

УДК 811.111"25=161.2:004.928
DOI: <https://doi.org/10.17721/if.54.23.2>

Вікторія МАРУНІНА, асп.
ORCID ID: 0009-0004-5220-1311
e-mail: viktoriamarunina@gmail.com

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Київ, Україна

ПЕРЕКЛАДАЦЬКІ РІШЕННЯ В АНІМАЦІЙНОМУ ФІЛЬМІ "СТИХІЇ": АНГЛО-УКРАЇНСЬКИЙ НАПРЯМ

Вступ. Популярність анімаційних жанрів і необхідність створення аудіовізуальних перекладів обумовлюють зростання в науковому просторі досліджень, спрямованих на оцінку якості опрацювання анімаційного світу та ефективності використаних стратегій і тактик із погляду передачі лексико-семантичних і культурних аспектів вихідного тексту. Анімаційний фільм "Стихії", що побачив світ у 2023 р., виступає яскравим прикладом творів-викликів для перекладачів через наявність великої кількості культурних елементів і цікавих лексико-семантичних одиниць, що потребують ретельного аналізу та креативних рішень задля адекватного відтворення українською.

Методи. Зважаючи на специфіку обраної теми, під час роботи над англо-українськими матеріалами мультфільму "Стихії", використовувались методи порівняльного та лексико-семантичного аналізу кінотекстів, функціональний аналіз виконаного англо-українського перекладу. Проведено оцінку прагматичних аспектів перекладу та виявлення змін, що були внесені перекладачем у цільовому варіанті задля досягнення еквівалентності до оригіналу й адекватного сприйняття матеріалу цільовою аудиторією тощо.

Результати. Присвячено вивченню перекладацьких трансформацій, використаних під час роботи з аудіовізуальним текстом мультфільму "Стихії". Розглянуто багато домінуючих світоглядних рис анімаційного світу, серед яких найбільш яскраво виділяються каламбури створені на основі реально існуючих речей, використання ідіом, пов'язаних зі стихіями, метафоричне використання лексичних одиниць повсякденного вжитку та полісемія. Виявлено, що під час роботи над перекладом "Стихії" перекладачі найчастіше послуговувались прийомом семантичної адаптації з метою відтворення в цільовому тексті притаманних оригіналу смислів й контекстів. Найчастіше це зустрічалося під час роботи з іменами персонажів, притаманними вихідній культурі елементами, каламбурами, алюзіями. Наявні в перекладеному матеріалі втрати оригінального тексту найчастіше пов'язані з візуальною складовою кінотексту, що не завжди підлягає перекладу чи субтитруванню в цільовій культурі (різноманітні написи, назви магазинів чи вуличних знаків, бренди товарів тощо).

Висновки. Визначено, що український переклад анімаційного фільму "Стихії" не просто якісно передає атмосферу оригінального твору шляхом опрацювання візуальних і лексичних елементів, але й за допомогою професійного використання притаманній словам полісемії, передає контекст світу, у якому відбуваються події в мовленні персонажів. Якісна робота із провідними стилетвірними елементами першотвору (як лексичними, так і аудіовізуальними) дозволила не просто адекватно транслювати особливості фентезійного світоустрою "Стихії" в українське середовище, але і шляхом адаптації та компенсації зберегти й поліпшити емоційно-сміслову навантаженість тексту.

Ключові слова: англо-український переклад, аудіовізуальний переклад, художній переклад, перекладознавчий аналіз, гра слів, ідіоми, адаптація.

Вступ

Невпинно зростаюча глобалізація та поширення мультимедійного контенту нині створюють ідеальні умови для розвитку в науковому колі інтересу до аудіовізуального перекладу, серед якого особливе місце займає робота саме з анімаційними фільмами, позаяк вони поєднують у собі багато важливих для розуміння аспектів: художніх, культурних, мовних тощо. Перекладачі стикаються з багатьма викликами, працюючи з елементами почасті вигаданих світів, вишукуючи приховані оригіналом контексти та відтворюючи важливі для розуміння деталі, і балансують на тонкій межі збереження вихідного матеріалу та його адаптації для цільової аудиторії. Мультфільм "Стихії" (англ. *Elemental*) – яскравий приклад того, як українські перекладачі долають перепони на шляху до створення якісного аудіовізуального перекладу.

Події "Стихії" розгортаються у вигаданому світі природних стихій, що є проєкцією нашого суспільства з його технічними здобутками та соціальними проблемами, такими як взаєморозуміння, стосунки у сім'ї, самореалізація, толерантність, еміграція, збереження національної ідентичності, кореляція з оточуючим середовищем тощо. Незважаючи на деякі приналежності лише до "Стихії" аспектів, реципієнт із легкістю може знайти знайомі для нього елементи, схожі на існуючі в реальності локації та зіштовхнутись зі знайомими для

себе життєвими викликами. А тому актуальність обраної для дослідження теми полягає в необхідному нині створенні якісних перекладів популярного анімаційного жанру, що могли б точно транслювати в цільову культуру ідейно-емоційний пласт оригіналу, урахувавши культурні особливості тексту та його стилістичні особливості. Мета дослідження – створення перекладацького аналізу англо-українського аудіовізуального тексту анімаційного фільму "Стихії" з урахуванням особливостей перекладацьких рішень (стратегій і тактик), спрямованих на відтворення оригінального світоустрою в цільовій аудиторії. А отже важливим завданням цієї статті оглянути стратегії й тактики, використані перекладачем під час перекладу власних назв, імен персонажів та елементів світоустрою, методологію адаптації їх в український контекст; виявити приховані у мовленні ідіоми, національно-культурні елементи та каламбури; простежити якість відтворення алюзивної складової тексту; встановити ступінь відповідності мовлення персонажів їхній візуальній репрезентації.

Анімаційні фільми нині є обов'язковою частиною аудіовізуального ландшафту, і мають на меті не лише розвагу, але й формування мовної культури. Якісний переклад дозволяє не лише познайомити цільову аудиторію з культурними особливостями вихідного тексту, зміцнюючи тим самим міжнародні зв'язки, але й розвивати рідну мову, створюючи нові поєднання

© Маруніна Вікторія, 2023

слів, неологізми, оказіоналізми й інше. Саме тому вивчення процесу аудіовізуального перекладу на прикладі анімаційних фільмів, що мають яскраву варіативність мовно-візуальних елементів, є не просто цікавим процесом, але й кроком на шляху до поліпшення методології підходів до перекладу в Україні.

Огляд літератури. Переклад завжди представляє собою лінгвістичну діяльність, обмежену багатьма факторами, проте екранний переклад можна вважати переважно обмеженим перекладом (O'Connell, 2003, с. 223). Аудіовізуальний переклад – складний процес, вивчення якого допомагає дослідити вплив перекладацьких стратегій на сприйняття мови, культури, смислових елементів першотвору. Головний виклик для перекладача полягає в тому, що аудіовізуальний текст – це семіотичний конструкт, що складається з кількох знакових кодів, які одночасно функціонують у процесі продукування смислу (Chaume, 2004, с. 16). Існує декілька ключових стратегій у роботі з аудіовізуальним перекладом, а саме дублювання, субтитрування та закадровий переклад. Анімаційний фільм "Стихії" адаптовано для українського глядача дублюванням, оскільки саме ця стратегія є найвдалішою для сприйняття дитячою та підлітковою аудиторіями. Так само дублювання є й найбільш складним у технічному питанні способом рекреації матеріалу, оскільки окрім лексичної відповідності, необхідно також звертати увагу на три основні синхронії побудови картини: артикуляційну синхронію, пов'язану з губними й голосними звуками; кінетичну синхронію, або співвідношення дій і мовлення; та ізохронію, себто дотримання тривалості реплік вихідного тексту в цільовому тексті (de los Reyes Lozano, 2017, с. 100). Симбіоз між мовленням та артикуляцією (чи діями) є важливим під час створення анімаційного фільму, не менш важливим він постає і під час перекладацької роботи над ним. Окрім дотримання бодай приблизних артикуляційних нюансів, важливо ще враховувати лінгвістичні виклики цього процесу (до прикладу, каламбури, вигуки, звуконаслідування та ін.) і наближеність до звичної для реципієнта розмовної мови, адже в будь-якому обговоренні "кіномови" виявлення схожості з розмовною мовою необхідне для повного розуміння механізмів, що лежать в основі глядацького сприйняття, і, зрештою, для оцінки якості перекладеного продукту (Chiario, Heiss, & Bucaria, 2008, с. 81). Це дозволяє говорити про дублювання як про складний багатоетапний процес, що починається з перекладу сценарію і триває до остаточної синхронізації звуку.

Анімація – це середовище, яке робить доступною множинність стилів і підходів у розповіді історії або вираженні артикульованих думок та емоцій (Wells, 1998, с. 68). Анімаційні фільми відтворюють світи мрій, надаючи динамічний контекст для опрацювання фундаментальних протиріч, вироблення основних ідеологічних принципів, зміцнення прийнятих уявлень про культурні категорії та відповідні соціальні відносини між ними" (King, Lugo-Lugo, & Bloodsworth-Lugo, 2010, с. 19). Анімаційні фільми поєднують у своєму художньому полотні вербальні та невербальні одиниці, вони є унікальним для перекладознавчої сфери об'єктом дослідження, що часто орієнтовані на широку аудиторію реципієнтів: від дітей до дорослих. І хоч виклики, із якими стикається перекладач під час перекладу, в основі своїй схожі (як у дитячих, так і в дорослих текстах) перекладацькі стратегії й тактики для їхнього подолання відрізняються своєю варіативністю. Особливу увагу варто звертати на гумор, національно-

культурні елементи першотвору, каламбури, риторичні фігури тощо, адже саме вони формують образ історії. Лексична складова анімаційного фільму складається не лише з діалогів між персонажами, але й закадровий голос, різноманітні ремарки та текстові елементи, що створюють контекст для аудіовізуальної складової історії. Адекватна рекреація оригінального змісту та його адаптація до особливостей цільової аудиторії потребує від перекладача глибоких знань вихідної культури та наявності творчих умінь задля креативного підходу до розв'язання перекладацьких проблем.

З. Петтіт говорить про перекладачів, як про посередників між двома лінгвістичними й культурними системами, тож їм необхідні "не лише білінгвальні здібності, але й бікультурне бачення" (Díaz Cintas, 2009, с. 44), і визначає серед ключових прийомів рекреації текстів у цільових аудиторіях опущення, буквальний переклад, запозичення, еквівалентний переклад, адаптацію, заміну, генералізацію та експлікацію (Díaz Cintas, 2009, с. 44). Вибір перекладацького прийому залежить від контексту, цільової аудиторії й особливостей побудови оригінального тексту, а у випадку з діалогами персонажів – ще й урахування особливостей мовлення героїв, контекст ситуації, використання розмовної мови. Найбільшої уваги під час роботи з аудіовізуальним текстом усе ж варто приділяти мовленню персонажів, оскільки в разі втрати аудіовізуальних елементів оповіді, їх можна компенсувати лексичною складовою оповіді, вклавши в уста персонажів необхідні для сприйняття нюанси світоустрою. Мовлення персонажів, їхні діалоги створюють атмосферу фільму, розвивають його сюжет, надаючи важливу для розкриття семантичних планів історії інформацію, передають характери персонажів, мотиви їхніх вчинків, пояснюють емоції. Як зазначає Роберт Маккі, діалоги виконують три основні функції: експозицію, характеристику, дію (McKee, 2016, с. 29), а отже і їхнє відповідне оригінальному смислу відтворення вкрай необхідне як для якісної рекреації закладеного оригіналом змісту, так і для сприйняття картини реципієнтом. Іноді лише діалог може розкрити справжні мотивації та таємниці персонажа у всій їхній складності. Він особливо ефективний, коли розкриває персонажа з абсолютно іншого боку, ніж ми, глядачі, очікуємо (Wright, 2005, с. 195), тому важливим є збереження в перекладі закладеного оригіналом смислу.

Аудіовізуальний переклад – це один із конкретних прикладів галузі досліджень, яка має зайняти належне місце в перекладознавстві (González, 2014, с. 181), адже існує сильний парадокс: ми готові визнати зв'язок між вербальним і візуальним, між мовним і невербальним, але домінуючою дослідницькою перспективою залишається здебільшого лінгвістична (González, 2014, с. 181).

Методи

Особливості побудови кінотексту та нюанси аудіовізуального перекладу анімаційних фільмів вимагають комплексного підходу до аналізу представленого в цільовій аудиторії матеріалу, а тому під час роботи над (кіно-) текстом було використано порівняльний аналіз оригінального анімаційного фільму та його українського перекладу, що дозволило виявити недоліки та здобутки перекладацької трансформації мовних засобів, лексикограматичних конструкцій, культурних елементів. Метод стилістичного аналізу дозволив дослідити відтворення стилістичних прийомів, використаних у першотворі, лінгвокультурний аналіз використовувався задля дослідження наявних культурних елементів в оповіді, а також їхню передачу (чи втрату) для цільової

авдиторії (дублювання українською виконано студією *LeDoyen*). Лексико-семантичний аналіз мав на меті дослідити якість відтворення закладених контекстом значень слів (напр., дотримання полісемії та "прив'язки" до теми природних стихій); функціональний аналіз "Стихій" дозволив зробити висновки щодо якості відтворення в цільовій авдиторії притаманній оригіналі функції. Еквівалентність та адекватність виконаного аудіо-візуального перекладу оцінювалась шляхом прагматичного аналізу матеріалу. Використання зазначених методів дозволяє виконати комплексний підхід до тексту шляхом досягнення всебічного уявлення про особливості перекладу та врахувати нюанси мовно-культурної адаптації анімаційного фільму в цільовій культурі.

Результати

Особливості відтворенні власних назв. Однією з проблем, із якою стикається будь-який перекладач у всіх текстах, незалежно від тематики або предмета, над яким він працює, є переклад власних назв (Cámara-Aguilera, 2009, с. 49). До власних назв належать імена, назви різноманітних товарів, брендів, установ, геогра-

фічні назви й назви, що ідентифікують конкретні об'єкти/суб'єкти. Під час перекладу власних назв необхідно враховувати багато факторів, серед яких жанр вихідного матеріалу, вікова авдиторія, культурна приналежність твору, історичне значення, семантичні особливості тощо, а отже й у процесі опрацювання власних назв перекладач може піти декількома шляхами: зберегти оригінальну форму, смисл чи значення, адаптувати до фонетичних, граматичних чи культурних норм цільової мови, адаптувати до контексту оповіді, відобразити своєю формою та змістом сутність оригінального твору, використати функціональний аналог тощо. Загалом існують чотири методи рекреації власної назви – копіювання (транскрипція чи транслітерація), переклад (калькування), адаптація чи заміна (Cámara-Aguilera, 2009, с. 50–51).

Для світу "Стихій" імена відіграють особливу роль, оскільки мають метафоричну прив'язку персонажа до стихії, до якої він (чи вона) належить (за виключенням декількох імен, вибір яких пов'язаний з алюзіями).

Таблиця 1

Персонажі анімаційного фільму "Стихії"

Оригінальне звучання	Український переклад	Прямий переклад
Alan	Хлин	Алан
Bernie	Палило	Берні
Cinder	Жарина	Зола
Clod	Брунько/Грунтик	Брила, грудка
Eddy	Штиля	Вир, коловорот
Ember Lumen	Теплинка Комин	Вугілля, що тліє; гаряча зола; жаринка
Fern	Папоротний	Люмен
Gale Cumulus	Циклонія Грозова	Папороть
Ghibli	Гіблі	Шторм
Lake	Ставко	Купчасті хмари
Lutz	Лутц	Гіблі
Marco	Марко	Озеро
Mr. Smokestack	Пан Димочхайло	Лутц
Polo	Поло	Марко
Sparky	Шкварко	Пан Димова труба
Wade Ripple	Плин Плавунець	Поло
Harold	Гарольд	Іскристий
		Брид, переходити вбрід
		Брижі, хвилястість, дзюрчання
		Гарольд

Зважаючи на те, що анімаційний фільм розрахований як на дитячу, так і на дорослу авдиторію, події відбуваються у вигаданому світі, де керують стихії, і факту відповідності імені до стихії, використання таких прийомів як транскрипція чи транслітерація, могли б призвести до втрати оригінальної семантики оповіді. Саме тому перекладачами використано не просто калькування, а семантичною адаптацією і трансонімізацією (переназвою) імен (див. табл. 1). Деякі імена було перекладено зі збереженням приналежності до стихії, проте антонімічно до оригінального імені: наприклад, ім'я *Eddy* взято від англійського слова, що перекладається як *вир, закрутка води*, тоді як в українській мові бачимо *Штиля* – від слова *штиль*, тобто *спокійна вода*. Лексичний словотвір у випадку з *Mr. Smokestack* – *Пан Димочхайло*, пов'язаний із тим, що Теплинка називає так батька у зв'язку з його кашлем, під час якого утворюються димові хмарки (дим + чхати = димочхайло), а отже пасує контексту сцени, у якій використовується.

Контекстуально відповідає і заміна *Sparky* на *Шкварку*, замість буквального перекладу *іскристий*: такий підхід не просто відповідає семантичній відповідності до вогню, але й викликає комічний ефект, а також відчуття певної зневаги до вогнелюду, що і намагались показати автори (у контексті оповіді вогнелюд представляє собою емігрантів, до яких у суспільстві часом ставляться з обережністю, зневагою чи підозрою).

Топографічні назви також зазнали адаптації з метою відтворення мовно-культурних реалій українців і відтворення оригінального сенсу й асоціацій. Наприклад, назву головної локації історії *Element City* перекладено калькуванням, що повноцінно відтворило закладені в його основу сенси. Натомість назви, пов'язані зі стихією головної героїні – вогню – зазнали певних трансформацій. Так назва крамнички "The Fireplace" зазнала певної компенсативної зміни: замість буквального перекладу *комин*, перекладачами вирішено відтворити в цільовій авдиторії *Домашнє Вогнище*, натякаючи на сімейну

справу вогняників (до слова, замість прізвища *Люмен* сім'я Теплинка отримала від перекладачів прізвище *Комин*, імовірно аби полегшити сприйняття для дитячої чи підліткової аудиторії, адже люмен – це фізична одиниця вимірювання, знайома не кожному дорослому, не кажучи вже про дітей), а також атмосферу затишку, родинного тепла. Містечко, де живуть Комини, *Firetown* буквально перекладається як "місто вогню", проте в цьому випадку відбулася адаптація назви під реалії українського вжитку, а саме: *fire* було перекладено українським діалектом *ватра*, тоді як *town* перетворилось на притаманний населеним пунктам України суфікс *-івка*. Шляхом суфіксального способу творення слова отримали назву *Ватрівка*, яка не просто відтворює оригінальну семантику, але й легко сприймається цільовим реципієнтом. За допомогою словотвору рекреаційовали й назву батьківщини вогнелюду – *Fire Land*, що буквально перекладається як Земля Вогню, а в українському варіанті лексично сполучає слова *вогонь* та *край* – *Вогнекрай*, – додаючи поетичного відтінку, але зберігаючи контекст світу, у якому відбуваються події.

Окрім власних імен і топографічних назв "Стихії" володіють ще й багатьма елементами, пов'язаних зі світоустроєм або явищами повсякденності. Здебільшого для позначення унікальних для оповіді одиниць створюються різного роду okazionalizmi, притаманні безпосередньо "Стихія". Одним з таких світоозначальних слів виступає рослина *vivisteria*. Зважаючи на те, що це квітка вигадана, як і її назва, перекладачі вирішили скористатись прийомом транслітерації – в українському дублюванні вона стала знайома реципієнтам теж як *вівістерія*. Подібна тактика опрацювання okazionalizmів є досить поширеною та не позбавленою логіки, оскільки дуже часто okazionalizmi приховують у собі наявні в реальності поняття, що були переосмислені й унікально опрацьовані автором твору, а тому й пояснень щодо їхнього походження існує безліч (не кажучи вже про можливі варіанти перекладу). Наприклад, О. Содель припускає, що назва квітки може брати своє коріння в назві японської рослини *wisteria* або англійського слова *vivid* (жвавий), хоча все одно не підтверджує подібні зв'язки рослини з реальним світом (Sodel, 2023, с. 39). Якщо теж спробувати розкрити таємницю походження назви, можна згадати про біомінальну номенклатуру, основою якої є латинська мова (варто зважати, що використання латини не означає, що рослина має саме "латинську назву", позаяк біномен (ім'я рослини) може походити з різних мов), що дозволяє полегшити взаємодію науковців. Якоюсь мірою це полегшує й аналіз походження okazionalizmів, оскільки якщо ми розіб'ємо слово *vivisteria* на дві частини – *vivi* і *steria*, – і пошукаємо інформацію в (давньо-) грецькій чи латинській мовах, то зможемо створити непоганий простір для дискусії. Словники тлумачить слово *vivi*- як сполучну форму, що означає "живий" (*Dictionary.com | Meanings & Definitions of English Words*, б. д.) і походить від латинського слова *vīvus* (споріднений з *vivere* – жити). Друга частина слова *steria* нагадує грецьке слово *стерія* – земля (*стерія* – Ελληνιστική Λεξικό WordReference.com, б. д.), (*стерія* – Wiktionary, the free dictionary, б. д.). Спираючись на слова головної героїні Теплинка, *вівістерія* "може квітнути в будь-якому середовищі – навіть у вогні" (*Мультфільм Стихії українською онлайн. Оригінал*, 2023, 00:34:48)¹,

і зважаючи на тлумачення слів *vivi* та *steria*, можемо також припустити, що дослівно назва квітки перекладається як "жива земля". Чому автори вирішили використати саме таке поєднання? Можна припустити різне: 1) поєднання цих слів дуже легко сприймається на слух і справді створює в уяві картинку гарної квітки; 2) "жива земля" може метафорично вказувати на те, що не існує місць, позбавлених рослинності, і навіть у вогні вирує життя (згадаймо навіть про міфічних саламандр, або порівняємо Вогнекрай із відомою нам Сахарою, де, здавалося б у забутих богом пісках під палючим сонцем, існують як рослини, так і тварини); 3) згадати навіть про дослідників, які побачивши рослину, називали її з певною асоціацією чи ситуацією, що склалась (напр., деревій звичайний латиною називається *Achillea millefolium* на честь Ахілла, героя грецької міфології, який лікував ним рани своїм воїнам): скажімо, був в історії всесвіту "Стихії" момент, коли якийсь персонаж побачив землю, де росте квітка, і вигукнув щось на кшталт "О! Жива земля! Тут можна жити, бо квітка живе" тощо. Отже бачимо, що робота перекладача не обмежується машинальним перенесенням слів з однієї мови в іншу, ба більше, коли йдеться про художній переклад, із притаманною йому образністю, багатозначністю смислів та авторською фантазією, кожен виклик є "викликом із зірочкою". У цьому випадку перекладач міг семантично адаптувати назву квітки до, скажімо, *всюдицвіта*, проте пішов шляхом абсолютного відтворення оригінальної *вівістерії*, що не просто створює відчуття "нетутешності" слова, а зберігає асоціацію між елементом і світом, якому цей елемент належить, що є не менш важливим аспектом сприйняття історії.

Проте не завжди елемент світоустрою (напр., okazionalizm) вирішено відтворити в його оригінальному вигляді за допомогою транслітерації чи транскрипції. Доволі часто заради збереження очевидного підтексту, контексту світу та стилістичних особливостей перекладачі вдаються до створення okazionalizmu в цільовій мові шляхом багатьох прийомів, одним із яких може виступати словотвір. Наприклад, фігурує в оповіді слово *kolnut*: *Then I've got to try the kolnuts* [00:05:46].



Рис. 1. Таймкод: 00:05:53.
Теплинка з Пальком готують згорішки

Ця закуска, що виготовляється шляхом спалювання колод до стану маленьких кульок, досить популярна серед вогняників і є однією зі страв "Домашнього вогнища", окрім того вона досить часто зустрічається впродовж всього анімаційного фільму. *Kolnuts* ймовірно отримали свою назву шляхом поєднання слів *kol* та *nuts*: *kol* – це шведське (а раніше – давньоскандинавське) слово *coals*, *charcoal*, *nuts* теж доволі часто зустрічається в поєднанні з вугільною темою (напр., *anthracite nuts*), і є одним з показників шкали вимірювання розміру

¹ Далі таймкоди представлено у квадратних дужках: [xx:xx:xx] і належать до джерел *Мультфільм Стихії українською онлайн. Оригінал* і *Мультфільм Стихії українською онлайн. Плейер 1*.

вугілля (*Anthracite Nut Coal*, б. д.). В українському перекладі цей фрагмент представлений так: *Тоді мені, будь ласка, згорішки*, де *згорішки* утворено шляхом поєднання дієслова *згоріти* й іменника *горішки*, що зберігає оригінальну семантику слова та створює в україномовному середовищі прив'язаний до певної історії оказіоналізм. Ще одним показовим прикладом може виступати назва гри – *airball*. *Air ball* – це вид кидка в баскетболі, проте у світі "Стихій" так називається безпосередньо гра представників повітряної стихії. Українські перекладачі використали прийом напівкальки, переклавши першу частину складеного слова *air* як повітря, а другу *ball* передавши транскрипцією – *повітробол*. Команда вітроболістів, за яких вболівають діючі персонажі історії, називається "*Windbreakers*". Слово не є унікальним, позаяк існує в англійській мові для позначення верхнього одягу, пошитого з матеріалу, що захищає від вітру, однак зважаючи на характеристики світу й обмеження у вигляді спортивної команди, українські перекладачі вирішили проявити свою творчу майстерність: першу частину складеного слова вони переклали буквально – *вітер*, а другу семантично замінити зі *зломників* (*breakers*) на *гонів* (переслідування, цькування звіра під час полювання; похідне від дієслова *гнати*), отримавши внаслідок лексичного словотвору (вітер + гони, вітер + гнати) назву "*Вітрогони*". Цікаво, що "переможницька" стратегія не лише вдала для позначення назви спортивної команди, але й створює алюзивний зв'язок з існуючим в українській літературі твором Івана Нечуя-Левицького "Вітрогон".

В анімаційному фільмі "Стихії" власні назви відіграють важливу роль у сприйнятті світу та відтворенні його концепції, оскільки здебільшого пов'язані зі стихіями або їхніми елементами, розкривають характер персонажа, мають специфічне смислове навантаження, саме тому обрана перекладачами стратегія адаптування імен вбачається найкращим із імовірних рішень, позаяк вона найкраще передає зміст власної назви, незважаючи на втрату оригінальної форми, дозволяє відтворити у свідомості реципієнта відповідні контексту уявлення як про персонажів, так і про оточуючу їх дійсність.

Ідіоми та гра слів у мовленні персонажів. Ідіоми – важливий атрибут повсякденного мовлення завдяки своїй образності та здатності декількома словами описати складне поняття чи ситуацію. Ідіома може бути простою або складною лексичною одиницею, яка в деяких випадках може сприйматися як синонім одного слова або може виражатися цілим реченням (Сассіарі, & Patrizia, 1993, с. 79). Ідіоматичні вирази підкреслюють необхідність переходу від одновимірного рівня, такого як дихотомія буквральності та небуквальності, до більш складних питань, таких як, наприклад, визначення того, які аспекти значення складових слів цього ідіоматичного виразу беруть участь у розумінні й інтерпретаційному процесі, якщо такі є (Сассіарі, & Patrizia, 1993, с. 30).

Ідіоми можна помітити в мовленні персонажів досить часто, вони не просто відображають образність мови, але й часом навіть пасують до контексту історії, оскільки містять у собі "стихийні" елементи. Наприклад,

*I just can't seem to find
my flow [00:16:43]*

*Я завжди опиняюсь не в
своєму потоці [00:16:43]*

*Break some wind!
[00:27:07]*

*Пустить їм вітру!
[00:27:07]*

Завдяки притаманній словам контекстуальної полісемії та унікального світу Стихій з елементами води, повітря, вогню та землі, ідіоми виступають не просто фразеологічними одиницями, притаманними розмовному мовленню, але й обігруються відповідно до історії. Так *to find my flow* використовується для позначення зосередженості та занурення людини в діяльність, так характеризують відчуття швидкоплинності часу, коли займаєшся цікавим для себе процесом. Окрім того існує ще і психологічний термін *flow* – *потік*, який увів Мігай Чиксентмігаї, і який позначає включену у свою діяльність людину. В анімаційному фільмі фраза *I just can't seem to find my flow* належить персонажу-водянику Плину, коли він жаліється Теплинці на свою невдачу із трубою, і насправді сприйняття сказаного містить більше, ніж один сенс: 1) Плавунець не в захваті від своєї роботи, це геть не те, чим він хотів би займатись, а тому він і потрапляє повсякчас у різного штибу неприємні ситуації; 2) Плин буквально опинився не в тому потоці води (водяники здатні зливатись із водою та так пересуватись), адже ця вода замила його у труби Ватрівки, де він бути не мав. Відтворивши ідіому шляхом буквального перекладу, перекладачі досягли цілкового збереження семантики оригінального висловлювання. Ще один ідіоматичний вираз *Break some wind!* теж є полісемічним у контексті історії. Репліка належить представниці стихії повітря – Циклонії, вона вигукує її, коли перебуває на матчі вітроболістів для підбадьорення. В оригінальній англійській словосполучення *break wind* є евфемізмом, який використовують, коли говорять, що хтось пустив гази (простіше кажучи – пукнув), проте в контексті сцени зрозуміло, що вислів використаний у прямому значенні, оскільки адресований "повітряним хлопцем". В українській мові теж існує неформальне "пустити комусь вітру" у тому самому значенні, що й в англійському оригіналі (є навіть словосполучення "сходити до вітру" у значенні справити фізіологічну потребу), а тому перекладачі теж вирішили скористатись прямим перекладом репліки, відтворюючи закладені у вихідному варіанті прошарки смислу.

Існують у канві оповіді й більш нейтральні ідіоми, як-то *Keep an eye on them!* [00:06:30], які перекладені антонімічно з використанням українського аналогу *Не спускай з них очей* [00:06:30], проте є й такі, що в українській мові набувають більшого зв'язку зі світом стихій. Під час одного з діалогів Теплинки та її мами, героїня каже: *"Oh, goody, this old chestnut"* [00:10:44], маючи на увазі, що мама вже не вперше говорить про романтичні стосунки доньки (а точніше – їхня відсутність). В англійській мові *an old chestnut* (букв. *старий каштан*) говорять про щось, що через постійне повторення набридає і стає нецікавим. Українська Теплінка ж промовляє: *"А-а-а, рятуйте, знов за тирсу гроші"* [00:10:44]. Бачимо не просто використання українського семантичного аналогу оригінального виразу (а саме "знову за рибу гроші" – використовується, коли хтось на чомусь наполягає, або на постійній основі повторює), але й контекстуальну заміну слова "риба" на "тирса", оскільки мовлення належить представниці вогняного народу. Отже спостерігаємо подвійну видозміну форми оригінальної ідіоми з цілковитим збереженням її змісту. Ще одним цікавим прикладом може слугувати такий діалог:

– I think he's lying through his feet.

– Teeth. [00:44:48].

У сцені, де він використовується, Палько заходить у підвали Плини, який бреше йому про те, що він продуктивний інспектор. У цій ситуації бачимо використання не

лише ідіоми, але і малапропізму (задля досягнення комічного ефекту) *feet-teeth*. Останнє також може вказувати на те, що для Палька англійська (мова міста Стихій) не є рідною, він вчив її вже у зрілому віці, а тому досі може плутати слова чи вирази – як це часто відбувається в не носія мови. Українські перекладачі скористались прийомом компенсації, відтворивши діалог у більш наближеній до цільової аудиторії мові спілкування:

– Як *griti*, так і *заливає*.

– *Пити* [00:44:48].

Бачимо цілковиту видозміну оригінальної ідіоми та контекстуальну компенсацію сказаного. Ідіома *to lie through your teeth* (брехати) знайшла своє відтворення шляхом поєднання скороченого українського фразеологізму як *пити дати* і жаргонізму *заливати* (у значенні *брехати, вигадувати*). Проте у випадку з українським перекладом, плутанина слів *griti*–*пити* вірогідно пов'язана з приналежністю Палька до вогняників. Вибір слова "заливає" відносно до водянника теж не може залишити байдужим, позаяк подібна адаптація виглядає напрочуд вдало в контексті всієї оповіді та підтримує тенденцію до гри слів.

Взагалі гра слів досить активно використовується у "Стихія", оскільки допомагає впливати на гумор, характеризувати персонажів чи відображати культурну адаптацію. Як писали П. Хаммонд (Paul Hammond) і П. Г'юз (Patrick Hughes): "*гра слів підкреслює пізнання*" (Pollack, 2011, с. 9), вона залучає ширшу аудиторію завдяки своїй багатшаровості, створює культурні алюзії, посилення на відомі твори, кінофільми, буде необхідну контексту полісемію. Гра слів спрацьовує лише тоді, коли дві речі, які вона пов'язує, уже внутрішньо пов'язані або етимологією, або функцією (Pollack, 2011, с. 10). Наприклад, у репліці *What? Come on, he doesn't like my landscaping?* [00:11:17] полісемічне сприйняття слова *landscaping* залежить від інтерпретації його реципієнтом, оскільки воно може перекладатись як *ландшафтний дизайн* (що пасує до приналежності персонажа-автора репліки до стихії землі), або як сленгове слово *стрижка, зачіска* (*Urban Dictionary: landscaping*, б. д.). Проте в українській мові гра слів нівелюється, полісемія втрачається: *Чого? Йому що, не зайшов мій ландшафтний дизайн?* [00:11:17]. У тій самій сцені діалогу маємо ще одну подібну втрату, коли перекладач втрачає риму та гру на співзвуччі *God – Clod*:

– Sorry, but it'd take
an act of God to get me
across that bridge.

– Серйозно, я ніколи не
перетну цей міст. Якщо
тільки Бог не втрутиться.

– An act of God?
Or an act of Clod?
[00:11:56]

– Якщо Бог не
втрутиться, чи Грунтик
не втрутиться? [00:11:56]

Проте є й випадки, коли каламбурна адаптація використана досить вдало. Наприклад, розлютившись на Плина, Палько розміщує фотографію водянника на дошці небажаних відвідувачів із виговором:

– Then Water no longer allowed in shop. He is panned!

– Um, banned [00:46:55].

Вогняник у пориві злості плутає слова й говорить *panned*. Одне з тлумачень Cambridge Dictionary (*pan*, б. д.) розкриває слово *pan* як *суворо щось критикувати* (*panned* = суворо розкритикований), що теж цілком відповідає настрою Палька. Цілком імовірно, що спираючись на одне зі значень слова *pan* – як посудину, у якій на вогні (чи в духовці) готують їжу, автори мали на

увазі, що *panned* – це *припечений, запечений, попаяний* (молодіжний сленг) тощо. Проте правильно було б сказати слово *banned* (як і виправляє Теплинка) – *заборонений, небажаний*, відносно до людини позначає заборону щось робити (в контексті сцени Палько забороняє Плина перебувати в крамничці). Не зупинило від обмовки навіть напис *banned* на дошці:



Рис. 2. Таймкод 00:46:56. Палько прикріплює фотографію Плина на дошку небажаних відвідувачів

В українському перекладі діалог такий:

– Віднині жодної води у крамниці! Він тут не пряжений!

– Не "бажаний" [00:46:55].

Пара слів *пряжений* – *бажаний* має певне співзвуччя, викликає комічний ефект і навіть чудово пасує до контексту мовлення вогнелюда, оскільки *пряжений* є прикметником від слова *прягти* – готувати їжу на вогні чи в печі, довго кип'ятити тощо. Отже бачимо не лише відтворення каламбуру, але й дотично відповідну оригіналу семантику.

Існують у всесвіті "Стихій" і відомі бренди, назви товарів, марок чи закладів, сховані за грою слів. Наприклад, на полицях крамниці Коминів можна розпізнати таке: *Fire Smacks* та *Smoke Puffs* [00:06:33] на полиці крамнички можуть бути стихійними відповідниками *Honey Smacks* та *Cheetos Puffs/Reese's Puffs, Bark Thins* [00:08:57] нагадують відому австралійську марку чіпсів *Thins*, а *Frosted Flame* [00:09:58] можна проасоціювати з *Frosted Flakes*, *Falafel* є похідним від відомої страви *Falafel* [00:09:58]. Зустрічається гра слів й у міському ландшафті: *Hot Pot* (букв. *гарячий горщик*) – *Hot Spot* [00:12:10], *Hot Logs* (букв. *гарячі колоди*) – *Hot Dogs* [00:12:20], *Treeyota* – *Toyota* [00:12:32] тощо. Однак через те, що подібні написи належать до візуальної складової кінотексту, вони не підлягають перекладу й навіть субтитруванню (перевантажить картинку та сприйняття реципієнтом), а тому і втрачаються для українського реципієнта. Хоча не можна ігнорувати ймовірність того, що алюзія на загальновідомі *Hot Dogs* чи *Toyota*, все ж може бути впізнаною навіть перетворившись на *Hot Logs* та *Treeyota*, проте це питання окремого дослідження.

Відтворення ідіом і гри слів під час аудіовізуального перекладу анімаційних фільмів є неабияким викликом для перекладача, бо окрім знання культурних нюансів та мовних особливостей вихідного матеріалу, потрібно володіти неабияким рівнем креативності й майстерності. Адекватне відтворення цих елементів тексту визначає сприйняття фільму аудиторією, передачі гумору, характерів персонажів, донесення багатшаровості сказаного.

Рекреація культурних посилань та алюзій у вихідному тексті. Алюзії – важливий прийом створення будь-якого анімаційного фільму, позаяк створюють багаторівневість значень, гумору й культурних посилань, вони лексично та візуально збагачують канву оповіді та характери персонажів. Оскільки йдеться не про звичайний книжковий текст, а саме кінотекст, можна побачити алюзії та посилання, що є частиною оточуючого світу персонажів, а не їхнього мовлення:



Рис. 3. Таймкод: 00:39:08. Картина Tide&Prejudice є алюзією до твору Джейн Остін Pride&Prejudice, який також має багато кіноадаптацій. В українській версії анімаційного фільму бачимо, що перекладачі скористались субтитруванням і переклали фільм зі всесвіту "Стихії" як "Вогкість і Упередження" ("Гордість і Упередження")

Ще одним цікавим алюзивним елементом виступає надпис на футболках, які продаються у крамничці Коминів: *Kiss me, I'm Firish* є контекстуальною рекреацією відомої фрази *Kiss me, I'm Irish*, яку найчастіше використовують під час святкування Дня святого Патріка. Походження виразу досі позбавлений однозначності. Хтось каже, що вся справа в тому, що фортуна більше полюбляє ірландців, але більшість схиляється саме до історії, пов'язаної з замком Бланрі та його дивовижним каменем (так званим *Blarney Stone* – *Каменем Бларні*), здатним наділити кожного, хто його поцілував, даром красномовства. Хай там як, але "сьогодні фраза стала комерційним слоганом, покликанням просувати ірландську культуру" (*Where does the expression "Kiss me I'm Irish!" come from? • Go-to-Ireland.com, б. д.*).



Рис. 4. Таймкод: 00:06:52. Жарина тримає в руках футболку з алюзивним надписом

Посилання на різноманітні культури особливо яскраво вбачаються у Ватрівці загалом і "Домашньому Вогнищі" окремо: можна побачити тут арабський фалафель (на 00:09:58 хвилині можна помітити на стенді коробочки

з написом Falafuel (= falafel), японський манекі-неко (котик удачі) у вигляді днів із вогниками (рис. 5), почути індійські мотиви у саундтреках, а ландшафтний дизайн всієї Ватрівки порівняти зі знаменитим Китайським кварталом (Chinatown).



Рис. 5. Таймкод: 00:14:33. Статуетки з колод, схожі на манекі-неко



Рис. 6. Таймкод: 00:12:10. Вулиця Ватрівки

Окрім візуальних, вбачаються також лексичні алюзії. Так, наприклад, у репліці *And we got two kids that are swimmin' around here somewhere. Marco! Polo!* [00:53:37]. Використання імен дітей у такій послідовності створює фонетичне співзвуччя з іменем відомого мандрівника й дослідника Марка Поло, а також з назвою бренду одягу Marc O'Polo (назва якого, до слова, присвячена саме Марко Поло). Імовірно, такий вибір імен водянників пов'язаний з тим, що венеціанець часто подорожував кораблем (тобто, був тісно пов'язаний зі стихією води), а також з натяком на майбутнє хлопців – оскільки родина Плавунців пов'язана із творчими професіями (митці, архітектори), можна припустити, що хлопці у майбутньому стануть дизайнерами одягу. У будь-якому випадку, реципієнт без проблем розпізнає посилання на вже відомі реципієнту ім'я та назву. В українському дубляжі алюзія збережена: *А у нас іще двійко дітей десь тут хлюпається. Марко! Поло!* [00:53:37]. Більш очевидним посиланням у цьому контексті виступає ім'я дівчини Ставка – Гіблі (англ. Ghibli), названої так на честь відомої японської анімаційної студії Studio Ghibli, про яку теж відомо чималі кількість дорослих і дітей.

Ще одним цікавим елементом є вигук Теплинка *Winner winner, charcoal dinner* [00:12:52], що є посиланням на відоме *Winner winner, chicken dinner*, яке вигукують, щоб відсвяткувати перемогу, особливо в азартних іграх (Теплинка забилася з Пальком, що вона поб'є його рекорд у доставці). Спираючись на джерела

(Dictionary.com, 2018), популярність вигук здобув після фільму "Двадцять одне" 2008 р. В оригінальному тексті автори адаптували фразу під реалії життя вогнелюду, замінивши *chicken* (курка) на *charcoal* (вугілля). Український переклад же трансформував репліку, використавши фразеологізм *під лежачий камінь вода не тече* й контекстуально адаптувавши до *в лежачому камінні вогонь не спалахне* [00:12:52], тим самим компенсувавши відсутність в українській мові подібного до оригіналу вигук. Складно сказати наскільки вдалою видалась ця тактика. По-перше, вбачаємо втрату оригінальної рими. По-друге, відбувається семантична втрата оригінального вигук: фразеологізм *під лежачий камінь вода не тече* використовують як настанова про те, що неможливо чогось здобути, якщо не попрацювати; *winner winner, chicken dinner* стосується більше факту перемоги, ніж процесу на шляху до цієї перемоги.

Згадується в контексті однієї зі сцен шкала оцінювання ECTS, представлена латинськими літерами A, B, C, D, E, F. З цією шкалою на практиці чудово знайомі студенти вищих навчальних закладів, однак школярам (рейтинг анімаційного фільму 13+) вона може бути знайомою з книжок чи підліткових фільмів, оскільки вже давно інтегрується в український мовний простір, хоча й не стала його повноправним жителем. У сцені, де Плин надає оцінку стравам Палька, перекладачі вирішили відтворити оцінку з першотвору:

Оригінал

A plus. Actually, after the heat dies down, that's really good [00:46:07].

Переклад

"А плюс". А знаєте, коли трохи охолоне – це дуже і дуже [00:46:07].

Важко сказати наскільки прагматично виправданою була форенізація з погляду впливу на свідомість реципієнта, однак артикуляція персонажа залишається ідентичною як у вихідній, так і цільовій картинці.

Не обійшлося і без використання у перекладі суто українських алюзій. Наприклад, у сцені з новим відкриттям крамнички, коли Плин з'являється на святі, батько Теплинки впізнає його: "So you are the one who burst the pipes?" [01:16:18]. Українські перекладачі не оминули нагоди згадати твір Лесі Українки "Лісова пісня" та наявного там персонажа – Того, що греблі рве – трансформували просту репліку персонажа в алюзивну: "То ти Той, що труби рве, значить?" [01:16:18].

Наявність алюзій і культурних посилань допомагає реципієнту стати співучасником творчого процесу шляхом впізнавання прихованого елементу оповіді, створення додаткового смислового шару історії. Використання таких сюжетотвірних елементів історії допомагає легше сприймати історію через наявні в ній "знайомі деталі", почувати себе частиною анімаційного світу або дозволити йому фігурально визирнути за межі екрану, зробити картинку цікавішою. У контексті анімаційного фільму "Стихії" алюзії та посилання з-поміж іншого виступають ще й репрезентацією ідеї про різноманіття культур, їхню унікальність і співіснування разом. Наведені приклади демонструють необхідність детального опрацювання вихідного матеріалу та використання відповідних до закладених першотвором смислів, що виключатиме втрату ключових аспектів оповіді у її адаптованому для цільової аудиторії варіанті.

Дискусія і висновки

Авдіовізуальний переклад вирізняється тим, що перекладачеві необхідно створити такий текст, що якнайкраще імітував би розмовну мову цільової аудиторії,

однак це не єдине на що варто звертати увагу. Не менш важливим є й відповідність мовлення персонажа до його дій та оточуючої ситуації.

Оригінал

She almost went full purple.
I've never seen anyone go
full purple. [00:08:36].

Переклад

Розпеклася до
фіолетового! На моїх
очах ніхто так не
розпикався! [00:08:36].



Рис. 7. Таймкод: 00:08:39. Шкала виміру "вибуховості"

Вогонь Теплинки (головної героїні) через негативні емоції став фіолетового кольору, на що звертає увагу одна з відвідувачок крамниці та переміщає стрілочку певного вимірювача на відповідний колір. Український переклад зберіг згадку кольору в мовленні персонажа, синхронізувавши тим самим лексичну та авдіовізуальну складову сцени. Однак, не обійшлося у роботі й без неточностей перекладу, пов'язаних із симбіозом мовлення героїв і їхніх дій. Наприклад, на початку історії ми бачимо як Палило розповідає доньці про важливість їхнього Блакитного Вогника: *Our Blue Flame hold all our traditions and give us strength to burn bright. Do I burn as bright?* [00:05:03]. Водночас глядач бачить, як Палило починає горіти так само яскраво як і Вогник, демонструючи свою силу:



Рис. 8. Таймкод 00:05:03. Палько демонструє свою силу

Якщо перекласти дослівно, отримаємо репліку: *Наш Блакитний Вогник зберігає всі наші традиції і дає нам сили палати яскраво. Чи палаю я так само яскраво?* (= так само яскраво, як і Вогник – хранитель національної ідентичності). Бачимо, що культуристські пози Палило продемонстрував, аби донька порівняла його жар із жаром Вогника. Однак в українському перекладі два речення втрачають між собою оригінальне узгодження:

Цей Блакитний Вогник – осердя наших традицій. Він додає сил, щоб завжди палати. Глянь який розгарачений! [00:05:03]. Відсутність простого займенника "я" в останньому реченні може створити певний дискомфорт у розумінні, адже до цього йшлося про Вогник та жодного слова про Палила, тоді як речення "глянь який розгарачений" усе ж описує силу персонажа. Звичайно, що цей нюанс не є критичним, ба більше – його можна назвати ледь помітним, однак подібного роду неточності можуть слугувати білим шумом для сприйняття матеріалу реципієнтом. Проте подібних лексико-візуальних невідповідностей зустрічалось упродовж перегляду анімаційного фільму не так уже й багато.

Що справді було втрачено, так це велика кількість лексичних виразів авторів візуального характеру (назви крамничок, товарів і брендів, марок автомобілів, речей повсякденного вжитку, різноманітних надписів). Однак не маючи змоги відтворити картинку твору, перекладачі неймовірно якісно скористувались компенсацією загублених візуальних елементів світоустрою шляхом створення образу світу "Стихій" у мовленні персонажів. На відміну від оригінальної версії, український переклад містить безліч реплік персонажів, прив'язаних до природи їхнього походження:

Таймкод	Оригінальна репліка	Перекладена репліка	Кому належить
00:27:26	What kind of call was that?	Та вдуїте їх нареши!!	Циклонія – персонаж стихії повітря; говорить на матчі з вітроболу у бік команди-повітряників.
00:06:41	You showed them, huh?	А ти дала їм кіптяви!	Палько – вогняник; говорить своїй дочці; семантика: "дати на горіхи" – адаптовано під умови світу.
00:21:49	Living the dream.	Цвітемо і пахнемо.	Папоротний – належить до стихії землі; вираз "цвісти і пахнути" позначає радісне, сповнене приємностей життя; у контексті мовлення персонажу-землі може використовуватися як у прямому, так і переносному значеннях.
01:15:14	What are you doing here?	Нащо ти сюди приплився?	Теплінка – говорить, коли Плин прийшов на свято на честь крамнички. Приплився = приперся.

та інші.

Відбулось додавання нових відтінків і до багатьох вигуків чи лайливих слів (у контексті історії), до прикладу:

Вигук, лайка	Переклад	Кому належить
Flame.	От сажа! У піч! От жар!	Теплінка, представниця вогнелюду. Використання семантичних аналогів.
Holy dew drop!	Щука й короп!	Плин, представник водяників. У цьому випадку український переклад добре пасує під оригінальну артикуляцію персонажа.
Burn somewhere else!	Згасніть уже!	Відвідувачі вівістерії до вогняника; використано антонімічний переклад, прототип до "замовкніть вже".
Oh, boy.	От жупел.	Жарина, мати Теплінки. Вигук замінено на лайку. Жупел – кипляча смола, або щось, що страхає.
Silence!	Залийся!	Палько в діалозі з Плином; Залийся = замовкни; використання відносно до водяника.

та інші.

Помічаємо в цільовому тексті й заховані перекладачами елементи української культури. Наприклад, під час сварки Циклонії й Теплінки на стадіоні, Циклонія каже: *Do you mind? There's a game going on. Fireball* [00:27:49]. Інтонаційно слово *Fireball* несло в собі образливо-зневажливі ноти, що не дивно, адже Циклонія тоді була дуже роздратована. В українському дублюванні реципієнт тут почує: *Ти не проти, я за матчем стежу. Перепічка* [00:27:49]. Перепічка – це відома всім українська випічка, що в контексті сцени ідеально відтворила закладені персонажем емоції відносно до опонента.

Не можна оминути увагою і випадки полісемічності слова, які ледь не доскопено відтворювались у цільовому матеріалі. Наприклад, у репліці Циклонії *Blow the*

ball, not the game! [00:27:14] дієслово *blow* використовується як буквально дути у м'яч (особливості гри світу "Стихій"), так і фігурально – продути (=програти) гру. В українській мові бачимо таку трансформацію, із семантичним збереженням репліки, однак зміною її форми: *Дмійте у м'яч, якщо не хочете продути!* [00:27:14]. Ще одним прикладом може виступати репліка Палька: *She burn bright, but sometimes too bright. Eh?* [00:08:42]. В оригінальній конструкції вогняник посилається на звичку своєї доньки вибухати, коли її щось дратує – чим сильніш роздратується, тим яскравіше вогонь, і в контексті оригінальної сцени словосполучення *burn bright* вживається у прямому значенні. Однак в українському варіанті бачимо, скоріше, перехід репліки в більш ме-

тафоричну площину: *Гаряча вона в нас. Буває часом щось як упече, га?* [00:08:42], де *гаряча* може означати також *запальна*, а дієслово *упече* – це контекстуально адаптоване дієслово *скаже/зробить/викине* тощо. Більш вдало виглядає діалог між Теплинкою та Плином, де оригінальні висловлювання були майже ідентично передані в українській завдяки наявності в ній лексико-семантичних еквівалентів:

- Oh, sorry. You're so hot. – Сорян. Ти дуже гаряча.
 – Excuse me? – Яка, вибач?
 – No, I mean, like, you're smoking. No, I didn't mean it like that. – О-о, ні, я про те, що ти – вогонь. Ну, я взагалі не про те.
 – ...So, make like a stream and flow somewhere else. [00:25:37] – ...Отож, знайди вже свій потік і греби собі деінде [00:25:37].

Локації й жителі "Стихії" хоч і є породженням фантазії авторів, однак сюжет, як і в багатьох сучасних анімаційних фільмах студії Pixar, розкриває важливі для суспільства тема: питання емігрантів, сепарації від батьків, пошук власного шляху, збереження власних традицій і прийняття традицій інших тощо. І хоч більшість із цих аспектів потрібно читати, як-то кажуть, між рядків, то є й такі, що представлені в тексті відкрито. Наприклад, реципієнт часто чує з уст Палила словосполучення "good daughter", його ж можна побачити й у мовленні Теплинки:

- Good daughter. (Палило) [00:14:07].
 – I would pray to the Blue Flame to be good enough to fill my father's shoes someday... (Теплінка) [01:00:15].
 – Why can't I just be a good daughter? (Теплінка) [00:18:40].

У психології існує таке поняття як синдром (у деяких джерелах – комплекс) "хорошої дівчинки" – поширена серед жінок і дівчат модель поведінки, у якій вони акцентують на тому, щоб догоджати іншим, відповідати суспільним нормам; серед характерних рис поведінки – догоджання людям, перфекціонізм, самопожертва, прагнення до зовнішнього схвалення... (The Good Girl Syndrome – Sonali Mittra, б. д.). Упродовж усього фільму ми бачимо, як Теплінка намагається бути для своїх батьків взірцевою дитиною, відповідати їхнім очікуванням і жертвувати власними бажаннями, а під кінець історії перед глядачами розгортається сцена усвідомлення важливості власних почуттів і неможлива до цього моменту розмова з батьком про особисті прагнення дівчини, не пов'язані з сімейним бізнесом володіння крамничкою). Персонажі ростуть і "дорослішають" – як дитина, так і її батьки:

- I need to tell you the truth. I don't want to run the shop. I know that was your dream, but it's not mine. I'm sorry. I'm a bad daughter.
 – Ember, the shop was never the dream. You were the dream. You were always the dream. [01:25:16]

В українському дубляжі термінологічне "good daughter" перетворюється в більш метафоричне "татова іскорка", яке може трактуватись і як частина батька-вогняника (як з вогню народжуються іскри, так і у батьків-вогняників народжуються їхні дітки-іскорки: татова іскорка = татова донечка), і як послання на те, що Теплінка є іскрою надії її батька, адже вона майбутня власниця крамниці й та, хто продовжуватиме традиції вогняного народу далеко від Вогнекраю. Це не впливає на загальне розуміння тексту, навіть прикрашає

його, однак цей психологічний елемент загального смислу фільму переходить із очевидного в натяковий. Діалог між донькою й батьком теж обростає метафоричністю:

– Я не казала тобі правди. Я не хочу торгувати в крамниці. Я знаю, що це твоя мрія, та вона не моя. Вибач. Я попів, а не іскорка.

– Теплінко, не крамниці стосувалася ця мрія. Вона стосувалася тебе. І завжди тільки тебе [01:25:16].

У канві оповіді присутня і згадка про представників ЛГБТ+ спільноти. Ставко (англ. Lake) – сестра головного героя Плина, і саме його репліка під час знайомства Теплинки з сім'єю Плавунця, вказує на перебування персонажки у конвенційно незвичних стосунках:

– Anyway, that's my little sib, Lake, and her girlfriend, Ghibli [00:53:50].

Займенник *her* дозволяє реципієнту зробити висновок про те, що *Lake* – дівчина, що зустрічається з іншою дівчиною *Гіблі* (англ. Ghibli). Приємно, що факт перебування дівчат у романтичних стосунках подається так само невимушено, як й інформація про подружню пару Хлина та Штилі, себто відсутні зайві інтонації чи лексичні одиниці, що мають подвійні сенси. Така демонстрація взаємовідносин між людьми однієї статі може сформувати в реципієнта адекватне поняття "норми", до якої прагне світ, та стати новим кроком на шляху до подолання агресії, непорозуміння, нав'язаних міфів і стереотипів та інших неприємностей, з якими стикаються ЛГБТ+ представники. В українському перекладі вбачається певного відтінку втрата цього аспекту:

– Ну гаразд. Це в нас тут Ставко зі своєю дівчиною Гіблі [00:53:50].

Ім'я Ставко хоч і є семантичною адаптацією до оригінального *Lake*, проте теж викликає думки або про чоловіче ім'я (напр., звичними для нас є закінчення -о в іменах Павло, Петро, Дмитро), або ж про схожість із наявними в українській мові іменниками спільного роду (сонько, чванько та інші; це також може виступати як позначення небінарності персонажа. Присвійний займенник *her* (її) теж втратився під час перекладу – йому на зміну прийшов *свій* (ор. в. *своєю*), що нейтралізує сприйняття Ставка як дівчини: наприклад, якби перекладачі виконали переклад подібний до *це в нас тут Ставко та її дівчина Гіблі*, питань гендерної приналежності персонажки не виникло б. І хоч прикраси Ставко (сережки, чокер) і її зачіска говорять про те, що вона – дівчинка, – було б непогано повноцінно відтворити це ще й лексично.



Рис. 9. Таймкод 00:53:58. Зліва – Гіблі, справа – Ставко

Незважаючи на незначні неточності й часткові втрати (явище, яке існує у всіх перекладах), загалом можна констатувати, що український переклад анімаційного фільму "Стихії" не просто якісно передає атмосферу твору, а досить часто навіть лексично перевершує ори-

гінал. Здебільшого якісна рекреація вигаданого (можна навіть сказати – фентезійного) світу відбулась завдяки семантично-контекстуальній адаптації світотвірних елементів і компенсації не притаманних українській мові явищ чи лексичних одиниць шляхом використання більш знайомих реципієнту концептів. Робота з унікальним світом анімації передбачає часткову трансформацію його оригінальних елементів (найчастіше – лексичної складової) задля збереження закладених у нього сенсів, кращого сприйняття аудиторією, відтворенню стилетвірних характеристик. Найбільш уживаними прийомом виступає адаптація – вона забезпечує культурну релевантність і зрозумілість тексту для цільової аудиторії, дотримуючись світотвірних стовпів оригінальної історії. Одним із головних аспектів адаптації став переклад імена та власних назв (напр., ім'я головного героя *Wade*, що буквально перекладається як *брід*, в україномовному варіанті стало *Плин* – потік води, що рухається в певному напрямку), що не просто зберігає закладену оригіналом ідею відповідності персонажа та його стихії, але й легко сприймається цільовою культурою. Зазнали адаптаційних змін багато ідіом та елементи гри слів, що виступали важливими для створення характеристики персонажів аспектами – якісне опрацювання вихідного матеріалу дозволило передати стилістичні особливості оригінального тексту в тексті перекладеному. Використані під час роботи адаптації дозволили посприяти не просто вдалому перекладу, що забезпечив релевантність і зрозумілість для української аудиторії без втрати оригінального авторського задуму, але й органічно його довершив. Компенсативні техніки модно прослідкувати у відтворенні культурно-специфічних елементах, таких як жаргон, сленг, ідіоми чи вигуки. Компенсація оригінального виразу через його адаптацію зберігала загальне враження від сцени (*winner, winner, chicken dinner – winner, winner, charcoal dinner – у лежачому камінні вогонь не спалахує*). Відбувалась компенсація через додавання або зміщення елементів. Герої, що належать до різних стихій, вирізняються багатими на особливі мовні звороти та стилі спілкування діалогами. Наприклад, вогнелюд використовує вирази, що асоціюються з вогнем і жаром (*Oh, burn! – Ну і всмалила!*), у водяників – з водою (*my little drip drip drip baby boy – мамина крап-крап-краплиночка*), елементи землі та повітря теж мають свої особливості мовлення (*Then get sprayed for fungus rot – а тоді від цілі побризкатися; hold the storm! – Ану тихше, не дмухайте!*). Тому під час перекладу використовуються асоціативні дієслова, як-то "розпалилась" замість "розізлилась" (to lose temper). Окрім того можна сказати, що яскраве асоціативне мовлення дозволило компенсувати втрату лексичних одиниць, представлених не в мовленні персонажів, а як надписи на елементах ландшафту історії.

Узагальнюючи, можна зробити висновок, що дослідження в царині аудіовізуального перекладу дозволяють не просто дослідити якість перекладацьких рішень під час рекреації анімаційного фільму в цільовій аудиторії, але й вивести найбільш вдалі практичні підходи в роботі з авторським світом першотвору, проаналізувати як функціонує анімаційний світ і закладені в його основу смисли під час опрацювання його представниками іншої мовно-культурної групи.

Список використаних джерел

Anthracite Nut Coal. (б. д.). *The Mill*. <https://www.themillstores.com/products/anthracite-nut-coal>
Cacciari, C., & Tabossi, P. (Eds.). (1993). *Idioms: Processing, structure, and interpretation*. L. Erlbaum Associates.

Cámara-Aguilera, E. (2009). The Translation of Proper Names in Children's Literature. *AILIJ (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil)*, 7(1), 47–61.
Cambridge Dictionary. (2023). *English Dictionary, Translations & Thesaurus*. pan. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/pan>
Chiario, D., Heiss, C., & Bucaria, C. (Eds.). (2008). *Between Text and Image*. John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/btl.78>
Cleasby & Vigfusson Dictionary. (2023). *Kol*. Old Norse Dictionary. <https://cleasby-vigfusson-dictionary.vercel.app/word/kol>
de los Reyes Lozano, J. (2017). Bringing all the Senses into Play: the Dubbing of Animated Films for Children. *Palimpsestes*, 30, 99–115. <https://doi.org/10.4000/palimpsestes.2447>
Díaz Cintas, J. (Ed.). (2009). *New Trends in Audiovisual Translation*. Multilingual Matters. <https://doi.org/10.21832/9781847691552>
Dictionary.com. (n. d.). *Vivi. Meanings & Definitions of English Words*. <https://www.dictionary.com/browse/vivi>
Dictionary.com. (2018). *Winner Winner Chicken Dinner Meaning & Origin*. <https://www.dictionary.com/e/slang/winner-winner-chicken-dinner/go-to-ireland.com>. (n. d.). *Where does the expression "Kiss me I'm Irish!" come from? Go-to-Ireland.com*. Guide Irlande.com. <https://www.go-to-ireland.com/culture/kiss-me-im-irish/>
González, L. P. (2014). *Audiovisual translation: Theories, methods and issues*. Routledge.
Interloglot. Translate Dictionary. (2023). *Translate 'kol' from Swedish to English. Search for Translations between English and Dutch*. <https://m.interloglotinterloglot.com/sv/en/kol>
King, C. R., Lugo-Lugo, C. R., & Bloodsworth-Lugo, M. K. (2009). *Animating Difference: Race, Gender, and Sexuality in Contemporary Films for Children (Perspectives on a Multiracial America)*. Rowman & Littlefield Publishers.
McKee, R. (2016). *Dialogue: The Art of Verbal Action for Page, Stage, and Screen*. Twelve.
O'Connell, E. (2003). What Dubbers of Children's Television Programmes Can Learn from Translators of Children's Books? *Meta*, 48(1–2), 222–232. <https://doi.org/10.7202/006969ar>
Pollack, J. (2011). *The pun also rises: How the humble pun revolutionized language, changed history, and made wordplay more than some antics*. Gotham Books.
Sodel, O. (2023). Occasionalisms in Pixar Studio Cartoons: Linguistic Features and ways of Translation. *Mižnarodnj filološki časopis*, 14(4). [https://doi.org/10.31548/philolog14\(4\).2023.04](https://doi.org/10.31548/philolog14(4).2023.04)
Sonali Mittra. (2024 April 17). *The Good Girl Syndrome*. <https://sonalimitra.com/the-good-girl-syndrome/uaserial.com>. (2023a, травень 27). *Мультфільм Стухії українською онлайн. Оригінал*. <https://uaserial.com/movie-elemental>
uaserial.com. (2023b). *Мультфільм Стухії українською онлайн. Плер 1*. <https://uaserial.com/movie-elemental>
Urban Dictionary. (n. d.). *Urban Dictionary: landscaping*. <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=landscaping>
Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.
Wiktionary. (2023). *στεριά – Wiktionary, the free dictionary*. <https://en.wiktionary.org/wiki/στεριά>
WordReference.com. (2023). *στεριά – Ελληνιστικό Λεξικό. English to French, Italian, German & Spanish Dictionary*. <https://www.wordreference.com/gren/στεριά>
Wright, J. (2005). *Animation writing and development: From screen development to pitch*. Focal Press.

References

Anthracite Nut Coal. (б. д.). *The Mill*. <https://www.themillstores.com/products/anthracite-nut-coal>
Cacciari, C., & Tabossi, P. (Eds.). (1993). *Idioms: Processing, structure, and interpretation*. L. Erlbaum Associates.
Cámara-Aguilera, E. (2009). The Translation of Proper Names in Children's Literature. *AILIJ (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil)*, 7(1), 47–61.
Cambridge Dictionary. (n. d.). *English Dictionary, Translations & Thesaurus*. pan. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/pan>
Chiario, D., Heiss, C., & Bucaria, C. (Eds.). (2008). *Between Text and Image*. John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/btl.78>
Cleasby & Vigfusson Dictionary. (n. d.). *Kol*. Old Norse Dictionary. <https://cleasby-vigfusson-dictionary.vercel.app/word/kol>
de los Reyes Lozano, J. (2017). Bringing all the Senses into Play: the Dubbing of Animated Films for Children. *Palimpsestes*, 30, 99–115. <https://doi.org/10.4000/palimpsestes.2447>
Díaz Cintas, J. (Ed.). (2009). *New Trends in Audiovisual Translation*. Multilingual Matters. <https://doi.org/10.21832/9781847691552>
Dictionary.com. (n. d.). *Vivi. Meanings & Definitions of English Words*. <https://www.dictionary.com/browse/vivi>
Dictionary.com. (2018). *Winner Winner Chicken Dinner Meaning & Origin*. <https://www.dictionary.com/e/slang/winner-winner-chicken-dinner/go-to-ireland.com>. (n. d.). *Where does the expression "Kiss me I'm Irish!" come from? Go-to-Ireland.com*. Guide Irlande.com. <https://www.go-to-ireland.com/culture/kiss-me-im-irish/>
González, L. P. (2014). *Audiovisual translation: Theories, methods and issues*. Routledge.

Interqnot. Translate Dictionary. (2023). Translate 'kol' from Swedish to English. Search for Translations between English and Dutch. <https://m.interqnotinterqnot.com/sv/en/kol>

King, C. R., Lugo-Lugo, C. R., & Bloodsworth-Lugo, M. K. (2009). *Animating Difference: Race, Gender, and Sexuality in Contemporary Films for Children (Perspectives on a Multiracial America)*. Rowman & Littlefield Publishers.

Mckee, R. (2016). *Dialogue: The Art of Verbal Action for Page, Stage, and Screen*. Twelve.

O'Connell, E. (2003). What Dubbers of Children's Television Programmes Can Learn from Translators of Children's Books? *Meta*, 48(1–2), 222–232. <https://doi.org/10.7202/006969ar>

Pollack, J. (2011). *The pun also rises: How the humble pun revolutionized language, changed history, and made wordplay more than some antics*. Gotham Books.

Sodel, O. (2023). Occasionalisms in Pixar Studio Cartoons: Linguistic Features and ways of Translation. *Mižnarodnij filologičnij časopis*, 14(4). [https://doi.org/10.31548/philolog14\(4\).2023.04](https://doi.org/10.31548/philolog14(4).2023.04)

Sonali Mittra. (2024 April 17). *The Good Girl Syndrome*. <https://sonalimittra.com/the-good-girl-syndrome/>

uasearl.com. (2023a, May 27). *Cartoon Elements in Ukrainian online. Original* [in Ukrainian]. [uasearl.com. (2023a, 27 травня). *Мультфільм Стихії українською онлайн. Оригінал*]. <https://uasearl.com/movie-elemental>

uasearl.com. (2023b). *Cartoon Elements in Ukrainian online. Player 1*. [in Ukrainian]. [uasearl.com. (2023b). *Мультфільм Стихії українською онлайн. Плеєр 1*]. <https://uasearl.com/movie-elemental>

Urban Dictionary. (n. d.). *Urban Dictionary: landscaping*. <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=landscaping>

Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.

Wiktionary. (2023). *στεριά* – Wiktionary, the free dictionary. <https://en.wiktionary.org/wiki/στεριά>

WordReference.com. (2023). *στεριά* – Ελληνισαγγλικό Λεξικό. English to French, Italian, German & Spanish Dictionary. <https://www.wordreference.com/gren/στεριά>

Wright, J. (2005). *Animation writing and development: From screen development to pitch*. Focal Press.

Отримано редакцією журналу / Received: 15.09.23

Прорецензовано / Revised: 25.10.23

Схвалено до друку / Accepted: 12.11.23

Victoria MARUNINA, PhD Student

ORCID ID: 0009-0004-5220-1311

e-mail: viktoriaamarunina@gmail.com

Taras Shevchenko National University, Kyiv, Ukraine

TRANSLATION SOLUTIONS IN THE ANIMATED FILM "ELEMENTAL": THE ENGLISH-UKRAINIAN DIRECTION

Background. The growing popularity of animation genres and the necessity to create audiovisual translations have resulted in an increased focus on the assessment of the quality of the animated world and the efficacy of the strategies and tactics employed in conveying the lexical, semantic and cultural aspects of the source text. The animated film "Elemental", released in 2023, provides a compelling illustration of the challenges translators may encounter when confronted with a substantial array of cultural elements and intriguing lexical and semantic units. These elements demand meticulous analysis and the formulation of innovative solutions to ensure their accurate and effective reproduction in Ukrainian.

Methods. In light of the particularities of the selected topic, the research employed a comparative and lexical-semantic analysis of film texts, in addition to a functional analysis of the English-Ukrainian translation. This approach was utilized in the examination of the English-Ukrainian materials of the animated film "Elemental". The pragmatic aspects of the translation were evaluated, and the modifications implemented by the translator in the target version to ensure equivalence to the original and facilitate the target audience's comprehension were identified.

Results. This article is dedicated to an examination of the translation techniques employed in the adaptation of the audiovisual content of the animated film "Elemental". A number of dominant world-forming features of the animated world were considered, among which the most striking are puns based on real-life things, the use of idioms related to the elements, metaphorical use of everyday lexical items and polysemy. It has been established that the predominant approach among translators of "Elemental" was the exploitation of semantic adaptation, with the objective of accurately reproducing the meanings and contextual nuances inherent in the original text in the target language. This was most frequently observed in instances involving character names, elements intrinsic to the source culture, puns, and allusions. The loss of the original text in the translated material is most often related to the visual component of the film text, which is not always subject to translation or subtitling in the target culture. This may include various inscriptions, names of shops or street signs, product brands, and so forth.

Conclusions. It can be stated that the Ukrainian translation of the animated film "Elemental" not only conveys the atmosphere of the original work in a qualitative manner by processing visual and lexical elements, but also, through the professional use of polysemy inherent in words, conveys the context of the world in which the events take place in the speech of the characters. The qualitative work with the leading stylistic elements of the original work (both lexical and audiovisual) enabled not only an adequate translation of the peculiarities of the fantasy world of *The Elements* into the Ukrainian environment, but also the preservation and enhancement of the emotional and semantic load of the text through adaptation and compensation.

Keywords: English-Ukrainian translation, audiovisual translation, literary translation, translation analysis, pun, idiom, adaptation.

Автор заявляє про відсутність конфлікту інтересів. Спонсори не брали участі в розробленні дослідження; у зборі, аналізі чи інтерпретації даних; у написанні рукопису; в рішенні про публікацію результатів.

The author declares no conflicts of interest. The funders had no role in the design of the study; in the collection, analyses or interpretation of data; in the writing of the manuscript; in the decision to publish the results.