш доречні і ґрунтовні. Перша класифікація реалій представлена в роботах таких вчених як А. Е. Супрун, Б. І. Рєпін, А. А. Реформаторській, В. Д. Уваров і В. Н. Крупнов.

Б. І. Рєпін, так само як і А. Є. Супрун ділить реалії здебільшого по предметній ознаці. У його класифікацію входять:

- 1) Побутові реалії (наприклад: житло, елементи одягу, їжа; звичаї і традиції і т.д.)
- 2) Етнографічні реалії (наприклад: назви родів та племен.)
- 3) Міфологічні реалії:
- 4) Релігійні реалії.
- 5) Ономастика.

А. А. Реформатський розділив реалії за предметно-мовним принципом на шість груп:

1. Імена власні;
2. Монети;
3. Посади і позначення осіб;
4. Деталі костюма і прикраси;
5. Страви і напої;
6. Звернення і титули при іменах.

Схожу точку зору має В. Д. Уваров, крім уже перерахованих груп, він виділяє ще одну - «психологічні реалії» (наприклад, особливості характеру і сприйняття народу як носія мови) [Уваров 1972, с. 68].

В. Н. Крупнов пропонує зарахувати до реалій також рекламні та політичні реалії, такі як кліше, штампи і реалії суспільно-політичного типу [Крупнов 1976, с. 54].

Найбільш розгорнута класифікація реалій запропонована в монографії болгарських дослідників С. Влахова та С. Флоріна. Вони виділяють *предметну, часову та місцеву* класифікації реалій. В основі предметної класифікації реалій лежить предмет або явище, яке називає реалія. Залежно від того, який предмет позначають реалії, вони поділяться на три групи:

1. *Географічні реалії* (назви об'єктів фізичної географії, в тому числі і метеорології; назви географічних об'єктів, пов'язаних з людською діяльністю; назви ендеміків (назви тварин і рослин).

2. *Етнографічні реалії* (поняття, що стосуються побуту і культури народу): побутові, трудові, найменування понять мистецтва та культури, етнічні поняття, міра та гроші.

3. *Суспільно-політичні реалії* (поняття, пов'язані з адміністративно-територіальним устроєм; найменування носіїв та органів влади; військові; найменування організацій, звань, титулів, станів, каст).

Згідно з *часовою класифікацією* реалії можна розділити на *історичні та сучасні*. Історичні реалії пов'язані з певною епохою або минулим окремої соціальної групи. До них відносяться назви історичних подій, документів, політичних, релігійних та соціальних груп. При цьому є історичні реалії, які залишилися актуальними у свідомості носіїв даної мови, культури і вживаються в сучасній мові, а також історичні реалії, що втратили свою актуальність, які вже мало хто вживає в повсякденному мовленні. Такі реалії особливо важко перекладати. Історичні реалії протиставляються сучасним. [Влахов, Флорін 2009, с. 59-65].

Останні вживаються в сучасній мові, позначають поняття, що існують в даний час. Г. Д. Томахін визначає сучасні та історичні реалії як *історизми* та *неологізми*: «Історизми – це слова, що позначають мертві реалії, а неологізми – слова, що позначають реалії, які виникли в даний період» [Томахін 1988, с. 12].

Місцева класифікація передбачає розгляд реалій у площині однієї або двох мов. Якщо розглядати лише одну мову, то тут можна виділити «свої» та «чужі» реалії; «чужі», в свою чергу, поділяються на:

а) *Національні* - називають об'єкти, що належать даному народу, і чужі за межами країни. Національними є переважна більшість реалій. Наявність подібної реалії в тексті викликає асоціації з конкретною країною.

б) *Локальні* на відміну від національних належать не самій мові народу, а діалекту або мові окремої соціальної групи.

в) *Мікрореалії* - умовний термін, яким позначені такі реалії, які можуть бути характерні для одного міста чи села, навіть для сім'ї.

Розглядаючи дві мови, можна виділити реалії, «чужі» для даної пари мов, і реалії, які для однієї мови будуть «своїми», а для іншої – «чужими». При розгляді декількох мов реалії можна розділити на: *інтернаціональні* - це такі реалії увійшли до відповідних словників багатьох мов, при цьому зберігши національне забарвлення; *регіональні* - це реалії, які поширилися серед кількох народів і стали частиною лексики декількох мов.

Зовсім іншу класифікацію пропонує Г. Д. Томахін, виокремлюючи із загальної маси лексики ономастичні реалії, які, на відміну від звичайних власних назв, є завжди національно забарвленими. До числа ономастичних реалій він відносить:

1. *Географічні назви* (топоніми), особливо ті, яким властиві культурно-історичні асоціації.

2. *Антропоніми* – імена історичних особистостей, громадських діячів, учених, письменників, діячів мистецтва, популярних спортсменів, персонажів художньої літератури та фольклору.

3. *Назви творів літератури і мистецтва; історичні факти і події в житті країни; назви державних та громадських установ і багато іншого* [Томахин 1988, с. 10-16].

Аналогічної точки зору дотримується А. В. Федоров, виокремлюючи *національно-специфічні реалії* суспільного життя та матеріального побуту [Федоров 1983б, с. 145-150].

Проаналізувавши класифікації різних вчених, ми зупинилися на варіанті В. С. Виноградова, бо його класифікація охоплює специфічні факти історії та державного устрою національної спільноти, особливості географічного середовища і т. п. [Виноградов 2001, с. 140]. Усі лексичні одиниці, що передають досліджувану фонову інформацію, науковець поділяє на ряд тематичних груп:

1. Лексика, яка називає *побутові реалії* (житло, майно; одяг; їжа, напої; види праці та заняття; грошові знаки, одиниці міри, музичні інструменти, народні танці та пісні, виконавці; народні свята, ігри; звернення).

2. Лексика, яка називає *етнографічні і міфологічні реалії* (етнічні і соціальні спільноти та їх представники; божества, казкові істоти, легендарні місця).

3. Лексика, яка називає *реалії світу природи* (тварини; рослини; ландшафт, краєвид).

4. Лексика, яка називає *реалії державно-адміністративного устрою і суспільного життя* (актуальні та історичні) (адміністративні одиниці і державні інститути; громадські організації, партії тощо, їх функціонери та учасники; промислові та аграрні підприємства, торговельні заклади; основні військові і поліцейські підрозділи і чини; цивільні посади та професії, титули і звання).

5. Лексика, яка називає *ономастичні реалії* (антропоніми; топоніми; імена літературних героїв; назви компаній, музеїв, театрів, ресторанів, магазинів, аеропортів).

6. Лексика, яка відображає *асоціативні реалії* (вегетативні символи; анімалізми; колірна символіка; фольклорні, історичні та літературно-книжкові алюзії). У них містяться натяки на спосіб життя, поведінку, риси характеру, діяння історичних, фольклорних і літературних героїв, історичні події, міфи, перекази тощо; мовні алюзії. Вони зазвичай містять натяк на який-небудь фразеологізм, прислів'я, приказку, крилатий вислів [Виноградов 2001, с. 145 - 178].

Асоціативні реалії пов'язані з найрізноманітнішими історико-культурними національними явищами і досить своєрідно втілені у мові. Такі реалії не знайшли своє відображення в спеціальних словах, безеквівалентній лексиці, а "закріпилися" в звичайних словах (наприклад: кольори, символи).

Класифікація, запропонована В. С. Виноградовим, являє інтерес тим, що, згідно з автором, зміст фонові інформації охоплює, насамперед, специфічні факти історії та державного устрою національної спільноти, особливості географічного середовища, характерні предмети матеріальної культури минулого і сьогодення, етнографічні та фольклорні поняття і т. п. [Виноградов 2001, с. 87].

Отже, В. С. Виноградов розглядає і систематизує запас лексичних одиниць, що передають інформацію з різних сфер життя, вони всеохлюплюючі. Саме тому ми знаходимо її найбільш придатною для нашого аналізу.

1.3.2 Прийоми перекладу реалій. Питання про ідеальний чи універсальний спосіб перекладу реалій все ще актуально і буде у такому стані ще довго, тому що ніщо не стоїть на місці, завжди буде з'являтися хтось або щось, потребуючи адекватного перекладу.

Відомі підходи до проблеми перекладу реалій В. С. Виноградова, О. О. Реформатського, О. Д. Швейцера, С. Влахова, С. Флоріна, та інших дослідників.

При перекладі виникають наступні складнощі:

- відсутність у цільовій мові відповідності (еквівалента) через відсутність у носіїв цієї мови позначуваного реалією об'єкта, тобто референта.
- необхідність, поряд із предметним значенням (семантикою) реалії, передати і колорит (конотацію)

Існує безліч видів перекладцьких трансформацій. Цей термін означає «перетворення, за допомогою яких можна здійснити перехід від одиниць оригіналу до одиниць перекладу в зазначеному сенсі». [Виноградов, с. 165]. Залежно від характеру перетворень перекладацькі трансформації можна класифікувати на декілька видів. Вчені-лінгвісти представляють розподіл перекладацьких трансформацій по-різному. Не дивлячись на це, більшістю дослідників пропонуються фактично однакові рішення з перекладу, що відрізняються стосовно їх уподобанням.

Наприклад, В. С. Виноградов [Виноградов 2001, с. 181] пропонує такі способи перекладу реалій:

- транскрипція (транслітерація)
- гіпогіперонімічний переклад
- уподібнення
- перифрастичний (описовий, дескриптивний, експлікативний) переклад
- калькування

За твердженням Казакової [Казакова 2001, с. 55], реалії становлять доволі значну групу, і найпоширенішим способом їх передачі іншою мовою є перекладацька транскрипція чи стандартна транслітерація.

За твердженням Казакової, яка досліджувала проблему перекладу реалій у художньому тексті, їх передача іншою мовою можлива тоді:

- коли мовна одиниця вихідної мови представлена в перекладному тексті в її повному іншомовному вигляді (наприклад, через первинну (приблизну) транскрипцію);

- коли мовна одиниця входить до словникового запасу реципієнтів, таким чином повністю асимілюючись у цільовій мові.

Нерідко перекладачі та автори вдаються до подвійної форми перекладу: збереження іншомовної одиниці з паралельним семантичним перекладом чи коментарем або застосування транскрипції з паралельним коментарем. Наочним прикладом слугує наступне речення: «Потім прийшов «*Riding-festival*», де *Xini (Uriah Heep)* очолили програму, обкатавши нові пісні з альбому “*Innocent Victim*” («*Невинна жертва*»), який явив світові сингл “*Free Me*” - шедевр комерційного року». Виділені реалії були транскрибовані і з поясненням для кращого розуміння [Казакова 2001, с. 73].

Казакова надає таку класифікацію:

1. Транскрипція та транслітерація
2. Калькування
3. Лексико-семантичні модифікації
 - a) конкретизація (звуження значення)
 - b) генералізація (розширення значення)
 - c) емпатизація або нейтралізація
 - d) функціональна заміна
 - e) описовий переклад
 - f) перекладацький коментар

Ми зупинилися докладніше на прийомах перекладу реалії, розглянутих С. І. Влаховим і С. П. Флоріном.

Ці дослідники узагальнюють прийоми перекладу реалій і зводять їх до двох: транскрипції і перекладу.

1. *Введення неологізму* - спосіб збереження змісту і колориту реалії, що переводиться: шляхом створення нового слова (або словосполучення) іноді вдається домогтися майже такого ж ефекту. Такими новими словами можуть бути кальки і полукальки.

a) *Кальки* - запозичення шляхом буквального перекладу (зазвичай по частинах) слова або обороту.

б) *Напівкальки* - свого роду часткові запозичення, теж нові слова або (стійкі) словосполучення, але що складаються здебільшого з свого власного матеріалу. Наприклад, англ. Princess Irulan - принцеса Ірулан.

в) *Освоєння* – адаптація іншомовної реалії, тобто надання їй на основі іншомовного матеріалу вигляд рідного слова

г) *Семантичний неологізм* - умовно нове слово або словосполучення, «зліплене» перекладачем, що дозволяє передати смисловий зміст реалії. Від кальки його відрізняє відсутність етимологічним зв'язку з оригінальним словом.

2. Переклад реалії (або заміна) як прийом передачі її в цільову мову застосовують зазвичай в тих випадках, коли транскрипція з тих чи інших причин неможлива або небажана.

а) *Приближений переклад* застосовується для передачі предметного змісту реалії, але найчастіше колорит губиться, тому що відбувається заміна коннотативного еквівалента нейтральним по стилю, тобто словом або словосполученням без емоційності.

б) *Генералізація/конкретизація* - принцип заміни реалії одиницею з більш широким/вужьким значенням.

в) *Функціональним аналогом* виступає елемент кінцевого висловлювання, що викликає знайому реакцію у читача. Цей шлях перекладу дозволяє, наприклад, незнайому читачеві гру слів замінити знайомою.

г) *Опис, пояснення, тлумачення* - прийом приблизного перекладу, застосовуваний тоді, коли безеквівалентна одиниця оригіналу мало відома реципієнту перекладу. У таких випадках описовий переклад можна назвати оптимальним прийомом передачі реалії, оскільки реципієнт перекладу може не просто відчувати національний колорит контексту, а й зрозуміти сутність і визначення тієї чи іншої реалії. Наприклад, «норімакі» - рисові пиріжки з сирію рибою и водоростями [Надеждина, Юдина 2015].

Вище йшла річ о лексичних і лексико-семантичних перекладацьких трансформаціях. Але ми ще не згадали граматичні.

1. *Прийом лексичного додавання* - це додавання лексичних одиниць в перекладі для передачі імпліцитних (одиниці, що залишилися невираженими) семантичних компонентів оригіналу.

2. *Прийом опущення* - це відмова від передачі в перекладі семантично надлишкових слів оригіналу, значення, яких, виявляються нерелевантними або легко відновлюються в контексті.

3. *Прийом переміщення* - це використання найближчих слів-відповідників оригіналу в іншому місці висловлювання, якщо з яких-небудь причин (головним чином, через лексичної сполучуваності слів в цільовій мові) його не можна вжити там, де воно стоїть в оригіналі [Надеждина, Юдина 2015; Venuti 1998].

Отже, існує багато варіантів перекладу реалій, але не завжди підходять усі. Перекладач повинен самостійно проаналізувати й обрати найбільш доречний прийом, аби відтворити й зберегти атмосферу.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ТРИЛОГІЇ ФІЛЬМІВ “FANTASTIC BEASTS”

2.1 Творчість Дж. К. Роулінг та її вплив

Дж. К. Роулінг, повністю Джоан Кетлін Роулінг, псевдонім Джоан Роулінг (народилася 31 липня 1965, Йейт, поблизу Брістоля, Англія), британська письменниця, творець популярної та схваленої критиками серії «Гаррі Поттера» про молодого чарівника. Після закінчення Університету Ексетера в 1986 році Роулінг почала працювати в Amnesty International у Лондоні, де вона почала писати про пригоди Гаррі Поттера [Shamsian 2018].

Перша книга із серії про Гаррі Поттера, «Гаррі Поттер і філософський камінь» (1997), була випущена під авторством Дж. К. Роулінг. Так як її видавець рекомендував гендерно-нейтральний псевдонім, уроджена Джоан Роулінг, використовувала Дж. К., додавши друге ім'я Кетлін. Книга одразу мала успіх, приваблюючи як дітей, які були її цільовою аудиторією, так і дорослих. Завдяки яскравим описам і незвичайній сюжетній лінії, вона розповідає про пригоди неординарного героя Гаррі Поттера, самотнього сироти, який дізнався, що він справжній чарівник, і вступив до Школи чаклунства Гогвортс. Книга отримала численні нагороди, в тому числі Британську книжкову премію. Наступні томи — «Гаррі Поттер і Таємна кімната» (1998), «Гаррі Поттер і в'язень Азкабану» (1999), «Гаррі Поттер і Кубок вогню» (2000), «Гаррі Поттер і Орден Фенікса» (2003) і «Гаррі Поттер і Принц-напівкровка» (2005) — також були бестселерами, доступні в більш ніж 200 країнах і перекладені на більш ніж 60 мов. Сьомий і останній роман із серії «Гаррі Поттер і Дари смерті» вийшов у 2007 році.

Книги про Гаррі Поттера викликали великий ентузіазм серед дітей і, як вважають, пробудила новий інтерес до читання. Кіноверсії книг вийшли в

2001–2011 роках і стали одними з найкасовіших фільмів у світі. Крім того, Роулінг написала супутні томи «Фантастичні звірі та де їх шукати» (2001), які були адаптовані до серії фільмів (2016, 2018, 2022), за сценаріями Роулінг; «Квідич крізь віки» (2001); і «Казки барда Бідла» (2008) — усі вони виникли як книги, прочитані Гаррі Поттером та його друзями у вигаданому світі серії. Кошти від їх продажу були передані на благодійність. Пізніше вона написала історію, яка стала основою для п'єси «Гаррі Поттер і прокляте дитя», прем'єра якої відбулася в 2016 році та мала успіх у критиків і комерційний успіх, отримавши дев'ять безпрецедентних нагород «Олів'є», включно з нагородою за найкращу нову п'єсу. У постановці Гаррі став чоловіком і батьком, але все ще бореться зі своїм минулим, тоді як його син Альбус повинен боротися зі спадщиною свого батька. Під цим мається на увазі смерть Седрика Дігори, який загинув не за що, просто помилоково перенісся с Гаррі на кладовище, де переродився Лорд Волдеморт. Його вбили як непотрібого свідка. Тому його батько, як тільки дізнався, що у руки Гаррі потрапив маховик часу, почав вимагати повернути свого сина назад. Молодший син Гаррі, Албус Северус Поттер, разом з найкращим другом Скорпіусом, сином Драко Мелфоя, мають за мету врятувати ні в чому не винного Седрика. Книжкова версія сценарію, яка рекламувалася як восьма історія серії про Гаррі Поттера, була опублікована в 2016 році. Через два роки п'єсу перенесли на Бродвей, а в 2018 році вона отримала шість нагород Тоні, включно з нагородою за найкращу нову п'єсу [Shamsian 2018].

Роулінг відзначилася не тільки у написанні дитячої літератури, а й дорослої. «Несподівана вакансія» вийшла у світ у 2012 році, і три роки потому її було екранізовано у формі міні-серіалу. Цей твір являється сучасною соціальною сатирою, дія якої відбувається в маленькому англійському містечку. У 2013 році стало відомо, що авторка написала кримінальний роман «Кувала зозуля» під псевдонімом Роберт Гелбрейт. «Шовкопряд» — друга книга в серії. Пізніші частини включали «Кар'єру лиходія» (2015), «Убивчий білий» (2018), «Бентежна кров» (2020) і «Чорнильне чорне серце» (2022).

Телевізійний серіал, заснований на книгах, був показаний у Великій Британії в 2017 році, а в США наступного року. У травні 2020 року, під час пандемії COVID-19, Роулінг почала безкоштовно випускати в Інтернеті нову дитячу книжку «Ікабог»; вона була опублікована у листопаді. Вона описала казку, яка не була пов'язана з Гаррі Поттером, як дослідження «правди та зловживання владою». Пізніше вона опублікувала «Різдвяне поросся» (2021) про хлопчика, який губить свою улюблену іграшку, а потім вирушає у фантастичну подорож, аби знайти її [Абдулбарова 2022].

Роулінг отримала багато нагород за свою роботу. Вона отримала Орден Британської Імперії і Орден Кавалерів Пошани за заслуги в літературі та благодійності. Гаррі Поттер приніс їй багатство та визнання, які вона використовувала для просування благодійних починань і політичних справ. Вона була співзасновницею благодійної організації Lumos і заснувала Volant Charitable Trust, названий на честь своєї матері. Роулінг зосереджує благодійні пожертвування на лікування хвороб та підтримку жінок і дітей з групи ризику. У політиці вона пожертвувала Лейбористській партії Великобританії та виступала проти незалежності Шотландії та Brexit [Абдулбарова 2022]. З кінця 2019 року вона публічно висловлює свою думку щодо трансгендерів і пов'язаних з ними громадянських прав. Організації з прав ЛГБТ та деякі феміністки критикували їх як трансфобні, але отримали підтримку інших феміністок та окремих осіб.

У 2013 році Warner Bros. оголосила про розширення відносин з Роулінг, включаючи заплановану серію фільмів про її персонажа Ньюта Скамандера, вигаданого автора «Фантастичних звірів і де їх шукати». Перший із п'яти фільмів, приквел серії про Гаррі Поттера, дія якого відбувається приблизно 70 років тому, вийшов у прокат у листопаді 2016 року. Роулінг написала сценарій, який був випущений у вигляді книги. «Злочини Гріндельвальда» вийшли на екрани в листопаді 2018 року. «Секрети Дамблдора» вийшли в квітні 2022 року.

У першій частині йдеться про пригоди Ньюта у Нью-Йорку, де він знайомиться з не-магом Якобом Ковальськi, який згодом стане його найкращим другом. Вони разом з Тіною Голдштейн шукають фантастичних тварин, що втекли з валізи Ньюта. Звісно, в цій частині не обійшлося без фантастичних тварин (не дарма перший фільм називається «Фантастичні тварини і де їх шукати»). І в цій частині з'являється важливий персонаж, який не згадувався у попередніх книгах Роулінг. Це Криденцій Бербоун, сирота, усиновлений Мері Лу Бербоун, лідером Товариства протидії магії Нового Салема. Під кінець виявляється, що він чаклун, але його походження все ще не встановлено. У другій частині він продовжує шукати правду про своє народження і родичів. Одночасно з цим розгортається сюжетна лінія про Гелерта Гріндельвальда, який являється Гітлером у магiчному світі, і Албуса Дамблдора, адже тільки він може подолати свого колишнього друга та коханця. Третій фільм нарешті розкриває таємницю народження Криденція. Він все ж таки виявляється Дамблдором, але сином не Албуса, а його молодшого брата Аберфорта. Одночасно з цим, у кожній новій частині з'являються досі небачені магiчні тварини.

Творчість Джоан Роулінг породила глобальну медіа-франшизу, включаючи фільми та відеоігри. Майже кожна частина має свою гру, а скільки створено ігор просто за мотивами школи Чаклунсва Гогвортс. Також фанати створили величезне різноманіття тестів, типу «Який твій факультет у Гогвортсі», «Хто твій хлопець з Гогвортсу» або «Як добре ти знаєш Гаррі Поттера» тощо.

Доцільно зазначити, неймовірний успіх серед читачів, привів до того, що фанати мами Гаррі Поттера або мами Ро, об'єдналися у фандом (переважно жіноча аудиторія), щоб писати фанфіки (твори фанатів) з альтернативними фіналами про улюблених персонажів та малювати арти. Пейрінги (стосунки героїв) можуть бути найрізноманітнішими, починаючи від Джеймс Поттер/Лілі Поттер та закінчуючи Лорд Волдеморт/Гаррі Поттер. В інтернеті існує настільки величезна кількість сайтів з фанфіками, що вона

становить більш ніж 100 тисяч робіт лише російською, а англійською ще більше. Найпопулярнішими сайтами є російські сайти *ficbook.net* та *fandics.me*, англійські *fanfiction.net* та *archiveofourown.org*. Навіть було створенно онлайн енциклопедії по Гаррі Поттеру, що пояснює все, беручи до уваги усі книги і фільми, створенні Роулінг. Там можна знайти інформацію про кожне згадування того чи іншого героя/зілля/закляття. Справжня фанатська Біблія. Також участь не обійшла і фандом Фантастичних тварин. На рівні зі Хлопчиком-Який-Вжив Ньют і його друзі з далеких 30-х років 20 століття отримали свої місце на просторах інтернету, і їх обожнюють так само сильно як і Гаррі Поттера. Особливо гарячо сприйняли розкриття любовної історії Дамблдора і Гріндельвальда.

Роулінг створила настільки обожнювану всіма історію про Хлопчика-Який-Вжив, що фанати навіть зняли свій сиквел про становлення Волдеморта, як він створював хорокрукси та вбивав своїх шкільних друзів. Також було знято короткий фільм про суперечку Дамблдора і Гріндельвальда, яка призвела до смерті Аріани, сестри Альбуса і Аберфорта. Хоч ці короткометражні фільми є аматорськими, вони практично нічим не поступаються фільмам Кріса Коламбуса чи Девіда Єйтса.

Отже, Дж. К. Роулінг всесвітньовідома авторка серії книг про Гаррі Поттера і сценарист трилогії фільмі «Фантастичних тварин». Її творчість значно вплинула на фанатів, що породило створення фан-клубу. Вона проникла у кожна галузь життя. Будь то інтернет чи телебачення. Саме завдяки їй було написано сценарій до трьох фільмів про Фантастичних тварин, які ми обрали для нашого наукового аналізу.

2.2 Особливості перекладу жанру фентезі

Фентезі як літературний жанр досяг піку своєї популярності у ХХ столітті і не втрачає його до сьогодні. Цей жанр став вперше популярним у 1950-60-х роках завдяки роботам Дж. Р. Р. Толкіна та К. С. Льюїса. Однак значна популярність жанру в даний час зумовлена екранізаціями популярного фентезі, наприклад серія книг Толкіна «Володар перснів» [Bernarska 2015 р. 21].

Жанр фентезі завжди йде поруч з науковою фантастикою, але при цьому вони мають досить сильні відмонності. Фентезі відрізняється від усіх жанрів фантастики, тим, що події часто розгортаються в уявних світах, де магія та чарівні істоти є звичайним явищем. Фентезі черпає здебільшого натхнення з міфології та фольклору. Наприклад, творчість Ніла Геймона насичена міфами давнього Єгипту та Скандинавії.

З іншого боку, наукова фантастика вперше здобула визнання у творах таких авторів, як Жюль Верн і Герберт Уеллс у другій половині 19 століття. Але досягла нових висот із такими авторами, як Айзек Азімов і Рей Бредбері [Киселева 2007, с. 55-58]. Наукова фантастика сьогодні також є популярним жанром фільмів і телевізійних шоу.

Щодо специфіки жанру, то наукову фантастику можна визначити як різновид художньої літератури, яка в основному стосується впливу традиційної чи уявної науки на суспільство чи окремих людей, основними темами якої є космічні подорожі, роботи, інопланетяни, подорож у часі тощо. Наочним прикладом може служити науково-фантастичний серіал «Доктор Кто», який є культовим у своєму жанрі.

Узагальнюючи існуючі концепції жанру фентезі можна виділити такі жанрові ознаки:

- наявність вигаданого світу, що має багату кількість предметів/явищ, які неможливі в нашій реальності;
- наявність магії, чарівних істот та явищ;

- авантюрний сюжет;
- приховане протистояння технологій та чарівництва;
- протистояння добра і зла;
- наявність потойбіччя та його проявів;
- повна свобода автора, яка може змінювати сюжет несподіваним чином, оскільки світ фентезі припускає, що в ньому можливо все.

Певну складність для перекладача становлять 3 перші пункти: вигаданий світ, що має властивості, неможливі в нашій реальності; наявність магії та чарівних істот; повна свобода автора. При перекладі інших жанрів, що описують події нашого світу, перекладач спирається на свої знання, які необхідні для правильного позначення речей та явищ. Через особливості жанру фентезі ці знання допомагають лише частково, оскільки при перекладі виникає новий світ зі своїми особливими законами, предметами та явищами.

Ще одним викликом для перекладача становлять антропоніми, топоніми і реалії. Насамперед цих слів зазвичай не існує, адже предмети та явища не властиві нашому реальному світу. Тому перед перекладачами постає важливе завдання - адекватно перекладсти, щоб нічого не втатити. Вони повинні зберегти атмосферність, емоційність цих авторських неологізмів, аби атмосфера незвичайного світу була все така ж. Тоді постає два варіанти: перекладати, нічого не міняючи - використовувати прийом транскодування (транслітерацію і транскрипцію), або навпаки все адаптувати. Найкращим прикладом є переклад книг про Гаррі Поттера Марією Співак. Вона звернулася до останнього варіанту. Таким чином *Severus Snape* перетворився на *Злодеус Злей*, так як з латинської мови *severus* «означає серйозний, суворий, жорстокий», а *snape* з англійської – «жорстоко ставитися, дорікати, нехтувати», походить від давньоскандинавського “*sneypa*”, «обурювати, ганьбити». Такий переклад був ще актуальним у перших книгах, але з розвитком персонажа, це стало не доречним. Але прикладом влучного перекладу може слугувати Oliver Wood, якого Співак перекладає як Олівер Древо, адже *wood* це дерево. Таким

чином, переклад реалій та власних назв може викликати неоднозначні відгуки цільової аудиторії.

Незважаючи на те, що більшість фантастичних романів мають свою власну – часто дуже детальну – історію, географію та соціокультурне походження (це також означає, що читач, незалежно від того, якою мовою він володіє, може розпочати читати роман без будь-яких попередніх знань про фантастичний світ), багато з них навіяні реальними історичними подіями. Серія Джорджа Р. Р. Мартіна «Пісня льоду та полум'я», наприклад, заснована на подіях і (королівських) персонажах з британської та французької історії; військовий орден Нічної варти нагадує середньовічних лицарів-тамплієрів, стіна, що відокремлює Вестерос від Півночі, була натхненна Адріановим валом, а боротьба за Залізний трон — англійськими війнами Троянд.

Для успішного перекладу також необхідно, щоб перекладачі фантастичної літератури раніше читали інші фентезі-романи, щоб бути знайомі з жанровими особливостями, аби краще сприймати приховані алюзії на реальні події та особистості.

Коли справа доходить до перекладу фентезі, перекладачі не просто будують міст між культурою вихідного та цільового тексту, як у випадку з реалістичною художньою літературою, але, крім того, вони також будують міст до культури фантастичного світу, хоч це і вимагає високого рівня творчості, пильності і терпіння.

Відмінною рисою жанру фентезі є наявність унікальних слів і позначень, придуманих письменником. Іншими словами це оказіоналізми, авторські неологізми та реалії. Найкращим ілюстративним матеріалом слугують придумані слова у серії книг про Гаррі Поттера Дж. К. Роулінг на позначення магічного світу. Наприклад, магл (не маг), квідич (спортивна гра на метлах), Авада Кедавра (смертельне закляття) і т.д [Зимовец 2011].

Дж. Р. Р. Толкін, батько фентезі, один із перших почав створювати авторські неологізми. Варто зазначити, що письменник був філологом за професією і у своїх творах створив не лише назви неіснуючих місць та героїв,

але також створив мови, якими користувалися його персонажі (напр. квенья та синдарин).

Отже, жанр фентезі виділяється поміж інших своєю «неземною» атмосферою, великою кількістю неологізмів, тісними зв'язками з міфологією та фольклором. Перекладачі цього жанру повинні щонайменше знати класику, «Володар перснів» Толкіна, аби зберегти оту чарівність вигаданого фентезійного світу.

2.3 Реалії у серії фільмів “Fantastic Beasts”

Будь-який твір у жанрі фентезі неможливо уявити без реалій, властивих цьому світу. Як зазначає Є. А. Білоусова, реалії є «результатом авторської словотворчості». Вони є одним з найважливіших засобів художньої виразності в фентезійних творах.

Як було вже зазначено у Розділі 1, не існує єдиної правильної класифікації реалій. Ми зосередилися на класифікації, яку запропонував радянський лінгвіст В.С. Виноградов.

Проаналізувавши виявлені лексичні одиниці, виявлені у субтитрах до трилогії «Fantastic Beasts», ми прийшли до висновку, що найчисельнішими групами являються дві категорії: квазіреалії на позначення фентезійних тварин та анторопоніми (імена та прізвиська людей).

Реалії на позначення тварини: *doxy, fire Drake, grindylow, kappa, kelpie, leucrotta, matagot, oni, zouwu, qilin, demiguise, bowtruckle, niffler, augurey, chupacabra, ashwind, ukrainian ironbelly, erumpent, mooncalf, occamy, obscurial, obscurus, murtlap, nundu, graphorn, swooping evil, thunderbird, runespoor, phoenix, matagots, water dragon, unicorn.*

Якщо придивитися детальніше до обраних слів, то можна помітити, що тварини мають різне походження. Наприклад, *zouwu* – це магічна тварина

Китаю, адже Дж. Роулінг зовсім не змінила зовнішню і внутрішню форму. А ось *kappa* походить з японської культури. Якщо придивитися детальніше до обраних слів, то можна помітити, що тварини мають різне походження. Наприклад, *zouwu* – це магічна тварина Китаю, адже Дж. Роулінг зовсім не змінила зовнішню і внутрішню форму. А ось *kappa* походить з японської культури. Тобто до азіатської групи належать такі тварини: *zouwu*, *kappa*, *occamy*, *qilin* та *oni*. Далі йде африканська категорія, яка включає *runespoor* та *nundu*. Всі інші тварини походять з чи то з Ірландії, Англії, чи то з Америки.

Таким чином, тільки дивлячись на назви тварин, можна здогадатися, про який фільм йдеться. Адже *swooping evil*, *thunderbird*, *erumpent*, *obscurial/obscurus*, *mooncalf*, *ukrainian ironbelly*, *demiguise*, *bowtruckle*, *niffler*, *occamy* були представлені в першій частині трилогії, де *demiguise* втік, аби доглядати за новонародженим *occamy*; *swooping evil* допоміг втекти від страти; самка *erumpent* майже не вбила Якоба, коли він з Ньютом намагався піймати її; *obscurus* майже не помер від заклять американських аврорів, а *thunderbird* в кінці врятував американське магічне товариство, створивши зливу над Нью-Йорком. *Phoenix*, *matagots*, *water dragon*, *unicorn*, *runespoor*, *doxy*, *firedrake*, *leucrotta*, *oni* з'явилися у другій частині трилогії, коли головні герої відправилися до Парижу, де зустріли мандруючий цирк з тваринами з усього світу, від Азії до Європи. *Leucrotta*, *oni* та *doxy* були в цьому цирку; *matagots* охороняли міністерство магії США; *water dragon* майже не вбив Юсуфа Каму; *phoenix* з'явився у кінці як фамільяр Криденція, що означало, що він справжній Дамблдор. У третій частині було найменше фантастичних звірів (лише *qilin*), бо основна увага була приділена боротьбі з Гріндельвальдом. Але історія *qilin* чи не найсумніша. Якщо Ньют намагався врятувати чи повернути звірів додому, то це китайська тварина, втратила при народженні матір та брата/сестру, першу вбив Криденцій, а другу Гріндельвальд, аби досягти своєї мети - стати президентом Міжнародної конфедерації магів.

Наступна найбільша група **антропонімів**: *Mary Lou Barebone*, *Bingley*, *Credence*, *Pickett*, *Dougal*, *Gellert Grindelwald*, *Theseus Scamander*, *Albus*

Dumbledore, Gnarlak, Leta Lestrange, Eulalie «Lally» Hicks, Bunty Broadacre, Yusuf Kama, Ariana, Aberforth, Aurelius, Minerva McGonagall, Henrietta Fischer, Mr. Spielman, Prendergast, Achilles Tolliver, Irma Dugard, Travers, Corvus, Nicolas Flamel, Abernathy, Queenie, Propertina Goldstein, Jacob Kowalski, Percival Graves, Newt Scamander.

Варто зазначити, що ми відсортували у цю категорію імена як людей, тобто магів, не-магів, та магічних створінь, які можуть розмовляти, наприклад, *house-elves* та *goblins*, так і звичайних чаріаних тварин, як *bowtruckle*, *niffler* та всі інші. Адже Ньют Скамандер дає ім'я кожній тваринці.

Джоан Роулінг стала відомою насамперед завдяки свої майстерності вигадкування незвичайних імен та прізвищ. Наприклад, брат Ньюта Скамандера, *Theseus* це міфічний цар Афін, який найбільш відомий тим, що пройшов лабіринт та вбив Мінотавра. Як і його міфологічний тезко, він працював заради загального блага і здобув широку популярність (і як аврор, і як герой війни), борючись проти морального зла, порівняного з міфологічними чудовиськами. Хоча може здатися, що на перший погляд брат Ньюта не має нічого спільного зі звірами, згідно з Евріпідом, Іпполіт (міфологічний син Тесея і Іпполіти) був вірним послідовником богині Артеміди, яка, крім того, що була більш відомою як богиня полювання, крім цього також являється володаркою тварин і заступницею молодих людей, а як відомо «Артеміда» — одне з імен Ньюта. З іншого боку, зв'язок Тесея зі звірами може бути більш прямим. У той час як Ньют, названий на честь людини, що прагне захистити тварин, Тесеї, ім'я людини, яка вбила Мінотавра, може протиставлятися Ньюту. У них як раз такі відносини поміж собою: прохолодні. Вони як їнь і янь: Ньют більш м'який, вразливий (хоча може і постояти за себе), Тесеї навпаки, справжній герой (не дарма ж він голова аврората).

Етнічні і соціальні спільноти та їх представники: *witches, muggle, non-maj, non-wizards, the Can't-Spells, house-elves, squib, pure-blooded, mud-blooded, goblins.*

Як і Волдеморт, Гріндельвальд також з презирством ставиться до маглів (*muggles*). Він відносить їх до людей третього сорту, місце яких під магами. Вони повинні служити на благо магів, бути чимось на кшталт рабів, виконуючи ті види праці, якою не будуть займатися чарівники. У третьому фільмі під час зустрічі з Дамблдором Гріндельвальд стверджує, що магли смердять, але вміють робити смачний чай. Хоча у другому фільмі, пару років раніше, він не виказував такої відкритої ненависті. Він називав їх лише іншими, відмінними від магів. Саме тому Квіні, яка була закохана в Якоба, магла, приєдналася до нього, плекаючи надію вийти заміж за коханого.

Наступна група реалій – це **ергоніми**, тобто назви магазинів, кафе, ресторанів. В нашому випадку ми виділили такі підгрупи: назви шкіл, книг, магазинів та факультетів. Наприклад, *Hogwarts, Ilvermorny, book “Fantastic Beasts and Where to Find Them”, Honeydukes, Gryffindor, Slytherin, Ravenclaw, Hufflepuff*.

Звичайно найголовнішою лексичною одиницею є книга Скамандера “*Fantastic Beasts and Where to Find Them*”, яку він дописав у кінці першого фільму. Ця книга викликала фурор і стала бестселером тих років, її навіть почали використовувати у Гогвортсі на уроці Догляду за магічними істотами. Сама професорка Лалі Гікс добре відгукувалася про цю книгу.

Основні військові і поліцейські підрозділи і чини: *Major Investigation Department, British Auror Office, American Auror Office, auror*.

Громадські організації, партії тощо, їх функціонери та учасники; *International Confederation of Wizards, High Council, New Salem Preservation Society, Second Salemers*.

Маги як і в кінці 20 століття, так і на початку, все ще переймаються за збереження таємниці свого існування від маглів. Адже не так давно, за часів Середньовіччя, магли вбивали відьом на вогнищі або переслідували. Тих відьом називали салеємськими або відьмами з Салеми, американського містечка. Назва, *Second Salemers*, доволі іронічна, бо члени цього товариства навпаки полюють на відьом, а не являються ними.

Цивільні посади та професії, титули і звання: *Legilimens, Head of Magical Law Enforcement, Norwegian Minister of Magic.*

Державні інститути: *Magical Congress of the United States of America, French Ministry of Magic, British Ministry of Magic.*

Завдяки цій трилогії фільмів фанатам була дана можливість подивитися на магичні міністерства магії майже по всьому світі (Британія, Франція, Америка, Німеччина).

Істоти: *Boggart, Maledictus.*

Грошові знаки: *Galleon Knut, Sickle.*

Шкільні предмети: *Charms, Defense Against the Dark Arts.*

На відміну від книг про Гаррі Поттера, де було детально розказано про школу і уроки, у цій трилогії цієї теми майже не торкалися. Лише *Defense Against the Dark Arts*, вчителем якого був професор Дамблдор. Його вважали найкращим вчителем цього предмету, ставши директором, він більше не викладав. Наступний предмет, *Charms*, проводила професорка Гікс, у американській магичній школі.

Їжа та напої: *cockroach clusters, butterbeer, Lobe-Blaster, gigglewater.*

Рослинний світ Фантастичних звірів представлений тільки однією лексемою - *snakewood* – седрцевиною чарівної палочки Якоба.

Ми створили ще одну категорію, беручи до уваги особливості фентезі жанру вже згаданих фільмів. Це група **заклять**, таких як *Revelio, Alohomora, Petrificus Totalus, Stupefy, Obliviate, Accio, Reparo, Vulnera Sanentur, Rennervate, Crucio, Cruciatu curse, Surgito, Confundus, Appare Vestigium, Avensegium, Expelliarmus, Riddikulus, Relashio, Unbreakable Vow, Lumos, Circumrota, Reverte, Ascendio, Imperius Curse, Finite.*

Особливої уваги заслуговують **асоціативні реалії**. Наприклад, кольорні та тваринні асоціації чотирьох факультетів Гогвортсу. Грифіндор має червоний і золотий, а талісман – лев. Це їм дуже пасує, адже студенти цього факультету відзначаються неабиякою хоробрістю, відважністю та вірністю, як справжні леви. Яскравий представник – Альбус Дамблдор, який відстоює свої думки і

не боїться осуду за підтримку маглів та напівкровок. Зелені і срібні кольори характеризують слизеринців, які мають змію за символ. Змія найкраще їх характеризує, вони також проворні і «слизькі». На Слизерен зазвичай попадають хитрі, амбітні та жадні до влади люди. Якщоб Гріндельвальд навчався в Гогвортсі, то він безсумнівно потрапив би до цього факультету, адже він настільки амбітний, що хоче запанувати над двома світами – магічним і маглівським. Слід також згадати яскравого представника Пуффендуя – Ньюта Скамандера, який являється уособленням цього факультету. Він неймовірно добрий, працьовитий, вірний та чесний. Він любить компанію тварин більше за людську, бо звірі більш чесні та вірні за магів. Він один з небагатьох людей, які не бояться казати правду Дамблдору, за що той його дуже цінує.

Наступна асоціація стосується магічної тварини з третього фільму. *Qilin* або цілінь українською – це китайська міфічна тварина, навіть божество, що народжується вкрай рідко, і може жити упродовж 2000 років. Це створіння може заглянути в душу людини і дізнатися, чи чиста вона серцем і думками. Якщо вони проходять так званий «тест», то цілінь вклоняється їй. У фільмі цілінь визнала Дамблдора і Вінченцію Сантос гідними лідерами. Тобто, можна зробити висновок, що цілінь уособлює все чисте і невинне.

На початку першого фільму, коли Ньют проходив повз протистуючих немагів, відбулася така цікава розмова:

MARYLOU :A seeker after truth?

NEWT: I'm more of a chaser, really.

Тут можна побачити алюзію на квідич, чаклунський вид спорту. Адже *seeker* та *chaser* - це назви позицій гравців. Мері Лу питає Ньюта чи не є він шукачем правди, але чоловік вирішив пошуткувати, та відповів, що він більше загонич, а не ловець.

Інша наскрізна алюзія – це головний антагоніст Геллерт Гріндельвальд, якого ненав'язливо порівнюють з Адольфом Гітлером. Перш за все, вони обидва мають австрійське походження; розмовляють німецькою; жага до

лідерства над усіма. Він також звеличував одну «расу» (магів), а всіх магів хотів перетворити на так званих рабів, які б служили на користь магам. Він навіть зазнав поразки у 1945, як і Гітлер. І ще одина наочна алюзія - це саме ім'я. Тут можна побачити стилістичний прийом алітерацію. Гріндельвальд і Гітлер. Це краще видно у російській мові, бо в українській літера «Г» міняється на «Г».

Отже, прийнявши до уваги усі проаналізовані реалії, можна прийти до висновку, що найчисельнішими групами виступають реалії на позначення імен, тварин та заклять.

2.4 Особливості перекладу реалій

Як було зазначено у Розділі I, переклад реалій в жанрі фентезі було і буде надзвичайно важливим завданням перекладача. Адже від цього залежить уся чарівна атмосфера будь-то книга чи аудіовізуальний матеріал.

Ми розпочнемо з аналізу реалій на позначення тварин. Трилогія фільмів багата на різноманітних магічних тварин, не дарма вона має назву “Fantastic beasts”.

Як було вже зазначено, усіх тварин можна поділити за країною походження. Наприклад, *zouwi*, *карра*, *оссату*, *qilin* та *они*, які належать до культур країн Азії. Усі вони були перекладені за допомогою прийому транскрипції, адже ці реалії унікальні, не мають відповідника у цільовій культурі, та й недоречно перекладати якимось інакше, бо тоді тварина не буде відповідати аудіовізуальному матеріалу (напр. фільму). В українській версії був представлений такий переклад: *джоуву*, *капа*, *оками*, *цілінь* та *они*. Так як було збережено звукову форму слів, не відбулося ніяких змін.

Runespoor та *nundu* представники африканських магічних істот. *Nundu* це величезне створіння схоже на леопарда, яке отрує своє смертонним

диханням все живе. Але у фольклорі африканських країн нунду чи мнгва це просто величезних розмірів кішка (точно невідомо чи це леопард), яка жорстоко вбивала людей. І Роулінг надала ще одну особливість – у неї роздувається шия як у риби фугу. У фільмі цю лексему переклали за допомогою транслітерації. *Runespoor* українською перетворився на *рунесліда*. Це напівкалька, тобто частину слова було перекладено на цільову мову за допомогою калькування, а іншу транслітерацією. Слово “*spoor*” з англійської означає «слід людини чи тварини», тому було логічно вибрати такий спосіб перекладу. Він дуже вдалий.

Інша підгрупа зоонімів була перекладена прийомом транскодування. Так для таких квазіреалій, як *doxy* - доксі, *grindylow* - гринділоу, *kelpie* - келпі, *leucrotta* - лекрота, *augurey* - огурі, *chupacabra* - чупакабра, *obscurus* - обскурус, *obscurial* - обскуріал, та *phoenix* - фенікс перекладачі обрали прийом транскрибування. Звукова форма була передана алфавітом мови перекладу.

За допомогою транслітерації були перекладені наступні назви тварин: *murtlap* - муртлап, *matagot* - матагот, *niffler* - ніфлер. Кальку було використано при перекладі таких лексем: *demiguise* (англ. *demi* - частина, половина; англ. *guise* - маска, личина) - напівлик, *ukrainian ironbelly* - український залізлпузій, *water dragon* - водяний дракон, *unicorn* - єдиноріг, *firedrake* (англ. *drake* - застаріле слово *dragon*) - вогняний дракон, *swooping evil* (англ. *to swoop* - налітати, кидатися) - наскочлихо, та *mooncalf* - місячний телець. Реалію *graphorn* - грапорог передали напівкалькою. Частину “*grap*” транслітерували, а “*horn*” переклали.

Шляхом створення семантичного неологізму були перекладені такі лексеми, як *bowtruckle* - посіпачка, *ashwinder* - попиляшко, *thunderbird* - буревісник, *erumpent* - різкопроривець.

Ці приклади варто розглянути детальніше. Згідно з Кембріджським словником англійської мови, слово “*bow*” означає згинання голови або верхньої частини тіла в знак поваги, сорому чи привітання. Хоча, “*truckle*” означає поводитися покірливо або бути скромним. Значення має

дещо релевантне відношення до цієї істоти, тому що ввічливість і скромність добре описують маленького Пікета, який має саме такі риси. Переклад «посіпачка» неймовірно вдалий, бо не зважаючи на скомний характер, цих істот використовують переважно для ганебних, кримінальних справ. За Кембріджським словником, “ash” означає попіл, а “winder” – маленька ручка (кругла ручка) на годиннику, яка використовується для того, щоб завести його. В данному випадку за смисловий центр було взято «попіл», і тому було створено нову лексему «попеляшко». Переклад реалії на позначення пtiці, яка літаючи викликає грім та зливу, на нашу думку не дуже вдалий, хоч і наближений до оригіналу. Можна було просто залишити кальку *грим-птиця*. Останнє слово *erumpent* походить з латинської мови і означає «вириватися, прориватися». Перекладене слово зберігло свою вмотивованість, адже ця носорогоподібна тварина пробиває своїм рогом будь-яку перешкоду, від шкіри до металу.

Наступною йде група антропонімів: *Mary Lou Barebone* - Мері Лу Бербоун, *Bingley* - Бінглі, *Credence* - Криденцій, *Pickett* - Пікет, *Dougal* - Дугал, *Gellert Grindelwald* - Гелерт Гріндельвальд, *Theseus Scamander* - Тесей Скамандер, *Albus Dumbledore* - Албус Дамблдор, *Gnarlak* - Гнарлак, *Leta Lestrange* - Лета Лестрандж, *Lally Hicks* - Лалі Гікс, *Bunty Broadacre* - Банті Броудейкер, *Yusuf Kama* - Юсуф Кама, *Ariana* - Аріана, *Aberforth* - Аберфорт, *Aurelius* - Ауреліус, *Minerva McGonagall* - Міневра Макгонагел, *Henrietta Fischer* - Генрієтта Фішер, *Mr. Spielman* - містер Шпільман, *Prendergast* - Пендергаст, *Achilles Tolliver* - Ахілес Толівер, *Irma Dugard* - Ірма Дюгард, *Travers* - Треверс, *Corvus* - Корвус, *Nicolas Flamel* - Ніколас Фламель, *Abernathy* - Абернаті, *Queenie* - Квіні, *Propertina Goldstein* - Пропертіна Гольдштейн, *Jacob Kowalski* - Якоб Ковальські, *Percival Graves* - Персиваль Грейвз, *Newt Scamander* - Ньют Скамандер, *Nagini* - Наджіні, *Modesty* - Модесто, *Poppy* - Попі.

Усі імена були перекладені за допомогою транскодування, переважно транскрибуванням. Але два антропоніма перекладено адаптивним

транскодуванням, аби вони звучали більш звично для цільової аудиторії. Це Криденцій і Тесеї, бо Криденс і Тесеус незвичні українцям імена.

Деякі імена головних героїв потребують детального аналізу. Наприклад, ім'я *Newton Artemis Fido "Newt" Scamander* ідеально підходить для мазоолога, який повністю присвятив себе вивченню і захисту магічних істот. *Ньютон* походить від староанглійської і означає «нове місто», а скорочення *Ньют* (*Newt*) з англійської - вид саламандри. *Artemis* (Артеміда) —грецька богиня місяця, полювання, пустелі та дару приручення диких тварин. У міфі Артеміда проводить більшу частину свого часу на полюванні, як і Ньют, хоча він шукає диких тварин для захисту, а не для вбивства. *Фідо* з латинської означає «я довіряю» і є найрозповсюдженим собачим ім'ям. *Скамандер* співзвучне з саламандрою, вогняною ящіркою. Кожне з його чотирьох імен, так чи інакше, відноситься до тварин, що неймовірно пасує йому.

Головний антагоніст, Гелерт Гріндельвальд має прізвище, що скоріше за все було утворено від антагоніста англосаксонської епічної поеми «Беовульф» Гренделя. Адже Грендель і Гріндель відрізняються лише однією літерою. Як уже було згадано раніше, виникає ще одна асоціація з Гітлером, з яким також було покінчено у 1945 році. Гріндельвальд — це також назва красивого села в горах Бернського Оберланда у Швейцарії).

Тіна (Порпентина) Голдштейн, ймовірно, названа на честь "*porpentine*," застарілого слова на позначення дикобраза, що свідчить про її колючий характер, але привабливі якості для Ньюта, любителя дивних і незвичайних істот. Ім'я її сестри Квіні, як хтось називає маленьку дитину принцесою, пасує її дівочому безтурботному характеру. Прізвище Гольдштейн означає «дорогоцінний камінь» і є поширеним єврейським ім'ям. Німецьке походження імені бере свій початок від середньовічного імені, прізвиська чи професійної назви від *golste(i)n*, що означає «золотий камінь» або «дорогоцінний камінь».

Ім'я найкращої подруги Криденція, Наджіні, надзвичайно цікаве та не схоже на інші. На урду слово *nagin* означає «змія жіночої статі». На санскриті

та стародавній буддійській мові палі слово *nāga* відноситься до великого божества або сутності, яка приймає форму великої змії, а *nāga* жіночої статі називається *nāgini*. У деяких східних релігіях, таких як буддизм, індуїзм, джайнізм і сикхізм, нага більш конкретно згадується як королівська кобра. Ім'я також може бути алюзією на персонажа кобри Редьярда Кіплінга Нагайну в «Книзі джунглів», яку в деяких перекладах називають «Нагіні». Таке ім'я для такої дівчини дуже влучне, бо Наджині маледиктус - проклята кровавим закляттям жінка, яка може перетворюватися на змію, як перевертень, але настане час, коли вона не зможе повернутися у свій людський вигляд.

Що стосується квазіреалій соціальних і етнічних прошарків населення, то 67% було перекладено за допомогою калькування: *witch* - відьма, *wizard* - чаклун, *no-maj* - не-маг, *house-elf* - домашній ельф, *pure-bloods* - чистокровні, *mud-bloods* - грязнокровки. 33% за допомогою транскрибування: *muggle* - маггл, *squib* - сквіб, *goblin* - гоблін.

Ергоніми були перекладені по-різному. Наприклад, чотири факультети британської школи *Gryffindor*, *Slytherin*, *Ravenclaw*, *Hufflepuff* через застосування перекладачами транскрибування перетворилися на *Грифіндор*, *Слизерин*, *Рейвенкло* та *Гафелпаф*. Дві школи чародійства, британська (*Hogwarts - Говортс*) та американська (*Ilvermorny - Ільвермоні*) зберегли свою зовнішню та внутрішню форму завдяки прийому транскодування. *Honeydukes*, Медові руці, був просто передан калькуванням, адже нічого не змінилося, англ. *honey* - мед, *duke* - руки, кулаки. Останній ергонім, назва книги, "*Fantastic Beasts and Where to Find Them*", яку написав головний герой Ньют Скамандер по закінченню першого фільму, було перекладено за допомогою калькування – Фантастичні звірі і де їх шукати.

В магічному суспільстві немає поліції у такому вигляді як ми звикли у нас. Замість поліцейських, маги, які захищають громадян та розслідують правопорушення, називаються аврорами, *aurors*, від латинського слова «світанок», що є дуже символічним, бо аврори борються з темною магією.

Перекладачі вдалися до прийому транскодування. Щодо наступних двох реалій, у фільмі немає однозначного перекладу:

- *Actually, head of the **British Auror Office**.*
- *Взагалі-то, голова **британських аврорів**.*

Ця репліка належить Тесею Скамандеру у третьому фільмі, коли його представляли Якобу Ковальські. У цьому прикладі реалію переклали не повністю, опустили слово “office”.

- *Tina's been made head of the **American Auror Office**.*
- *Тіну зробили головою **відділу американських аврорів**.*

Здається, що ці два речення ідентичні, сполучення з лексемою «голова» однакові, але переклад різний. На нашу думку, в першому варіанті перекладачі зробили вибір саме у сторону опущення через брак часу, адже при перекладі аудіовізуальних матеріалів, особливо при дублюванні, перекладачі повинні перекладати лаконічно, аби «втиснутися» у той час, коли говорить персонаж в оригіналі. Якщо не вийде, то буде «ненатурально» – слова не будуть збігатися з рухом вуст мовця. В обох прикладах звернулися до прийому калькування з транспозицією – останнє слово стало першим.

Відділення, де працювала Тіна у першій частині трилогії, переклали калькою з транспозицією як «головний відділ розслідувань» (*Major Investigation Department*).

Категорію організацій переклали за допомогою калькування, як *International Confederation of Wizards* - Міжнародна конфедерація чаклунів, *High Council* - Вища рада, *New Salem Preservation Society* - Нове салеємське протидійне товариство, *Second Salemers* - Другі Салеємці.

Що стосується посад та професій, у трилогії було виділено декілька специфічних:

- *I'm the **Head of Magical Law Enforcement**.*
- *Я з **відділу дотримання магічних законів**.*

Ці слова належать Треверсу, аврору, який прийшов до Гогвортсу просити Дамблдора битися з Гріндельвальдом. Тут використано кальку та опущення слова «голова».

– *He looks like he can kill somebody. He also looks like my Uncle Dominic. – Is your Uncle Dominic the Norwegian Minister of Magic?*

– *От він схожий на вбивцю. А ще схожий на мого дядька Домініка. – Твій дядько Домінік норвезький міністр магії?*

У цьому уривку Якоб з професоркою Гікс знаходяться на банкеті у честь найближчих виборів і повинні запобігти замаху на вбивство одного з кандидатів. Якоб, розглядаючи одного з гостей, робить припущення, що дивакуватий стариган з великими бакенбардами і є вбивця, але Лалі спростовує його теорію - це тільки міністр магії Норвегії. Ця магічна реалія була перекладена калькуванням.

Але справжня перлина - це квазіреалія *Legilimens*, що означає фахівця, який може читати думки. Це неймовірно складна магічна наука і не кожний чарівник може її опанувати. У книгах про Гаррі Поттера тільки Албус Дамблдор, Волдеморт та Северус Снейп змогли це зробити. У трилогії Фантастичних тварин це, якщо не рахувати Дамблдора, тільки Квіні Голдштейн, але вона цьому не навчалася, а має вроджений талант. Слово походить від латинських слів «*читати*» і «*розум*». Тоді не зовсім зрозумілий вибір перекладу у фільмі - *виманолог*. Перекладач переклав шляхом створення семантичного неологізму, хоча міг би транскодуванням (*легілімент*).

Категорія чарівних істот, *boggart, maledictus*, була перекладена прийомом транскрибування: *богарт, маледиктус*. Як відомо з попередніх книжок, богарт - це різновид привидів, що приймають форму найстрашнішого кошмару. Найвідоміші богарти у Невіла Лонгботома (професор Снейп) і Гаррі Поттер (дементор).

Магічні речі такі як *dungbomb, wand, blood pact*, перекладено калькуванням: *какобомба, паличка та кровна клятва*. Лексема *polyjuice* на позначення зілля, що допомагає перетворитися на будь-кого, якщо додати

волосся потрібної людини, перетворилося на «багатозільна настійка». Можна зробити висновок, що перекладач використав прийом додавання (настійка) і розвиток значення, бо *juice* у даному випадку зілля. Остання магічна реалія *portkey* перетворилася на *портал*. Це функціональний аналог - коли лексему замінюють більш знайомим словом у мові перекладу, що звична цільовій культурі. Так от портал більш зрозуміле поняття чим портключ.

Грошові одиниці *galleon knut, sickle* перекладені транскрибуванням: *галеон, кнат, сікль*. На жаль, у фільмах не було розкрито валют іноземних країн (США, Франції, Германії), тільки знову британська.

Шкільний предмет *Charms* (закляття), походить від латинського слова *carmen* «пісня, вірш, чари, релігійна формула», а з старофранцузької - чарівне заклинання, пісня. Наступний предмет, який викладає професор Дамблдор - це *Defense Against the Dark Arts*, Захист від темних мистецтв. Обидві реалії перекладені калькуванням.

Їжа та напої представлені квазіреаліями *cockroach clusters, Lobe-Blaster* та. Перша назва була перекладена як *тарганові палички*, хоч *cluster* перекладається як «купка, жменя». Тобто було використано функціональний аналог, аби зробити нове поняття більш зрозумілим. Алкогольний напій *gigglewater* було перекладено калькуванням: *хихиводичка*. Компоненти назви алкогольного напою *Lobe-Blaster* натякають на частку мозку (*lobe*), що може буди «підірвана» алкоголем, що у свою чергу порушує її здатність функціонувати належним чином. Переклад *лобострус* свідчить про використання транскрибування і калькування.

Єдина реалія рослинного світу *snakewood* була перекладена за допомогою калькування - зміїне дерево. Саме з цього дерева було створено чарівну паличку, яку Дамблдор дав Якобу Ковальські. Цей фейковий магічний артефакт було вручено Якобу, аби він змішався з магами на банкеті виборів. Доречі, він єдиний в історії магл, який отримав у своє користування паличку, хоч вона без магічної серцевини.

Прийомом транскодування було перекладно 84% квазіреалій на позначення заклять: *Revelio* - ревеліо, *Alohomora* - алохомора, *Petrificus Totalus* - петрифікус тоталус, *Accio* - акціо, *Reparo* - репаро, *Vulnera Sanentur* - вульнера санетор, *Rennervate* - ренервате, *Surgito* - серджіто, *Confundus* - конфундус, *Appare Vestigium* - апаре вестігіум, *Avensegius* - авенсегіум, *Expelliarmus* - експеліармус, *Riddikulus* - рідікулус, *Relashio* - релашіо, *Lumos* - люмос, *Circumrota* - циркумрота, *Reverte* - реверте, *Ascendio* - асендіо, *Incendio* - інсендіо, *Finite* - фініте.

Усі вищезазначені реалії мають латинське походження. Так як Дж. Р. Роулінг вивчала в університеті літературу і латину, то усі закляття мають своє значення. Наприклад, *Riddikulus* походить від латинських слів жарт і жартувати, що ідеально підходить для боротьби с богартом, який матеріалізує найпотаємніші страхи, адже сміх - найкраща зброя. *Expelliarmus* поєднує у собі два слова - «викидати, позбавлятися» і «зброя», що точно описує дію закляття - роззброїти противника. *Vulnera Sanentur* відноситься до лікувальних заклинань, адже *vulnus* - це рана, *sanare* - лікувати.

Три лексеми (12%) було адаптовано для зберігання емоційної складової. Наприклад, *Stupefy* походить від латинського слова *stupere*, що означає «бути приголомшеним», а з англійської «приголомшувати» або «вражати». Переклад *Закляктус* ідеально передає зміст, бо *заклякти* означає завмерти. Закляття стирання пам'яті *Obliviate*, що з латинської означає «забуття», українською перетворилося на *Забуттятус*. Закляття тортур *Crucio* з латини означає «я катую». Українською буде *Крутіо*. Можна припустити, що так було перекладено тому що, коли людина потрапляє під це закляття, то вона крутиться по підлозі і кричить від болю. Перекладач взяв основу дієслова крутитися (*крут*), і додали латинське закінчення (*-io*), і вийшло закляття.

Магічна клятва *Unbreakable Vow* - незламна обітниця перекладена калькуванням. Таку клятву неможливо самотійно розірвати, тільки після смерті вона зникає.

Що стосується асоціативних реалій, то майже всі ми розглянули вище, залишилося тільки дві реалії: *seeker* та *chaser*. Вони відносяться до понять магічного спорту квідича. У цій грі семеро гравців: три загонича, два відбивача, один вратар і ловець. *Загоничі* намагаються забити *квафел* (один з м'ячів) у ворота суперників, *відбивачі* відбивають *бладжери*, які атакують *ловця*, заважаючи йому піймати *сничу*, маленький м'яч, який дає 150 балів і завершує гру.

– *A seeker after truth? – I'm more of a chaser, really.*

– *To ti шукач пради? – Я швидче загонич.*

У цьому діалозі Ньют зробив алюзію на квідич і хотів пожартувати, але Мері Лу не могла цього зрозуміти, адже вона магла і нічого не знає про магічний світ.

Отже, з наведеного вище можна прийти до висновку, що найвживаніший прийом перекладу це транскодування (транслітерація і транскрибування). Це передусім характерно для реалій на позначення зоонімів, антопонімів та заклять. Друге місце займає калькування, де перекладали квазірелії дослівно. Менш вживаними являються прийоми напівкалькування і функціонального аналога.

ВИСНОВКИ

На сьогодні жанр фентезі у кіно стає все більше популярний. З'являється все більше екранізацій літературних творів, збільшується кількість фентезі фільмів. Наприклад, екранізують вже добре відому класику фентезі, «Володаря перснів» Дж. Р. Р. Толкіна, знімають серіал. І тенденція навіть зростає. Тому зростає і попит на адекватний переклад, адже твори жанру фентезі мають специфічну безеквівалентну лексику – квазіреалії, які непритаманні реальному звичному світу.

Саме тому наше наукове дослідження присвячено особливостям перекладу трилогії фентезійних фільмів “Fantastic beasts” українською мовою. Цей матеріал буде актуальним мінімум пару років, адже знято лише 3 фільми з 5. Ми проаналізували квазіреалії та їх спосіб відтворення українською.

Також ми виявили особливості екранізації літературних творів. Насправді все не так просто як здавалось би: дуже складно показати всі гарні моменти з книги за 90 хвилин. Глядачі завжди знайдуть до чого причепитися. Але з фентезійними фільмами все навпаки. Зазвичай ще до екранізації твір має багато шанувальників, і вони будуть у будь-якому разі задоволені.

Аудіовізуальний переклад доволі нове явище, але популярне. Аудіовізуальні матеріали поєднують у собі візуальний і звуковий аспект, і при перекладі це створює багато викликів. Найпоширеніші види такого перекладу - це дублювання і субтитрування. Дублювання є найдорожчим видом перекладу через залучення великої кількості професіоналів. Мова оригіналу перекладається на цільову мову так, аби усі слова та репліки синхронізувалися з рухом губ персонажів. Субтитрування дешевший вид перекладу, але все такий же непростий: текст повинен займати не більше двох рядків на екрані, з'являтися одночасно з репліками героїв тощо.

Варто зазначити, фентезійні твори (фільми чи книги) відрізняються від інших жанрів наявністю великої кількості унікальних лексичних одиниць -

квazілексем. Ці одиниці не мають ні референта, ні денотата, бо не існує в реальному житті предмета, який би вони описували.

Далі ми дослідили, що квazілексеми тотожні поняттю реалій. Надали детальну класифікацію цих лексем та визначилися з найпопулярнішими прийомами перекладу. Результати нашого дослідження виявили, що найчастіше використовуваний прийом - прийом транскодування (транслітерація й транскрибування). Це пояснюється тим, що таким чином зберігається магічна атмосфера і емоційна забарвленість реалій. Наприклад, закляття стирання пам'яті *Obliviate* влучно переклали *Забуттятос* українською. Адже закляття походить від латинського слова, що означає *забуття*. Таким чином семантика слова і атмосферність були збережені. Другим найбільш частотним прийом перекладу виявилось калькування, дослівний переклад. Наприклад, реалія на позначення шкільного предмету, *Defense Against the Dark Arts*, українською перетворилася на *Захист від темних мистецтв*. Найменше застосовувались прийоми напівкалькування і функціонального аналога.

Підсумовуючи, можна дійти висновку, що переклад аудіовізуальних матеріалів надзвичайно складний і потребує обізнаності у багатьох сферах, і тільки при старанній роботі, уваги до деталей, можна отримати адекватний результат, що задовольнить потреби реципієнтів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

СПИСОК ТЕОРЕТИЧНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абдулбарова. Ю. Джоан Роулинг: биография и история успеха J. K. Rowling «Сценаристка, автор серии романов о Гарри Поттере». URL: <https://lindeal.com/people/dzhoan-rowling-biografiya-i-istoriya-uspeha>. (дата звернення: 10.10.2022)
2. Агафонова А. С. К вопросу о классификации реалий научной фантастики и способах их перевода. *Молодой ученый*. Казань 2015. № 17 (97). С. 599 - 601.
3. Бархударов Л. С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода) Москва : УРСС, 2010. 240 с.
4. Биаловонс (Каменная) Е. Ю. Перевод окказионализмов в произведениях современной фантастики. Архангельск : Вестник Северного (Арктического) федерального университета, 2011. С. 73–76
5. Бідасюк Н. В., Боднар Р. В. : Практикум перекладу. Англійська – українська. Київ : Знання, 2011. 317-372 с.
6. Божко Е. М. Квазиреалии мира фэнтези, их классификация и роль в воздействии текста перевода на получателя. *Журнал Научно-технические ведомости Санкт-Петербург ГПУ*, 2011. №3, С.188-191.
7. Брагина А. А. Неологизмы в русском языке : Пособие для студентов и учителей. Москва : Просвещение, 1973. 224 с.
8. Верещагин Е. М., Костомаров В. Г. Лингвострановедческая теория слова. Москва : Русский язык, 1980. 320 с.
9. Верещагин Е. М., Костомаров В. Г. Язык и культура, Москва : Индрик, 2005. 1040 с.

10. Виноградов В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) Москва : Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 224 с.
11. Влахов С. И., Флорин С. П. Непереводимое в переводе. Москва : Международные отношения, 1980. 198 с.
12. Гамбье И. Перевод и переводоведение на перекрестке цифровых технологий. *Вестник СПбГУ*. Санкт-Петербург. 2016. Сер. 9. Вып. 4. С. 65-69.
13. Герман В. В. Індивідуально-авторські неологізми (оказіоналізми) в сучасній поезії (60–90-ті роки) Київ : 1999. 22 с.
14. Дондик Л. Ю. Особенности перевода романа-антиутопии. *Актуальные проблемы социально-гуманитарных наук и образования: сущность, концепции, перспективы Материалы VII Международной научной конференции*. Нижний Тагил. 2019. с. 604-609.
15. Елисеева В. В. Лексикология английского языка учебник. Санкт-Петербург : Санкт-Петербург, 2003.
16. Зимовец. Н. В. К вопросу о значении и переводе имени «Гарри Поттер» в романах Дж. К. Роулинг : *Вестник МГОУ*. Серия «Лингвистика» № 5. Белгород, 2011. С. 87-92.
17. Казакова Т. А. Практические основы перевода. Санкт-Петербург : Издательство Союз, 2001. 320 с.
18. Киселева, И. А. Особенности перевода литературы жанра фэнтези : *Вестник Санкт-Петербургского университета*. Сер. 9. Филология. Востоковедение. Журналистика. Вып. 1 Ч. 2. 2007. С. 55-58.
19. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). Москва : Высш. школа. 1990. 253 с.
20. Косецька Б., Піотровська А., Коцоловський В. Панорама новітнього кіно 1988-1995. Краків, 1997. с. 440

21. Кривонос Я. Нормативні проблеми українського перекладу американської кінопродукції. *Лінгвістика : Збірник наукових праць* № 1 (19). Луганськ : ЛНУ імені Тараса Шевченка, 2010. С.176–181.
22. Крупнов В. Н. В творческой лаборатории переводчика. Москва : Международные отношения, 1976. с. 189
23. Кулікова А. Є. Мова і культура. Дублювання як один з основних видів аудіовізуального перекладу : недоліки та переваги : *матеріали міжнар. науч.-практ. конф.* м. Одеса, 2010. С. 7-14.
24. Мороз А. А. Реалія як об'єкт лінгвістичного дослідження. Бердянськ, 1999. 104 с.
25. Надеждина Н. Юдина О. Переводческие трансформации и приемы перевода. Новый Новгород : ННГАСУ, 2015. 28 с.
26. Реформатский А. А. Введение в языковедение. Москва : Аспект Пресс, 1999. 312 с.
27. Сапожников И. Дубляж и закадровое озвучивание фильмов. Москва : Издательство, 2004. 625 с.
28. Серебрянська О. В. Кінопереклад : специфіка та стратегії. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»*, Острог : 2016. 297 с.
29. Соболев Л. Н. О переводе образа образом: Вопросы художественного перевода. Москва, 1955. 290 с.
30. Тараканова Ю. Е. Квазиреалии как лексический элемент научно-фантастического текста на примере перевода рассказа «Февраль 1999 : Илла» Рэя Брэдбери на русский язык. Москва : Вестник Москва, 2009. 299 с.
31. Томахин Г. Д. Реалии – американизмы. Пособие по страноведению : Учеб. пособие для ин-тов и фак. иностр. яз. Москва : Высш. шк., 1988. 239 с.
32. Трошина О. 10 самых популярных фильмов среди зрителей в 2022 году. URL: <https://www.film.ru/articles/10-samyh-populyarnyh-filmov-sredi-zriteley-v-2022-godu> (дата звернення: 15.10.2022)

33. Фёдоров. Основы общей теории перевода. Учеб. пособие. 5-е изд. Санкт-Петербург : Москва : ООО "Издательский Дом "ФИЛОЛОГИЯ ТРИ", 2002. 416 с.
34. Филиппов С. А. Киноязык и история. Краткая история кинематографа и киноискусства. Москва : Клуб «Альма Анима», 2006. 207 с.
35. Bartoll Teixidor, Eduard. Introducció a la Traducció Audiovisual. Editorial UOC, 2016. 180 p.
36. Chaume, Federic. The turn of audiovisual translation: new audiences and new technologies. *Translation Spaces*. Vol II, 2013. P.105-123
37. Corrigan, Timothy. "Which Shakespeare to Love? Film, Fidelity, and the Performance of Literature," in Jim Collins (ed.), *High-Pop : Making Culture into Popular Entertainment* (Oxford: Blackwell, 2002). 162 p.
38. Desmond, J. *Adaptation: Studying Film and Literature*. England : McGraw-Hill Higher Education, 2005. 256 p.
39. Glavin, John. *Dickens on screen*. : Cambridge University Press, 2003.
40. González Luis Pérez. *Audiovisual Translation : Theories, Methods and Issues*. New York : Routledge, 2014. 376 p.
41. Gottlieb, Henrik. *Multidimensional Translation: Semantics turned Semiotics*. Copenhagen : 2005. 13 p.
42. Ivarsson, Jan & Carroll, Mary. Code of good subtitling practice. *Language Today*, 1998. 176 p.
43. Ivarsson, Jan. A Short Technical History of Subtitles in Europe, 1995a. p. 294.
44. Jorge Díaz-Cintaz *Audiovisual Translation: Subtitling*. New York : Routledge, 2014. 284 p.
45. Karamitroglou Fotios. *Towards a methodology for the investigation of norms in audiovisual translation*. Amsterdam-Atlanta : GA, 2000. 301 p.
46. McFarlane, B. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford : Clarendon Press, 1996. 296 p.
47. Miggiani, Giselle Spiteri. *Dialogue Writing for Dubbing: an Insiders Perspective*. Palgrave Macmillan, 2019. P. 35-38.

48. Munday, Jeremy. *Introducing translation studies: theories and applications*. London : Routledge, 2011.
49. Orero, Pilar. *Topics in Audiovisual translation*. John Benjamins, 2004. P. 225
50. Parini, Ilaria. The changing face of audiovisual translation in Italy. *The changing face of translation*, 2009. P. 19-27.
51. Shamsian, Jacob. How J.K. Rowling went from struggling single mom to the world's most successful author. : Insider, 2018. URL: <https://www.insider.com/jk-rowling-harry-potter-author-biography-2017-7> (accessed: 10.10. 2022).
52. Venuti L. *Strategies of Translation : Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London and New York : Routledge, 1998. 321 p.

СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ

53. Cambridge Dictionary URL: <https://dictionary.cambridge.org/> (accessed: 12.10.2022)
54. Online Etymology Dictionary URL: <https://www.etymonline.com/> (accessed: 12.10.2022)

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

55. Fantastic Beasts and Where to Find Them URL: <https://filmix.ac/films/semeynye/104143-fantasticheskie-zveri-i-mesta-ih-obitaniya-2016.html> (accessed: 10.10.2022)
56. Fantastic Beasts: The Crimes of Grindelwald URL: <https://filmix.ac/films/semeynye/124071-2160r-fantasticheskie-tvari-2018.html> (accessed: 12.10.2022)

57. Fantastic Beasts: The Secrets of Dumbledore URL:
<https://filmix.ac/films/semeynye/157708-gh4-fantasticheskie-tvari-tayny-dambldora-2022.html> (accessed: 15.10.2022)

SUMMARY

The presented paper addresses peculiarities and difficulties of translation of fantasy films based on popular trilogy "Fantastic Beasts".

The object of the work can be defined as the original films and the translation of the films.

The main aim of the paper is to identify linguistic features of translation of fantasy realia into Ukrainian. It determined the accomplishment of such objectives as:

- profound research of translation theory and analysis of translation practice
- investigation of peculiarities of the selected video materials

Many works of the fantasy genre have a number of non-equivalent vocabulary – quasi-lexemes. They, in turn, have many common features with realia. The most effective translation techniques of quasi-realialia found in "Fantastic Beasts" trilogy are transliteration, transcription and calque. they allow to convey and preserve the magical atmosphere of lexemes. The least common technique is semi-calque and a functional analogue.

The scientific novelty of the presented research lies in a comprehensive analysis of linguistic features of the film material and its translation into Ukrainian. Special attention is paid to quasilexemes of the fantasy world.

Key-words: *linguistic features, "Fantastic Beasts" trilogy, quasi-realialia, translation techniques.*

**Декларація
академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ**


Я, Дука Марія Володимирівна, студентка 2 курсу, денної форми навчання, факультету іноземної філології, спеціальність переклад (англійська), адреса електронної пошти mariaduka.vol@gmail.com,

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Особливості перекладу трилогії фентезійних фільмів "Fantastic Beasts" українською мовою» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлений/ознайомлена;

- заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

- згоден/згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою Інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата 01.12.2022

Підпис 

ПІБ (студент) Дука М. В