

Підгрушна О. Г.

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Фарафонова А. С.

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

ІНТЕРТЕКСТУАЛЬНІСТЬ ЯК СПОСІБ АДАПТАЦІЇ В УКРАЇНСЬКИХ ПЕРЕКЛАДАХ АНГЛОМОВНИХ АНІМАЦІЙНИХ СЕРІАЛІВ ДЛЯ ДОРΟΣЛИХ

Стаття концентрується на вивченні проблем аудіовізуального перекладу, а саме особливостях відтворення англомовних кінотекстів мультсеріалів для дорослих глядачів українською мовою. Метою дослідження є визначення особливостей функціонування інтертекстуальних елементів в українських перекладах англомовних анімаційних серіалів для дорослої аудиторії як складових стратегій адаптації. У статті розглянуто жанрово-стилістичні риси анімаційної продукції для дорослих та специфіку лексично-стилістичних викликів її перекладу та потенціал прагматичної адаптації як стратегії відтворення анімаційних мультсеріалів. Увагу приділено інтертекстуальності в контексті перекладу анімації, її ролі та функціям, розглянуто методологічний інструментарій аналізу інтертекстуальних елементів у цільовому тексті та надано класифікацію маркерів інтертекстуальності для цього дослідження. Визначено, що анімація для дорослих – це широкий спектр анімованих творів, призначених для повнолітніх глядачів, що характеризується глибиною тем, різноманітністю стилів, складними нарративами. Лексично-стилістичні перекладацькі виклики анімації для дорослих, головним чином, полягають у потребі адекватного відтворення розмовного реєстру мовлення, ненормативної лексики, сарказму й іронії та культурно-специфічних лексичних одиниць, концептів та посилань. Доведено, що прагматична адаптація може бути ефективною стратегією при перекладі анімаційних мультсеріалів, адже вона дозволяє зберегти ідейний зміст, естетичний ефект та динамізм оригіналу та наблизити його до цільової аудиторії. Зокрема, включення у переклад інтертекстуальних елементів знайомих цільовій культурі може допомогти зробити текст більш зрозумілим та актуальним, адже створює зв'язок з досвідом та фоновими знаннями цільової аудиторії. У статті розглянуто випадки та причини введення алюзивних елементів, ремінісценцій та цитат у цільових кінотекстах та оцінено вплив на сприйняття кінотексту та ефективність використання інтертекстуальних елементів як стратегії адаптації. Введення інтертекстуальних елементів у цільових кінотекстах може бути мотивовано різними причинами, які можна узагальнити у наступних категоріях: відтворення та збагачення змісту оригінального кінотексту, відтворення та посилення емоційного впливу на цільового глядача, адаптація наявних в оригіналі та створенні додаткових інтертекстуальних зв'язків. Інтертекстуальні елементи можуть бути ефективним інструментом адаптації кінотекстів анімації для дорослих, проте їх введення до тексту перекладу має ґрунтуватися на глибокому розумінні тексту оригіналу та цільової культури.

Ключові слова: кінопереклад, аудіовізуальний переклад, інтертекстуальність, адаптація, одомашнення, анімація для дорослих.

Постановка проблеми. В епоху глобалізації, коли інформація та культура доступні без кордонів, аудіовізуальний переклад стає ключовим інструментом подолання мовних бар'єрів та налагодження міжкультурної комунікації. Анімаційна кінопродукція, як один з найпопулярніших видів медіа, відіграє особливу роль у цьому процесі, адже вона здатна зацікавити та захопити глядачів будь-якого віку. Попри те, що анімацію тради-

ційно вважають жанром орієнтованим на дітей, існує ніша мультфільмів і для дорослої аудиторії, які за своїм змістом, стилем та естетикою суттєво відрізняються від дитячих. Анімація для дорослих почасти торкається складних екзистенційних тем, її герої можуть бути неоднозначними, а сюжетні лінії – непередбачуваними. Кінотекст мультфільмів для дорослих характеризується багатомірністю та динамізмом й слугує своєрідним дзерка-

лом, що відображає мінливі соціальні, політичні, культурні процеси певного суспільства в окремий період його розвитку.

Вбачається, що саме від здатності перекладача адаптувати вихідний контент до очікувань цільової культури залежить як комерційна успішність реалізації перекладеного анімаційного продукту, так і емоційний відгук та сприйняття твору цільовими глядачами. Серед іншого, цього можна досягти шляхом розширення сфери лінгвального простору тексту перекладу, доповнюючи його вербальними засобами репрезентації національно-культурної специфіки мовної свідомості цільових глядачів. Практика свідчить, що інтертекстуальність є ефективним інструментом, який може наблизити сучасні англомовні мультфільми для дорослих до українського культурного простору та створити еквівалентний естетичний вплив на вітчизняного глядача. Проте, відкритим лишається питання про те, чи існує послідовність або закономірність у використанні інтертекстуальних елементів як засобів адаптації у процесі перекладу анімації для дорослих глядачів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Варто зазначити, що вітчизняні й закордонні дослідники вивчали різні аспекти інтертекстуальності, як-от Р. Барт, Ж. Женетт, Ю. Крістева, Ю. Лотман, М. Шаповал, З. Мітосек та ін. Зокрема, П. Тороп досліджував інтертекстуальність у перекладі в загальнотеоретичному аспекті. А. Гудманян, У. Еко, Л. Венуті, С. Холтуїс, С. Басснетт, А. Лефевр, Е. Паунд, Ю. Найда провели окремі розвідки щодо відтворення інтертекстуальності в перекладі. Л. Грек, Ю. Чала, Я. Кривонос, С. Швачко розглядали у своїх працях інтертекстуальність передовсім як перекладознавчу проблему.

Спираючись на попередні дослідження та розвідки можемо надати визначення поняттю інтертекстуальності саме в контексті перекладу анімаційної продукції. Різноманіття форм інтертекстуальності та підходів до її дослідження зумовлює варіативність у визначенні цього явища. Проте загалом інтертекстуальність розуміють як властивість текстів, що виражається в наявності між ними зв'язків, за допомогою яких тексти (або їх частини) можуть явно чи неявно посилатися один на одного. У широкому розумінні, інтертекстуальність можна визначити як спектр міжтекстових відношень, де будь-який текст стає частиною ширшого культурного тексту, що може проявлятися у цитуванні, алюзіях, ремінісценціях, пародіях, а також у наслідуванні стильових

особливостей інших творів [6]. Інтертекстуальні включення виконують кілька функцій, схожих з функціями мови, описаними Р. Якобсоном [21], зокрема експресивну (виражають світобачення автора), фатичну (активізують спільні культурні знання автора й реципієнта), розважальну (виявлення інтертекстів як елемент інтелектуальної гри), референтивну (залучають інформацію, що міститься у претексті), метатекстуальну (мотивують ідентифікувати текст як посилання на інший текст).

По суті, концепція інтертекстуальності дозволяє розглядати будь-який текст як діалог з іншими текстами та іншими культурами [12]. Тексти анімаційних серіалів для дорослих, створені колективом авторів, активно звертаються до популярної культури, літератури, мистецтва, музики тощо та формують особливу мову мультфільмів, пронизану інтертекстуальністю. Інтертекстуальні посилання є типовою рисою в анімаційних стрічках, орієнтованих на дорослих або молодь [15] й слугують інструментом залучення аудиторії. Х. Мартінес-Сьєрра [22] визначає інтертекстуальність у дубляжі як присутність у тексті посилань на інші тексти, незалежно від їх формату (письмовий, усний, аудіовізуальний). Отже, в анімації інтертекстуальність охоплює не лише літературні тексти, а й реалії та явища певного лінгвокультурного середовища.

Будь-який медійний твір спирається на попередній досвід людства, а асоціативне сприйняття аудіовізуального твору базується на культурному досвіді та, так званих, «сильних» текстах або явищах, що закарбовуються в пам'яті людей через формальну освіту чи популяризацію. У. Тацакович [10] досліджує зв'язок інтертекстуальності та культури у перекладі. Неповне відтворення контексту вихідного тексту може призвести до культурної перепони, коли реципієнт не розуміє інтертекстуальних посилань. Відтак, переклад повинен враховувати ці приховані культурні коди, щоб цільова аудиторія правильно їх інтерпретувала. Адекватність перекладу визначається не лише схожістю тексту-джерела, а й урахуванням цих кодів у перекладацькій стратегії.

Проте, переклад не просто замінює один код іншим, а створює специфічні підходи, за допомогою яких тексти з однієї культури можуть проникати в текстуальну й концептуальну мережу іншої культури й функціонувати в цій іншій культурі [13]. Отже, під час перекладу аудіовізуального тексту, попри точне відтворення змісту оригіналу, відбувається його видозміна, адже переклад є інтерпре-

тацією. Переклад, фактично, стає третім текстом, що виникає внаслідок інтертекстуальної взаємодії. Інтертекстуальність аудіовізуального тексту є предметом активних досліджень, проте потребує подальшого вивчення та систематизації, зокрема й у перекладознавчому аспекті. Питання проявів інтертекстуальності у рамках цільового тексту, зокрема на матеріалі кінотексту, малодосліджене, лише окремі його аспекти висвітлено в поодиноких наукових статтях чи іноземних монографіях, як от [5; 7; 15; 18].

Постановка завдання. Ця наукова розвідка ставить за *метою* дослідити особливості функціонування інтертекстуальних елементів в українських перекладах англійських анімаційних серіалів для дорослих як складових стратегії адаптації, зокрема проаналізувати та категоризувати випадки при яких інтертекстуальні елементи включають в цільові тексти українських мультсеріалів для дорослої аудиторії та оцінити вплив використання інтертекстуальних елементів у перекладі на сприйняття та оцінку анімаційних серіалів українськими глядачами. Для досягнення поставлених цілей прислужились *методи* порівняння та зіставлення (зіставлення уривків із перекладу мультсеріалів українською мовою із мовою оригіналу); аналітичний та семантико-стилістичний (аналіз та пояснення українських еквівалентів певними чинниками), квантативний (підрахунок об'єму інтертекстів у мультсеріалах). *Матеріалом* аналізу стали оригінальні кінотексти та україномовні переклади чотирьох анімаційних серіалів: “Helluva Boss” [20] / «Збіса бос» [2], 1–2 сезони; “Hazbin Hotel” [19] / «Готель Газбін» [1], 1 сезон, “Solar Opposites” [24] / «Нету-тешні» [9], 1–3 сезони; “BoJack Horseman” [14] / «Кінь Боджек» [4], 1–6 сезони, “Disenchantment” [16] / «Розчарування» [8], 1–3 сезони, що загальним обсягом склали більш як 60 годин. У ході дослідження методом суцільного відбору з перекладів анімаційних творів було виявлено понад 200 інтертекстуальних одиниць.

Виклад основного матеріалу. Анімація для дорослих – це багатогранний феномен, категорія анімаційної продукції, що сягає корінням у ранні роки кіно та пропонує зрілій аудиторії широкий спектр тем, стилів і жанрів. Така анімаційна продукція охоплює широкий спектр тематик та стилів, від трагікомедії до епічного фентезі. Вибір жанру визначається цільовою аудиторією та авторським задумом. Автори користуються значною свободою творчого самовираження, не обмежену законами фізики чи моралі. Серед сти-

лістичних особливостей анімації для дорослих можна виділити широке використання сатири як інструменту висвітлення актуальних соціальних та побутових питань, взаємостосунків, політики, релігії, мистецтва, культура, брендів, знаменитостей, культурні стереотипи тощо. Зазвичай, анімація для дорослих створена у постмодерністському та метамодерністському стилі, що характеризується іронією, деконструкцією та абсурдом. Окрім того, характерними стилістичними рисами є поєднання психологізму, фантастики та гумору. Мультфільми для дорослих не обмежені необхідністю дотримуватися реалістичності зображення: намальованому світу не треба бути реалістичним чи достовірним, адже у мультфільмі глядачу набагато простіше прийняти умовності.

Разом із тим, анімація для дорослих – це унікальний виклик для перекладачів, який потребує жонгливання творчими рішеннями в рамках чітких візуальних та контекстних обмежень. Під час перекладу кінопродукції загалом та анімації зокрема часто використовують поняття «локалізація», яке можна трактувати по-різному. Локалізація як процес – це процес трансформації структури та змісту тексту, завдання якого адекватно передати закладені в структуру тексту прагматичні цілі стосовно заданої екстралінгвальної комунікативної ситуації, яка визначається конкретними соціокультурними, політичними та іншими умовами. І цей процес відрізняється від інших подібних практик саме тим, що має справу з цифровим контентом. Для того, щоб цифровий контент був адаптований або локалізований, необхідні особливі інструменти та технології, специфічні навички. Локалізація ж як прийом перекладу – це заміна вихідних культурно-зумовлених концептів та позамовної реальності до вимог, правил, звичаїв цільової культури. В обох випадках, у процесі перекладу анімаційного продукту в іншомовний та іншопрокультурний простір, перекладачі мусять певним чином «підлаштувати» оригінал до сприйняття пересічного глядача перебуваючи між Сциллою та Харибдою – технічними та лінгвістичними обмеженнями.

Технічні виклики аудіовізуального перекладу полягають у вимозі синхронізації перекладеного контенту із відеорядом на різних рівнях. Уточнимо, що переважним способом перекладу англійських мультсеріалів для дорослих українською мовою є переозвучення, а саме такі його види як закадровий переклад та дубляж [15]. Обидва види перекладу передбачають запис начитування акторами перекладеного тексту з репліками пер-

сонажів та повну або часткову заміну оригінальної звукової доріжки [11]. При підготовці перекладеного тексту до дублювання перекладач має брати до уваги три типи синхронізації тексту із відеорядом: фонетичної (ліп-синк), кінетичної та ізохронії. При роботі з мультсеріалом, ліп-синк, тобто синхронізація рухів губ персонажа зі звуками мови, не є критичною вимогою, адже герої – намальовані й навіть в оригіналі рухи припасовані до звуків досить умовно [7]. Проте, вимоги кінетичної синхронізації (дії персонажів із подіями на екрані) та ізохронії (довжини вимовленої фрази та фактичного процесу) актуальні як для дубляжу, так і для закадрового перекладу анімаційної продукції.

Друга група обмежень охоплює різноманітні лінгвістичні труднощі перекладу, адже крім яскравих візуальних засобів виразності, у мультфільмах для дорослої аудиторії вживають й специфічні мовні засоби. Оскільки діалоги й монологи мультфільмів, в основному, пишуть у розмовному стилі мовлення, для тексту характерними є велика кількість сленгізмів, жаргонізмів, стилістично зниженої лексики, що надають тексту природного звучання та, до певної міри, комічності. Серед мовних засобів «дорослого» мультфільму часто домінує лайлива та ненормативна лексика, що передає емоційність або відображає характери чи взаємини між персонажами, або ж навіть і суто для того, щоб шокувати та привернути увагу глядача. Як елемент гумору, засіб рефлексії та встановлення контакту із глядачем, для канви сюжету мультсеріалів широко використовують алюзії. І чи не найбільше складнощів викликає культурно-специфічна лексика, зокрема оніми, які мають національний відтінок та потребують особливої уваги від перекладача.

Отже, при перегляді мультсеріалів для дорослих український глядач стикається не просто з медіа англійською мовою, а з повністю іншим культурним пластом. З огляду на можливості відтворення специфічних для певної культури елементів, науковці виділяють і особливі стратегії перекладу. Так, наприклад, Б. Недергард-Ларсен пропонує шість підходів для подолання проблем при перекладі фільмів, пов'язаних із культурною асиметрією з огляду на мультимодальну природу самого аудіовізуального тексту: вилучення, запозичення, дослівний переклад, пояснення, перефразування та адаптація до цільової культури [23].

Найчастіше в процесі перекладу мультсеріалів з недитячим змістом іншою мовою застосовується прагматична адаптація. Термін «адаптація» вико-

ристовується в теорії перекладу для позначення такого виду перетворення, в результаті якого відбувається не тільки зміна в описі тієї чи іншої предметної ситуації, але і замінюється сама предметна ситуація. Метою адаптації є забезпечення зрозумілості вихідного контенту глядачами перекладеної версії та відтворення естетичної функції вихідного тексту в іншому культурному середовищі. Найвідоміше визначення адаптації як способу перекладу, мабуть, належить Ж.-П. Віне та Ж. Дарбельне, котрі вирізняють спосіб прямого перекладу (запозичення, кальки, дослівний переклад) та спосіб непрямого перекладу (транспозиція, модуляція, еквівалент та адаптація). Таким чином, адаптація, під якою розуміють заміну ситуації, що описується, належить до непрямого перекладу, який застосовується, коли неможливий переклад прямий [3]. Тобто під цим поняттям розуміємо модифікацію тексту відповідно до мовних, стилістичних, культурних та когнітивних структур реципієнта. У більшості випадків для перекладача існує тільки один «правильний» спосіб перекладу – не відтворити дослівно, а створити власний гумористичний елемент чи замінити реалію, використовуючи ті самі засоби, що й автор оригіналу, при цьому зберегти задум якомога ближче до оригіналу і врахувати контекст. Прагматична адаптація стосується, зокрема, реалій, які відіграють ключову роль у передачі культурного та соціально-історичного контекстів. В процесі адаптації цільовий продукт стає емоційнішим, звичнішим та смішнішим для цільової аудиторії. Це зумовлено тим, що глядачі налаштовані на легке сприйняття кінотексту, не витрачаючи час на декодування культурно-специфічних елементів, які можуть бути їм незрозумілі через відсутність необхідного культурного досвіду.

Отже, коли перекладачі розв'язують проблему відтворення культурно-специфічних елементів оригіналу в тексті перекладу, вони, фактично, намагаються, з'єднати інтертекстуальний простір, який обслуговує культуру-джерело і культуру-реципієнта, тобто вихідний та цільовий тексти. При цьому, мова йде, скоріше, про потребу відтворити не стільки спосіб вираження чи форму окремого елементу, а сам його ефект. При прагматичній адаптації вихідного контенту перекладачі неодмінно вводять у текст перекладу інтертекстуальні посилання знайомі цільовому глядачу аби актуалізувати певні змісти, посилити комедійну тональність та залучити цільових глядачів до перегляду. Інтертекстуальність стає одним із механізмів залучення глядачів до участі у твор-

чому процесі, самостійному внесенні додаткових смислів, а процес їхнього розпізнавання створює додаткове естетичне задоволення від перегляду.

Спираючись на інтертекстуальні маркери Ж. Женетта [17] виділяємо три основних компоненти інтертекстуальності: алюзії, цитати, ремінісценції. Умовно, для цілей нашого дослідження, алюзії у перекладі інтертекстуальних одиниць в анімації для дорослих можна поділити на: побутові реалії, ономастичні реалії, елементи суспільного життя, етнографічні реалії, історичні та політичні реалії. Також послуговуємось класифікацією, яка базується на формі цитати: канонічна (незмінена) цитата і трансформована (змінена, але яку легко впізнати) цитата. У побудові ремінісценції бере участь будь-який текст-першоджерело, тобто прецедентний текст, «маркери» якого є засобами, завдяки яким глядач встановлює міжтекстові смислові або структурні зв'язки. На ці маркери ми й будемо опиратися, створюючи підвиди ремінісценцій, які є актуальними для цього дослідження: літературні ремінісценції, рекламні ремінісценції, ремінісценції з попкультури, ремінісценції з інтернет-культури. Включення до структури цільового тексту анімаційного твору алюзій, цитат та ремінісценцій не тільки сприяє встановленню контакту з цільовим глядачем, але й розважає його, привертає його увагу та передає інформацію про навколишній світ. Розгляньмо, як саме функціонують різні компоненти інтертекстуальності в українських перекладах кінотекстів анімаційних серіалів для дорослої аудиторії.

Інтертекстуальні елементи в українських перекладах сучасних англійських анімаційних серіалів для дорослих виконують досить різноманітні функції. Наприклад, **побутові алюзії** досить часто використовують для відтворення гри слів: «Яка різниця між моєю мамою та лелеками? Одні відлітають в теплі краї, а вона – на той світ» [4] – “What’s the difference between my mother and a disruptive expulsion of germs? One’s a coughin’fit and the other fits a coffin!” [14]. В останньому виразі можна побачити майже хрестоматійний приклад адаптації, адже сенс чорного жарту не змінився, змінилися тільки його компоненти. В оригіналі граються з граматиною та різними формами слова, у перекладі ж – з екстралінгвальним потенціалом. Вартий розгляду також наступний приклад з **ономастичною алюзією**, де перекладачі вирішили адаптувати один вид інтертексту іншим: «А зараз, якщо дозволите, маю зустріч на Дарниці. Ага, не все тут на лісі зав’язане» [8] – “Now, if you’ll excuse me, I have an 8:30 at Dorsia.

That’s right, it’s not all forest puns here” [16]. Dorsia – справжній елітний ресторан, у якому треба бронювати столик за декілька місяців, якщо не за рік. Але в попкультуру він ввійшов як образ престижності через роман Брета Істона Елліса «Американський психопат», а щонайважливіше через однойменний фільм з Крістіаном Бейлом у головній ролі. Навряд чи цільова аудиторія впізнає цю цитату, тому необхідно використати такий еквівалент, який би переривав низку слів, які пов’язані з рослинами, що передувала цій фразі, тому й використали одомашнений онім, який створює ефект неочікуваності. Нові смислові шари з’являються в озвученні «Коняки Боджека» із використанням **політичної/історичної алюзії**: ««Відтєпер я нова людина». Ось, що має промовляти ваше обличчя до перехожих на вулиці. Ми називаємо цей підхід «НКВС». Н-К-В-С – народу кортить все бачити» [4] – ««I’ve got a new attitude.» That’s what your face should be saying to everyone you pass on the street. 86 We call that the PANTS approach. P-A-N-T-S. People all need to see» [14]. В оригіналі кумедність будується на тому, що підхід з пафосними афірмаціями, які слухав Боджек на телефоні, називається PANTS (буквально, ШТАНИ), але в наступному ж реченні подано розшифрування абревіатури, тому треба локалізувати її. Розшифрування перекладено фактично буквально, але збирається воно в зовсім іншу абревіатуру – НКВС. З історії знаємо, що НКВС – це Народний комісаріат внутрішніх справ (СРСР), який займався розвідкою, карним розшуком, ГУЛАГами, боротьбою з національними та політичними рухами тощо. З’являється гірка іронія, яка буде зрозуміла лише цільовій аудиторії, адже подкаст у мультсеріалі був присвячений мотивації, як жити краще, але очевидно, що із НКВС та їхніми репресіями не варто очікувати жодного щасливого життя. Щоб адаптувати деякі аналогії, у яких згадуються бренди, використовують деякі приклади страв та напоїв української кухні, що є частиною **етнографічних алюзій**: «Ви фальшивки! Бурбон – це назва округу, не можна робити бурбон у Німеччині. Це те саме, що робити борщ не в Україні» [4] – “Bourbon is the name of a county. You can’t just make bourbon in Germany. That would be like making Rice-A-Roni anywhere but San Francisco” [14]. Rice-A-Roni – суміш швидкого приготування, у якій навіть слоган – “The San Francisco Treat”, тобто місце походження дуже важливе для цієї компанії, на чому і наполягає Тодд. Цю аналогію неможливо зрозуміти без пояснення, а з поясненням жарт вже не буде смішним, ба більше, в озвученні неможливо вжити довге пояснення, адже є часові обмеження.

Адаптація рекламних гасел, що з часом перетворюються на **рекламні ремінісценції**, досить поширена практика, тому вони і «в»ідаються» в пам'ять людей: «Розбійники, пора до столу! Новеньке-смаченьке! – Стопе, це гасло Пузатої хати? У «Подарунку» – всесвіті є Пузата хата?» [8] – “Reavers, it’s time to feast! We have the meats. – Wait, why are you saying the tag line from Arby’s? Do-do they still have Arby’s in the Jingleverse?” [16]. Щоб адаптувати деякі ономастичні реалії, використали **літературну ремінісценцію**, яка знайома багатьом представникам цільової аудиторії, задля збереження гіперболізації: «Як перший день із прес-шавками? – Нескінченний. Як друга частина “Війни і миру”» [4] – «How was your first big day at the press junket? – Endless. It was like the second act of a Judd Apatow movie» [14]. Для більшої експресії використовують також і **популярний ремінісценції** на пісні та музичних виконавців: «Ну, покажи дикі танці!» – “Well, get to it!”; «Ага-ага, а десять хвилин тому за тобою гналася велика молода вовчиця» – “Sure, sure. Ten minutes ago, there was a big, scary shadow following you” [16] (цю фразу адресують персонажу, якого в перекладі назвали Винник, тому виникає внутрішній інтертекстуальний зв’язок). Ще один цікавий приклад з **ремінісценцією з Інтернет-культури** демонструє що час виконання перекладу також має відчутний вплив на цільовий текст: «Номінанти в категорії “Найкращий актор у кінофільмі чи тік-току”» [4] – “The nominees for best actor in a motion picture or Vine are...” [14]. Річ у тім, що третій сезон «Коняки Боджека» вийшов 22 липня 2016 року, а переклад команда «НеЗупиняйПродакшн» робила у 2020. Дуже багато чого змінилося в Інтернеті за цей час, бо якраз Vine існував у період з 2013 до 2016 року. Тобто на

момент перекладу ця реалія вже була зовсім неактуальна, тому у перекладі фігурує сучасний аналог – TikTok.

Одним із найлегендарніших українських мемів є запис невдалих дублів ролика передвиборчого кандидата на пост міського голови Харкова Михайла Добкіна і його розмова з Геннадієм Кернесом. Багато крилатих фраз розлетілося інтернетом, а деякі з них цитують і досі. Так от в мультсеріалі «Готель Газбін» у четвертій серії, де роздратований демон наказав перезняти відео, то замість фрази зі звичайною лайкою “Well, let’s take this shit from the top” [19] звучить цитата «Миша, все ху**я, давайте наново» [1]. Ситуації були схожі, тому цей жарт і включення **канонічної цитати** є доречними та дотепними, тобто цитата навіть посилює гумористичний ефект у перекладі. Часто, щоб адаптувати пісню чи навіть пародію на пісню застосовують одомашнений інтертекст із **трансформованими цитатами**: «Ніч така місячна, зоряна, ясная, видно, хоч рибку лови. Ти ж моя рибонька, віронька милая, та й на гачок припливи» [8] – «Star light, bar fight, first star I see tonight, I wish I may, I wish I might, eat the dish I fish tonight» [16]. В оригіналі – явна пародія на пісню-колискову «Star Light, Star Bright». Це один із випадків, коли потрібно створити пісню про пісню, зважаючи на контекст. Перекладачі пішли таким же шляхом і використали пісню на вірш М. Старицького, яка б вписувалась по контексту, адже в той момент надворі і справді була ніч.

Вибір використання інтертекстуальних елементів у перекладі не є довільним і значним чином залежить від контексту та мети оригіналу. Зведена діаграма (рис. 1) показує частотність використання інтертекстуальних елементів у процесі відтворення вихідних анімаційних

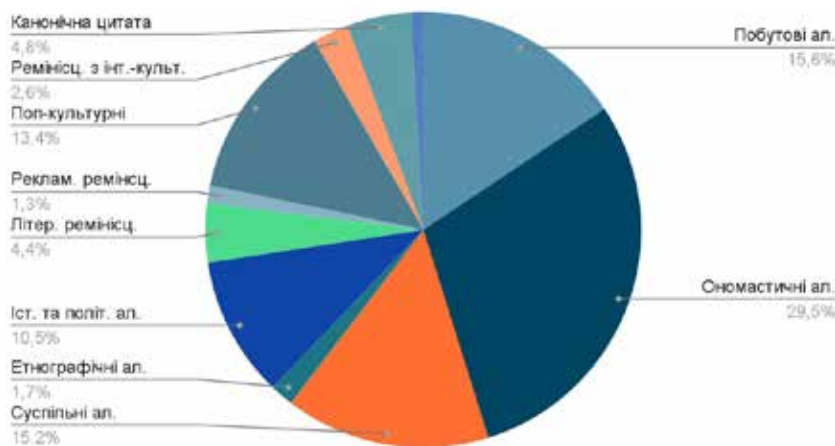


Рис. 1. Частотність використання інтертекстуальних елементів у цільових текстах

творів. Найчастотнішою групою є ономастичні алюзії, оскільки вони дозволяють цільовим глядачам легко ідентифікувати культурні референти. Друге найчастотніше група об'єднує побутові та суспільні алюзії, адже анімація для дорослих почасти відображає культурні контексти реального життя і саме ця група алюзій здатна наблизити атмосферу оригіналу до цільового глядача. Третя найчастотніша група – це ремінісценції на явища популярної культури, що можуть допомогти перекладачам відтворити ідеї та смисли епізодів оригінальної анімації не порушуючи зв'язку із широкою аудиторією через обізнаність із різноманітними її явищами.

Перекладознавчий аналіз перекладів елементів кінотекстів мультсеріалів для дорослих та їхніх оригіналів показав, що культурна адаптація є ефективною стратегією перекладу, оскільки відповідає основним критеріям репрезентативності. Проте, слід зазначити, що серед самих же глядачів анімаційної продукції для дорослих існують різні думки щодо доцільності адаптації мультсеріалів для дорослих. Огляд відгуків та коментарів цільової аудиторії на різних ресурсах демонструє, що певна частка глядачів вважає, що краще надавати перевагу буквальному перекладу, називаючи адаптовані переклади «шароварщиною» чи «байрактарщиною», проте більшість глядачів поширюють схвальні відгуки й вважають, що такі переклади навпаки сприяють кращому розумінню мультсеріалу та загалом приносять більше естетичного задоволення від перекладу. Звичайно, необхідно віднаходити баланс, адже зрозуміло, що надмірне використання адаптацій може призвести до перетворення оригіналу навіть не на переспів, а на пародію. Зміни до оригіналу виправдані лише у випадках, коли перекладач чітко усвідомлює, що розуміння жарту чи певної ідеї потребує додаткових пояснень особливо у контексті стереотипів чи специфічних знань, притаманних суто вихідній аудиторії.

Висновки та перспективи. Отже, інтертекстуальність є важливим інструментом адаптації англійськомовних анімаційних серіалів для дорослих в українському перекладі. Функціональний потенціал включення інтертекстуальних елементів культури-реципієнта у текст перекладу надзвичайно широкий й такі інтертекстуальні елементи можуть вирішувати як лінгвістичні, так і технічні виклики перекладу анімації для дорослої аудиторії. Результати аналізу демонструють, що інтертекстуальні елементи у цільовому тексті потенційно можуть вкладатись в таймінг репліки

чи доповнювати візуальну складову краще ніж буквальний чи описовий переклад та вирішувати таким чином проблему синхронізації (як ліпсинку й ізохронні, так і кінетичної синхронізації). Також, алюзії, ремінісценції та цитати знайомі цільовому глядачу ефективно відтворюють гумористичний ефект оригіналу, компенсують іншомовні каламбури та гру слів, відтворюють специфічні характеристики персонажів та особливості їхнього мовлення, адаптують специфічні оніми, неологізми, сленгізми, фразеологізми, культурні концепти, стереотипи та соціальні події мови оригіналу, адаптують незнайомі цільовому глядачу цитати, меми, тексти пісень тощо та компенсують неприйнятний для цільового глядача контент оригіналу.

Завдяки впровадженню інтертекстуальних елементів у перекладений текст, глядачі отримують контекст для глибшого розуміння та розшифрування змісту, сюжету та ідейного спрямування вихідної анімаційної продукції. Безперечними перевагами введення елементів цільової культури в переклади анімації для дорослих є те, що такий крок сприяє тому, що цільовий кінотекст викликає ті самі реакції у цільового глядача, які творці анімації очікують від глядача вихідного. Адже у перекладі персонажі говорять природною для цільової культури мовою, оперують релевантними для неї поняттями й концептами, торкаються проблем й порушують питання вже цільового суспільства. Певним чином, введення цільових інтертекстів у переклад є руйнуванням умовної четвертої стіни перекладачем – цільовий глядач розуміє, що дивиться переклад, який, проте, звучить як продукт його власної культури. Ба більше, як текст оригінальних мультфільмів для дорослих слугує для трансляції світогляду автора/ів, так і рішення увести в текст перекладу алюзію, ремінісценцію чи цитату цільової культури є способом трансляції світогляду перекладача/ів. Це – своєрідне «підморгування» «своєму» глядачу, який очікувано володіє подібними фоновими знаннями та життєвим досвідом.

Отже, мотиви для введення інтертекстуальних елементів у цільові тексти досить багатогранні, проте їх можна звести до трьох основних категорій: відтворення та збагачення змісту оригіналу, відтворення та посилення його емоційного впливу, адаптації наявних та створення додаткових інтертекстуальних зв'язків. По-перше, інтертекстуальні елементи в текстах перекладу можуть слугувати для посилення тематичної насиченості оригінального тексту, впроваджуючи нові рівні

значення, алюзії та посилання. Цей підхід дозволяє перекладачам розширити обсяг оповіді, додати глибини персонажам та залучити цільову аудиторію до анімаційного твору. Особливо дієвим таким підхід є в анімаційних мультсеріалах, що підіймають буденні проблеми та теми пов'язані із життям сучасного суспільства. По друге, інтертекстуальні посилання можуть активізувати спільний культурний досвід та емоції, посилюючи естетичний вплив тексту на цільову аудиторію. Використовуючи знайомі культурні посилання, жарти чи символи, перекладачі можуть залучити наявні знання та емоції аудиторії, налагоджуючи міцніший зв'язок з матеріалом. Такий підхід спрацьовує при перекладі таких жанрів анімації для дорослих, де емоційна залученість є надзвичайно важливою, як-от комедія. По третє, інтертекстуальні елементи можуть долати культурні бар'єри, адап-

туючи наявні інтертекстуальні зв'язки та встановлюючи нові. Цей підхід є особливо цінним при перекладі епізодів анімації для дорослих, які значною мірою ґрунтуються на культурних посиланнях або гуморі, специфічному для вихідної культури. Визначивши та адаптувавши ці елементи, перекладачі можуть зробити текст більш доступним та актуальним для цільової аудиторії, не шкодячи цілісності оригінального твору.

Перспективи дослідження вбачаються у подальшому аналізі інтертекстуальних одиниць в перекладах інших творів анімаційної продукції для дорослої аудиторії, вивченні впливу кінотексту з адаптованим контентом на сприйняття глядачами та порівняння стратегій адаптації з використання інтертекстуальних одиниць в цільових текстах в зазначеній категорії анімації від різних студій озвученні та дубляжу.

Список літератури:

1. Готель Газбін / Хазбін. Вебсайт СІМПСОНІ UA. URL: <https://simpsonsua.tv/hazbin-hotel-sezon-1/> (дата звернення: 06.05.2024).
2. Збіса бос. Вебсайт UASerials. URL: <https://uaserials.pro/6596-zbisa-bos.html> (дата звернення: 06.05.2024).
3. Кальниченко О. А., Подміногін В.О. Переклад vs. адаптація. *Вісник ХНУ імені В. Н. Каразіна*. Харків, 2004. № 636. С. 201–205.
4. Кінь БоДжек. Вебсайт UAKINO. URL: <https://uakino.club/cartoon/cartoonseries/10179-kn-bodzhek.html> (дата звернення: 06.05.2024)
5. Коваленко Л. А. Відтворення в перекладі засобів мультимодальної репрезентації знаменитостей в американських комедійних мультиплікаційних серіалах. *Вісник ХНУ імені В. Н. Каразіна*. Харків, 2021. № 93. С. 37–42.
6. Мельник Л. В. Інтертекстуальність і переклад. *Філологічний дискурс: Збірник наукових праць*. Хмельницький, 2017. Вип. 6. С. 238–246.
7. Підгрушна О. Г. Мовні та позамовні аспекти локалізації мультсеріалів українською мовою (на прикладі англomовного мультсеріалу *My Little Pony: Friendship Is Magic*). *Закарпатські філологічні студії*. Ужгород, 2021. Вип. 25. Том 2. С. 107–116.
8. Розчарування. Вебсайт UAKINO. URL: <https://uakino.club/cartoon/cartoonseries/7402-rozcharuvannya-1-sezon.html> (дата звернення: 06.05.2024)
9. Сонячні протилежності / Нетутешні. Вебсайт UAKINO. URL: <https://uakino.club/cartoon/cartoonseries/11000-sonyachn-protilezhnostnetuteshn-1-sezon.html> (дата звернення: 06.05.2024)
10. Тацакович У. Т. Інтертекстуальність у перекладі: загальний огляд та обґрунтування інтегрованого підходу. *Закарпатські філологічні студії*. Ужгород, 2019. Вип. 11. Т. 2. С. 51–57.
11. Cintas J. D., Anderman G. *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. Palgrave Macmillan, 2009. 256 p.
12. Barthes R. *Texte*. *Encyclopedia universalis*. Paris, 1973. Vol. 15. P. 803.
13. Bassnett S., Lefevere A. Where are we in translation studies? *Constructing cultures. Essays on literary translation*. Clevedon, 1998. 143 p.
14. BoJack Horseman. Netflix. URL: <https://www.netflix.com/title/70300800> (date of access: 30.05.2024).
15. Chaume F. *Audiovisual Translation: Dubbing*. Routledge, 2020. URL: <https://doi.org/10.4324/9781003161660> (дата звернення: 06.05.2024).
16. Disenchantment. Netflix. URL: <https://www.netflix.com/title/80095697> (date of access: 30.05.2024).
17. Genette G. *Figures III*. Seuil, 1972. 285 p.
18. González L. P. *Audiovisual translation: Theories, methods and issues*. London : Routledge, 2014. 356 p.
19. Hazbin Hotel. Amazon Prime Video URL: <https://www.primevideo.com/detail/Hazbin-Hotel/0HZWTB-ZYQQXYW48YBANMDM2MZE> (date of access: 30.05.2024).

20. Helluva Boss. Internet Archive URL: <https://archive.org/details/helluva-boss-season-1> (date of access: 30.05.2024).

21. Jakobson, R. (1960). Linguistics and Poetics. // *Style in Language* / Ed. by T. Sebeok. Cambridge, 1960. P. 350–377.

22. Martínez-Sierra J. J. Building Bridges Between Cultural Studies and Translation Studies: With Reference to the Audiovisual Field. *Journal of Universal Language*. 2010. Vol.11. №.1. P. 115–136.

23. Nedergaard-Larsen B. Culture-bound problems in subtitling. *Perspectives*. 1993. Vol. 1. №. 2. P. 207–240.

24. Solar Opposites. Hulu. URL: <https://press.hulu.com/shows/solar-opposites/> (date of access: 30.05.2024).

Pidhrushna O. H., Farafonova A. S. EXPLORING THE USE OF INTERTEXTUALITY IN UKRAINIAN TRANSLATIONS OF THE ENGLISH ADULT-ORIENTED ANIMATED SHOWS

The article focuses on the study of audiovisual translation issues, namely the features of English adult-oriented animated shows recreation for Ukrainian viewers. The study aims to identify the functional characteristics of intertextual elements in Ukrainian translations of English adult-oriented animated shows as integral components of adaptation strategies. The paper examines the genre-stylistic features of adult animation, characterised by its thematic depth, stylistic diversity, and complex narratives. It highlights the specific lexical and stylistic challenges of translating adult animation, primarily the need to adequately convey informal speech registers, profanity, sarcasm, and irony as well as culturally specific lexical units, concepts, and references. Pragmatic adaptation is proposed as an effective strategy in the translation of adult-oriented animated shows. This approach enables the preservation of the original's ideas and meanings, aesthetic effect, and dynamism while tailoring it to the target audience. Incorporating intertextual elements familiar to the target culture can enhance the text's comprehensibility and relevance by establishing connections with the target audience's experiences and background knowledge. The paper explores the role and functions of intertextuality in the context of animation translation. It outlines a methodological framework for analysing intertextual elements in the target text and provides a classification of intertextuality markers for this study. The paper examines the use of allusive elements, reminiscences, and quotations in Ukrainian translations of English adult-oriented animated shows. It assesses the impact of these elements on the perception of the translated text and evaluates their effectiveness as an adaptation strategy. The translation of adult animation presents unique challenges due to its reliance on humour, cultural references, and complex social commentary. Intertextuality plays a crucial role in navigating these challenges, enabling translators to bridge cultural gaps and convey the nuances of the original text effectively. The paper identifies various motivations for introducing intertextual elements in target texts, categorised as follows: recreation and enrichment of original content (intertextual elements can enhance the original's thematic richness and introduce new layers of meaning); recreation and intensification of emotional impact (intertextual references can evoke shared cultural experiences, intensifying the emotional impact on the target audience); adaptation of existing and creation of additional intertextual links (intertextual elements can bridge cultural gaps by adapting existing intertextual connections and establishing new ones). Overall, intertextual elements can serve as a valuable tool in adapting adult animation texts; however, their incorporation into the translation text should be grounded in a deep understanding of both the source text and the target culture. Effective utilisation of intertextuality requires a thorough grasp of both the source and target cultures, ensuring that the translated text resonates with the target audience while preserving the integrity of the original work.

Key words: film translation, AVT, intertextuality, adaptation, domestication, adult-oriented animation.