



УДК 811.111'255.4:791.52:378.147.091.33

[https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-3\(33\)-562-573](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-3(33)-562-573)

Павленко Лариса Іванівна кандидат філологічних наук, доцент кафедри англійської мови факультету гуманітарних наук, Національний університет «Києво-Могилянська академія», м. Київ, <https://orcid.org/0000-0003-1013-4224>

Ванівська Олександра Миронівна кандидат педагогічних наук, доцент кафедри іноземних мов, Національний лісотехнічний університет України, м. Львів, <https://orcid.org/0000-0003-0750-3949>

Бадьйор Наталія Борисівна старший викладач, кафедра англійської мови, Національний університет «Києво-Могилянська Академія», м. Київ

ЛІНГВОКУЛЬТУРНІ ОСОБЛИВОСТІ ФІЛЬМОНІМІВ ЯК ОБ'ЄКТ МОВОЗНАВЧИХ СТУДІЙ

Анотація. Актуальність дослідження обумовлена тим, що проблема перекладу власних назв мультиплікаційному дискурсі знаходиться на перетині лінгвістики, перекладознавства та лінгвокультурології є актуальною, оскільки досі немає єдиної стратегії їх передачі українською мовою. Доведено, що необхідно поступово відмовлятися від нерегулярних відповідностей та замінювати їх регулярними. Дотримання цих правил необхідне для викорінення різнобою та самодіяльності у передачі власних назв мультиплікаційного дискурсу, виправлення їх спотворень та некомпетентної передачі у перекладах. Актуальність дослідження визначається також труднощами перекладу власних назв у мультфільмах, а також специфікою роботи із зазначеним лексичним пластом в аудіовізуальному перекладі. Переклад мультфільмів є одним із найскладніших, а особливості передачі онімів у мультиплікаційних фільмах українською мовою пов'язані з лінгвістичними та екстралінгвістичними факторами. Мета дослідження полягає в комплексному лінгвокультурному аналізі особливостей та способів передачі власних назв у мультиплікаційному дискурсі у процесі дубльованого аудіовізуального перекладу мультфільмів з англійської на українську мову. В результаті аналізу зроблено висновок про фактори, що впливають на вибір перекладацької стратегії та відповідні перекладацькі прийоми. Зі зростанням потреби в аналізі аудіовізуальних відеовербальних текстів число публікацій на цю тему збільшилося. Зазначено, що наш час



перекладу власних назв приділяється все менше уваги, що означає переважання такого способу перекладу, як транскрибування власних назв з англійської мови без передачі їхнього сенсу українською мовою. Доведено, що раніше перекладачі намагалися повністю замінювати незвичайні або неблагозвучні власні назви на більш звичні для україномовної аудиторії аналоги. Зараз спостерігається відмова від заміни на користь транскрипції, а в окремих випадках використовуються калькування або заміна, причому вони не завжди вдалі.

Ключові слова: фільмоніми, аудіовізуальний переклад, калькування, перекладацькі трансформації, ономастика.

Pavlenko Larysa Ivanivna Candidate of Sciences (Philology), Associate Professor, Department of the English Language, The Faculty of Humanities, National University of "Kyiv-Mohyla Academy", Kyiv, <https://orcid.org/0000-0003-1013-4224>,

Vanivska Oleksandra Myronivna PhD, Associate Professor of the Department of Foreign Languages of Ukrainian National Forestry University, Lviv, <https://orcid.org/0000-0003-0750-3949>

Badior Nataliia Borysivna senior lecturer, Department of the English Language, National University of "Kyiv-Mohyla Academy", Kyiv

LINGUOCULTURAL FEATURES OF FILMONYMS AS AN OBJECT OF LINGUISTIC STUDIES

Abstract. The relevance of the study is due to the fact that the problem of translating proper names in animated discourse is at the intersection of linguistics, translation studies and linguoculturology, and is relevant, since there is still no single strategy for their transmission in Ukrainian. It is proved that it is necessary to gradually abandon irregular correspondences and replace them with regular ones. Compliance with these rules is necessary to eradicate discord and amateurism in the transmission of proper names in animated discourse, correct their distortions and incompetent transmission in translations. The relevance of the study is also determined by the difficulties of translating proper names in cartoons, as well as the specifics of working with the specified lexical layer in audiovisual translation. The translation of cartoons is one of the most difficult, and the features of the transmission of onyms in animated films in Ukrainian are associated with linguistic and extralinguistic factors. The purpose of the study is a comprehensive linguistic and cultural analysis of the features and methods of



transmitting proper names in animation discourse in the process of dubbed audiovisual translation of cartoons from English into Ukrainian. As a result of the analysis, a conclusion is made about the factors that influence the choice of translation strategy and the corresponding translation techniques. With the growing need for the analysis of audiovisual video-verbal texts, the number of publications on this topic has increased. It is noted that in our time, less and less attention is paid to the translation of proper names, which means the prevalence of such a method of translation as transcribing proper names from English without transmitting their meaning in Ukrainian. It is proven that earlier translators tried to completely replace unusual or dissonant proper names with more familiar analogues for the Ukrainian-speaking audience. Now there is a refusal from replacement in favor of transcription, and in some cases, tracing or replacement are used, and they are not always successful.

Keywords: filmonyms, audiovisual translation, tracing, translation transformations, onomastics.

Постановка проблеми. Однією з актуальних проблем сучасного перекладознавства є аналіз способів передачі ономастичних одиниць англійської мови українською мовою в процесі аудіовізуального перекладу мультиплікаційного дискурсу. Особливий інтерес представляє дослідження на матеріалі дубльованого перекладу, який є найбільш популярним при роботі з анімаційними відеовербальними текстами в більшості країн світу.

Проблема перекладу власних назву мультиплікаційному дискурсі знаходиться на перетині лінгвістики, перекладознавства та лінгвокультурології є актуальною, оскільки досі немає єдиної стратегії їх передачі українською мовою. Дослідники дотримуються думки про те, що необхідно поступово відмовлятися від нерегулярних відповідностей та замінювати їх регулярними. Дотримання цих правил необхідно для викорінення різнобою та самодіяльності у передачі власних назв мультиплікаційного дискурсу, виправлення їх спотворень та некомпетентної передачі у перекладах. Актуальність нашого дослідження визначається труднощами перекладу власних назв у мультфільмах, а також специфікою роботи із зазначеним лексичним пластом в аудіовізуальному перекладі. Переклад мультфільмів є одним із найскладніших, а особливості передачі онімів у мультиплікаційних фільмах українською мовою пов'язані з лінгвістичними та екстралінгвістичними факторами [цит. за 1, с. 16].

Мета нашого дослідження полягає в комплексному лінгвокультурному аналізі особливостей та способів передачі власних назв у мультиплікаційному дискурсі у процесі дубльованого аудіовізуального перекладу мультфільмів з англійської на українську мову. В результаті аналізу



належить також зробити висновок про фактори, що впливають на вибір перекладацької стратегії та відповідні перекладацькі прийоми. Зі зростанням потреби в аналізі аудіовізуальних відеовербальних текстів число публікацій на цю тему зросло. У наш час перекладу власних назв приділено менше уваги, що означає переважає такого способу перекладу, як транскрибування власних назв з англійської мови без передачі їхнього сенсу українською мовою. Якщо раніше перекладачі намагалися повністю замінювати незвичайні або неблагозвучні власні назви на більш звичні для україномовної аудиторії аналоги, то зараз спостерігається відмова від заміни на користь транскрипції, а в окремих випадках використовуються калькування або заміна, причому вони не завжди вдалі.

Аналіз останніх публікацій і досліджень. Науковці, проаналізувавши способи передачі власних назв при перекладі українською мовою, дійшли висновку, що нейтральні власні назви у мультфільмах перекладають за допомогою транскрипції та транслітерації, а так звані «промовисті імена» (описові, асоціативні, пародійні) найчастіше частково або повністю калькують або піддають транскреації, тобто адаптують зі збереженням «динамічної еквівалентності» перекладу.

Різні дослідники у свій час вивчали прецедентні феномени під час перекладу анімаційних фільмів для дітей. Автори проаналізували фактори, що впливають на вибір стратегій перекладу, і зробили висновок, що найбільш вдалими прийомами передачі таких одиниць є компенсація, генералізація, конкретизація, і, в деяких випадках, опущення інформації [5], [6].

Учені в ході порівняльного аналізу особливостей перекладу значимих антропонімів англійськомовних мультиплікаційних фільмів на українську мову акцентують увагу на тому, що «промовисті імена, або імена, що говорять» дають додаткову характеристику персонажам, тому вони відіграють важливу роль при перекладі дитячих анімаційних фільмів. При перекладі українською мовою частіше використовується лексична заміна. Так само дослідники розглядали особливості перекладу власних назв англійськомовного мультфільму у руслі класичних стратегій доместикації (адаптація власних назв) та форенізації (збереження власних назв). Враховуючи той факт, що у перекладознавстві немає стійкої спрямованості щодо застосування прийомів перекладу власних назв, автор зазначила, що в деяких випадках можливі поєднання кількох методів та одночасне їх використання [4].

Виклад основного матеріалу. У ході нашого дослідження ґрунтуючись на дослідницьких роботах багатьох вітчизняних та закордонних вчених, ми виокремили п'ять основних функцій фільмонімів:

- номінативну,
- інформативну,

- рекламну,
- прогностичну
- прагматичну.

Розглянемо їх детальніше.

Номінативна функція. Оскільки фільмонім - це сама назва мультиплікаційного фільму, тим самим він виконує номінативну функцію. Номінативна функція фільмоніма розглядається як онтологічна, тобто вихідна, оскільки назва фільму - це перший етап ознайомлення глядача з фільмом. Реалізація цієї функції не пов'язана з різними структурами та синтаксичними моделями, що говорить про універсальність та загальність цієї функції.

Інформаційна функція. Найважливішою функцією є інформативна, тому що основна мета фільмоніма - передати сенс фільму так, щоб ще до перегляду фільму підготувати глядача до того, що він побачить на екрані. У пошуку необхідного чи цікавого для глядача фільму, він насамперед зверне увагу на його назву. Під інформативною функцією розуміється здатність фільмоніма передати основну інформацію. Саме цю функцію можна вважати домінуючою, оскільки вона вважається основним критерієм під час створення фільмоніма.

Рекламна функція. Швидкий темп життя та вихід величезної кількості анімаційних фільмів на рік, поряд з постійною відсутністю вільного часу у сучасної людини призводить до більшої вибірковості перед переглядом фільму. Виконання рекламної функції, визначається як здатність фільмоніма шляхом використання стилістичних прийомів і фігур, семантичних особливостей та виразних функціонально-семантичних засобів стати найбільш чіпким та інтригуючим, тим самим забезпечуючи успішність фільму у прокаті за рахунок залучення більшої кількості зацікавлених у ньому потенційних глядачів. Рекламна функція відповідає за формування певного сприйняття у глядачів, утримуючи увагу та посилюючи почуття очікування.

Прогностична функція. Прогностичну функцію науковці виокремлюють як одну з основних функцій фільмонімів. Прогностична функція здійснюється шляхом жанрової та смислової адаптації, тобто додаванням асоціативних слів, що пов'язують фільмонім із жанром та сюжетом фільму. Асоціації назви фільму мають бути відносно зрозумілими за змістом, яке він резюмує, і мати форму, яка легко запам'ятовується [цит. за 1, с. 17].

Прагматична функція (функція дії). Фільмонім формує сприйняття глядача та викликає у нього, як правило, цікавість, здивування, обурення, сум'яття, розчарування. Таким чином, прагматична функція – це використання мови для інтелектуальної, емоційної чи вольової впливу на



потенційного глядача. У прогностичній функції бере участь процес антиципації, тобто складний розумовий механізм випереджаючого прогнозування глядачем змісту фільму за назвою. Людський мозок та свідомість мають здатність до випереджального відображення, насправді цим обумовлено прогнозування як один із видів пізнавальної діяльності. Глядач, свідомо та підсвідомо прогнозує, формулює та будує у своїй уяві сенс, схований у назві фільму. У ході антиципації глядач спирається на індивідуальний досвід, лексикон, а також на загальні знання фону.

Близькій по суті до прогностичної функції є **асоціативна функція**, яка полягає у створенні у читача певного ряду асоціацій, викликаних назвою в мікроконтексті і які впливають подальше сприйняття тексту читачем. Класифікація фільмонімів здійснюється за семантичним параметром, за невід'ємною складовою художнього світу – мовною особистістю, що належить до універсальних текстових категорій, оскільки їхня наявність у кожному творі є обов'язковою [2, с. 74].

Розглянемо класифікацію фільмонімів як окремих одиниць. Візьмемо за основу класифікацію, яка була створена для класифікації художніх заголовків, але приймаючи до уваги спільність функцій та особливостей художніх заголовків і фільмонімів її можна застосовувати і для класифікації назв фільмів. Дослідники розподілили фільмоніми за когнітивно-тематичними принципами, які розподіляються за наступними п'ятьма категоріями:

- людина,
- час,
- простір,
- подія,
- предмети.

Також розглянемо ще одну класифікацію фільмонімів, у якій фільм оніми класифікують за семантичним параметром. За цією класифікацією всі фільмоніми можна розподілити на чотири групи, фільмоніми, що вказують на об'єкт;

- місце подій, що відбуваються;
- час подій, що відбуваються,
- фільмоніми, які включають кілька семантичних компонентів.

Аналізуючи запропоновані класифікації, очевидно, що домінуючими класифікаціями можна вважати групи фільмонімів що вказують на

- об'єкт
- людину,
- місце-простір,
- час
- подію.

Такі категорії як «людина», «час» та «простір» ми виокремили як домінуючі над іншими, бо саме на цих трьох категоріях тримається сюжет та основа кінематографічного твору.

Підбиваючи підсумки, варто зазначити, що нам вдалося виявити тенденції структур речень, які найчастіше є фільмонімами і чим виражені та поширені ці структури. Ми дійшли також висновку, що здебільшого при перекладі назви для анімаційного фільму перекладачі намагаються по максимуму реалізувати рекламну та прогностичну функції, їх реалізація в більшості випадків досягається жанровою адаптацією, шляхом додавання елементів, що конкретизують головну частину назви оригіналу, від якої відштовхуються перекладачі під час часткової трансформації. Однією з причин таких невдач є той факт, що український варіант перекладу назви після перекладу багато в чому програє англomовному оригіналу, оскільки передача цілісного та точного змісту при перекладі анімаційних фільмонімів не завжди веде до найкращого варіанту перекладу, у зв'язку з чим український переклад починають покращувати та доопрацьовувати, або створюють зовсім нову назву виходячи з цілей реалізувати функції фільмонімів та їхній особливостей, але іноді перекладачі під впливом деяких факторів надто захоплюються і створена ними назва втрачає зв'язок з подіями, що відбуваються у фільмі [3], [4], [5].

У цілому, говорячи про переклад англomовних анімаційних фільмонімів на українську мову можна відзначити такі особливості:

- У половині випадків використані трансформації та прийоми перекладу
 - Часте використання непрямого перекладу, заснованого на сюжеті або на основній ідеї фільму.
 - Значна частина фільмонімів має структуру двох односкладових речень, розділених двокрапкою
 - Більш ніж у половині випадків використаний буквальний переклад фільмонімів
 - У більшості випадків трансформації здійснюються шляхом прийому додавання

Переклад заголовків мультфільмів – непросте завдання для перекладача, часом навіть непосильна, тому що заголовок повинен бути не лише яскравим і таким, що запам'ятовується, тобто виконувати рекламну функцію, але й повідомляти інформацію про жанр фільму, його зміст, цільову аудиторію.

Науковці виокремлюють три основні стратегії перекладачів під час роботи із заголовками художніх анімаційних фільмів:

1. Прямий (дослівний) переклад англomовних назв мультфільмів українською мовою. Є найпростішим способом перекладу назв фільмів.



Його особливість полягає в тому, що при перекладі порядок слів мовою оригіналу зберігається, а слова перекладаються у найбільш часто вживаних або тільки в широких значеннях, беручи до уваги контекст, особливості розмовної мови, граматики та впливів сучасності. В основному, такій стратегії піддаються назви мультфільмів, де відсутні неперекладні культурно специфічні компоненти, наприклад:

- *The Jungle book* – Книга джунглів
- *Monsters University* – Університет монстрів
- *Beauty and the Beast* – Красуня та чудовисько
- *Despicable me* – Нікчемний я

До цієї стратегії також належать такі прийоми перекладу, як транслітерація та транскрипція власних назв, які не володіють внутрішньою формою:

- *Minions* – Мінйони
- *Madagascar* – Мадагаскар
- *Shrek* – Шрек

2. Трансформація назви – незначна зміна назви мультфільму, за допомогою якої можна здійснити перехід від одиниць оригіналу до одиниць перекладу, викликана рядом факторів: від особливої лексики до поліпшення сприйняття та розуміння. При трансформації в першу чергу здійснюється перебудова речення, засобом використання додавання, опущення та заміни слів або їх зміни, наприклад:

- *Brave* – Хоробра серцем
- *Tangled* – Рапунцель: заплутана історія
- *Toy Story* – Історія іграшок: велика втеча
- *Wreck-It Ralph* – Ральф

Такі зміни не мають істотного впливу на зміст, якщо все-таки пов'язані із змістом назви, а лише доповнюють, іноді уточнюють та посилюють значення оригінальної назви.

3. Заміна назв фільмів. Є абсолютною зміною назви фільму відповідно до задуму перекладача, наприклад:

- *The Incredibles* – Суперсімейка
- *The house of Magic* – Кім Грім та зачарований дім
- *Big Hero* – Місто героїв
- *Hotel Transylvania* – Монстри на канікулах

Головними причинами використання такого перекладу вважається неможливість передати основний сенс і прагнення привернути увагу глядачів. Згідно з дослідженнями, останнім часом зменшилась частка прямого перекладу, частіше стали застосовуватися стратегії трансформації

та заміни. Вони частіше використовуються для виконання рекламної функції та забезпечення комерційного успіху мультфільму.

У подальшій перспективі дослідження цієї теми доцільно розглянути переклад анімаційних фільмонімів з погляду психолінгвістики, у зв'язку із сильним впливом рекламної функції на кінцевий варіант перекладу. Також для виявлення загальних тенденцій та особливостей фільм онімів раціонально провести порівняльний аналіз з ще одного іноземної мови на українську мову, щоб надалі розробити методіку перекладу анімаційних фільм онімів українською мовою, вже з трьох іноземних мов.

Розглянемо кілька перекладів мультсеріалів, виконаних за останні тридцять років, і порівняємо підходи до перекладу мультфільмів у 1990-х роках та на початку 2000-х і в наш час. Переклад виконується людиною, і, отже, людина може вибрати з кількох варіантів перекладу той, який підходить до ситуації, враховуючи різні чинники. У випадку з мультфільмами ми маємо справу з кінотекстом - колективним витвором мистецтва, який поєднує одночасно лінгвістичну (письмову, усну) та нелінгвістичну (звукову – музику, звуки – та візуальну – образи, пейзажі) складові [1].

Виходячи з цього, перекладач повинен підбирати такий варіант перекладу, який враховуватиме всі складові твору. Серед тенденцій перекладу на українську мову мультсеріалів 1990-х років та початку 2000-х можна виокремити переважання перекладу та/або адаптації імен та назв (як самих серіалів, так і назв у них) з урахуванням сприйняття українського глядача і зокрема дітей, але не завжди відбиваючи саме той відтінок значення або той зміст, який закладено в оригінальній назві. Тобто, часто імена не просто транслітерувалися або транскрибувалися або замінювалися аналогами, а замінювалися більш милозвучні для української мови, калькувалися чи перекладалися повністю.

Наприклад, мультсеріал для однойменного супергероя «Darkwing Duck» в Україні трансліювався під назвою «Чорний плащ», що не повною мірою співвідноситься з дійсністю (плащ головного героя у більшості кадрів фіолетовий, а не чорний), але звучить, як ім'я героя, і відповідає вимозі мелодійності, до того ж малоімовірно, що діти звертатимуть увагу на таку деталь, як справжній відтінок плаща головного героя, отже таку заміну можна назвати відповідною.

У серіалі Chip & Dale Rescue Rangers (Чіп і Дейл поспішають на допомогу) було змінено імена персонажів «Gadget» («Пружинка») та «Monterey Jack» («Рокфор») – справа в тому, що персонаж Gadget жіночої статі, а саме ім'я буквально перекладається як «пристрій», «інструмент», що відображає навички персонажа у поводженні з різними інструментами та



пристроями, але ці варіанти звучать занадто громіздко, у той час як «Пружинка» як відображає приналежність до інструментів, так і підкреслює стать героя, при цьому складається, як і «Gadget», з двох складів. У випадку з «Monterey Jack» перекладачі замінили назву сорту сиру, Монтерей Джек, який не такий популярний в Україні, як на Заході, на назву іншого сорту сиру - Рокфор. Також імена Zipper (буквально – той, що б'є струмом) та Fat Cat (Товстий Кіт) були замінені на Сирогриз і Котяра відповідно, зберігаючи початковий зміст «промовистих» імен, але не змінюючи його на більш звичний чи зручний для української мови, а імена Чіп та Дейл були просто транскрибовані.

Щоб виокремити тенденції перекладу мультсеріалів початку 2000-х років порівняємо імена героїв серіалу «Kim Possible» («Кім Всеможу», іноді «Кім П'ять з плюсом»), в якому наочно видно перехід від повної заміни до транслітерації з частковою заміною, але зі збереженням задуму та сенсу оригіналу. Ім'я головної героїні, Kim Possible (відповідно до impossible, що буквально перекладається як «неможлива») та її напарника, Ron Stoppable (відповідно до unstoppable, що буквально перекладено як «непереборний») було частково транскрибовано – в українському перекладі імена звучать так само, Кім і Рон, – і частково адаптовано – прізвище Possible звучить як «Всеможу», а прізвище Stoppable як «Так собі». У цьому випадку переклад не передає гру слів, але зберігає вимовляння, проте сенс частково втрачається в випадку з Kim Possible та повністю губиться у випадку з Ron Stoppable.

У сучасних мультсеріалах все рідше трапляються випадки перекладу власних назв. Наприклад, назва серіалу «Miraculous: Tales of Ladybug & Cat Noir» (Леді Баг та Супер-Кіт) також, як і назва «Darkwing Duck» містить ім'я головного героя, але на відміну від нього воно перекладено українською мовою не повною заміною назви на схоже за змістом, а транскрипцією (Ladybug – Леді Баг) та калькуванням (Cat – Кіт) з частковою заміною (Noir – Супер), причому частина назви опущена.

Імена багатьох героїв серіалу My Little Pony: Friendship is Magic (Мій маленький поні: Дружба - це диво) також в українському перекладі лише транскрибовані:

- Флатершай (Fluttershy),
- Раріті (Rarity),
- Еплджек (Applejack),
- Пінк Пай (Pinkie Pie),
- Спайк (Spike),
- Селестія (Celestia).

Одне ім'я було перекладено калькуванням - Сутінкова Іскорка (Twilight Sparkle), і одне ім'я було перекладено калькуванням з модуляцією – Місячна Поні (Nightmare Moon), але в цьому випадку опущена частина значення слова Nightmare (буквально «кошмар, кошмарна», але тут неможливо передати гру слів, оскільки mare - кобила, що виражено у перекладі словом «Поні»). Також одне з імен перекладено частково транскрипцією та частково калькуванням - Веселка Деш (Rainbow Dash), та одне з імен, Зубастик (Gummy), звучить як ім'я для вихованця, яким герой і є, але з погляду логіки не підходить йому в українському перекладі - під час вистави героя звучить фраза «у нього немає зубів», що протилежно до значення його імені.

Висновки. Таким чином, ми можемо простежити історію тенденцій перекладу власних назв у мультсеріалах і виокремити відмінні риси в різні часи, а також їх зміну з часом. Від переважання повної заміни незвичайних або мовних імен на відповідні за змістом і звучанням або більш звичні в українській мові тенденції змінилися спочатку на часткову заміну, а потім на практично повна відмова від будь-яких заміни імен, замість якої використовується транскрипція і в окремих випадках калькування або заміна, причому не завжди вдалі, а в унікальних випадках ми можемо виокремити збереження традиції перекладу одного мультсеріалу у різних версіях. Отже, ми можемо зробити висновок про те, що перекладачі підходили до передачі таких подробиць ретельно, акцентуючи на певних особливостях та реалізуючи їх в українській мові з тим самим, або близьким значенням, але в наш час власним назвам приділяється все менше уваги, аж до того, що перекладачі просто транскрибують імена з англійської, не передаючи їхній зміст українською мовою.

Література:

1. Chaume F. Audiovisual Translation : Dubbing. Translation Practices Explained series. Routledge : London, 2012. 235 p.
2. Cronin Michael. Translation goes to the Movies. Abingdon: Routledge, 2009
3. Dordevic J., Stamenkovic D. The influence of monomodal and multimodal presentation on translation error recognition: an empirical approach // Perspective Studies in Translatology. 2020. № 29 (6).
4. Drummond T., Wildfeuer J. The Multimodal Annotation of Gender Differences in Contemporary TV Se-ries. Combining Qualitative Questions and Quantitative Results // Annotations in Scholarly Editions and Research, Functions, Differentiations, Systematization/ ed. by J. Nantke, F. Schlupkohten. Berlin: de Gruyter, 2020.
5. Jewitt C., Bezemer J., O'Halloran K. Introducing Multimodality. L. - N. Y.: Roulledge, 2016.
6. Lisiecka A. Comparing multimodal film texts. The case of the movie "Fame" and its remake "Fame". L.: Rout-ledge, 2019.



References:

1. Chaume F. Audiovisual Translation : Dubbing. Translation Practices Explained series. Routledge : London, 2012. 235 p.
2. Cronin Michael. Translation goes to the Movies. Abingdon: Routledge, 2009
3. Dordevic J., Stamenkovic D. The influence of monomodal and multimodal presentation on translation error recognition: an empirical approach // Perspective Studies in Translatology. 2020. № 29 (6).
4. Drummond T., Wildfeuer J. The Multimodal Annotation of Gender Differences in Contemporary TV Se-ries. Combining Qualitative Questions and Quantitative Results // Annotations in Scholarly Editions and Research, Functions, Differentiations, Systematization/ ed. by J. Nantke, F. Schlupkohten. Berlin: de Gruyter, 2020.
5. Jewitt C., Bezemer J., O'Halloran K. Introducing Multimodality. L. - N. Y.: Roulledge, 2016.
6. Lisiecka A. Comparing multimodal film texts. The case of the movie "Fame" and its remake "Fame". L.: Rout-ledge, 2019.