

УДК 81'25:791.2

DOI <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2022.25.2.20>

**МОВНІ ТА ПОЗАМОВНІ АСПЕКТИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ МУЛЬТСЕРІАЛІВ
УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ (НА ПРИКЛАДІ АНГЛОМОВНОГО МУЛЬТСЕРІАЛУ MY
LITTLE PONY: FRIENDSHIP IS MAGIC)**

**LINGUISTIC AND EXTRALINGUISTIC ASPECTS
OF ENGLISH ANIMATION SERIES LOCALIZATION IN UKRAINIAN
(BASED ON “MY LITTLE PONY: FRIENDSHIP IS MAGIC”)**

Підгрушна О.Г.,

orcid.org/0000-0001-6407-4322

кандидат філологічних наук,

асистент кафедри теорії і практики перекладу з англійської мови

Навчально-наукового інституту філології

Київського національного університету імені Тараса Шевченка

У статті надано комплексне висвітлення проблеми відтворення аудіовізуальної продукції, а саме, анімаційного мультсеріалу, та досліджено як мовні, так і позамовні труднощі перекладацького процесу. Мультсеріал розглядається як мультимодальний текст, сенс якого формує взаємодія та взаємозалежність двох каналів комунікації (вербального та невербального) та двох семіотичних модальностей (візуальної та аудіальної). Визначальними рисами, що впливають на процес перекладу сучасного мультсеріалу визначено: залучення подвійної (дитячої та дорослої) аудиторії, мовна гра, алюзивний потенціал та інтертекстуальність, взаємодія вербального та візуального планів вираження, формальні обмеження обраного різновиду кіноперекладу. У статті запропоновано категоризувати різні бічні проблеми перекладу аудіовізуальних творів на лінгвістичні, синематичні, жанрові та технічні аспекти, що

зумовлено комплексною природою самого аудіовізуального тексту. У рамках кожного аспекту узагальнено та досліджено конкретні перекладацькі виклики, що виникають у процесі локалізації мультфільму, а саме: відтворення промовистих власних назв, квазіреалій та лінгвостилістичних особливостей; експресивного потенціалу, подвійних значень та алюзій; мовновізуальних каламбурів та дієгетичних пісень; та дотримання визначених технічних вимог до субтитрування та дублювання. Неадекватне відтворення цільового аудіального тексту пов'язані як із недостатньою увагою до мовностилістичних характеристик та експліцитних і імпліцитних сенсів породжених взаємодією різних планів вираження першотвору, так і з низьким або недостатнім рівнем володіння технічними засобами обраного різновиду кіноперекладу. Виявлено, що нівелювання характерних мовних, стилістичних та жанрових рис мультсеріалу в процесі локалізації призводять до обмеження цільової аудиторії перекладу та мають негативний вплив на комерційний успіх аудіовізуального продукту.

Ключові слова: аудіовізуальний переклад, мультимедійний переклад, переклад, анімація, локалізація, відтворення мультимодальних текстів, Мій маленький поні.

The article aims to provide a comprehensive analysis of the issues in audiovisual translation, namely animated series, considering both linguistic and extralinguistic challenges of the translation process. An animated series is considered a multimodal text, where the meaning is formed by the interaction and interdependence of two communication channels (verbal and non-verbal) and two semiotic modalities (visual and aural). The dual audience engagement, wordplay, allusiveness and intertextuality, verbal and visual modes interaction, and formal limitations of the film translation technique are the defining features that influence the translation process of an animated series. Problematic aspects of animated series localization are categorized into linguistic, cinematic, genre, and technical. Within the framework of each aspect, specific translation challenges arising in the process of animated series localization are summarized and researched, namely the recreation of speaking names, quasi-realities, linguistic and stylistic features; expressive potential, double meanings and allusions; linguistic and visual puns and diegetic songs; as well as compliance with specified technical requirements for subtitling and dubbing. Inadequate recreation of the target audiovisual text is associated both with insufficient attention to linguistic and stylistic characteristics, and explicit and implicit meanings generated by the interaction of different modes of expression and also with an inadequate level of mastery of the technical means of dubbing and subtitling. It was determined that the disregard of the characteristic linguistic, stylistic and genre features of the animated series in the process of localization leads to the limitation of the target audience of the translation and affects the commercial success of the audiovisual product.

Key words: AVT, multimedia translation, recreation, animation, localization, multimodal texts translation, My Little Pony.

Постановка проблеми. Проблема перекладу аудіовізуальної продукції не перестала привертати увагу дослідників, адже охоплює широке коло питань, що потребують як теоретичного осмислення, так і практичного вирішення. Однією з таких проблем є відтворення мультимодальних текстів, що належать до різних жанрів, зокрема, анімаційних фільмів. Анімаційні або мультиплікаційні фільми (чи мультфільми) – це особливий жанр кіномистецтва, твори якого містять кадри послідовних фаз руху мальованих зображень (традиційних чи цифрових) або об'ємних об'єктів. З 1908 року, коли перші мальовані фільми вперше побачили світ, до сьогодні, анімація перетворилася на потужну індустрію розваг: у Європі тільки для показу в кінотеатрах щороку випускають орієнтовно 55 повнометражних анімаційних фільмів [4]. Проте, лідером у світі мультиплікації є США, представлений такими всесвітньо відомими гігантами, як-от студії Дісней, Піксар чи Ілюмінейшнз. Обсяги анімаційної продукції є величезними й охоплюють незчисленні мультфільми й мультсеріали для телебачення та стримінгових платформ. Не меншим є і попит на таку кінопродукцію та на її переклади в неангломовних країнах, зокрема й в Україні. Сучасні мультфільми характеризуються низкою специфічних рис, як-от орієнтація на подвійну аудиторію. Увагу дітей насам-

перед привертає яскравий візуальний елемент, а дорослу глядацьку аудиторію анімація залучає за рахунок глибшого, підсвідомого впливу: завдяки інтертекстуальності, підтекстам, натякам на загальновідомі факти, культурні концепти та специфічному використанні мови [7]. Відтак і адекватне відтворення мультсеріалу, не в останню чергу, забезпечить комерційний успіх перекладного продукту на іншокультурному та іншомовному ринку.

Аналіз останніх досліджень і публікацій із проблематики відтворення мультиплікаційних фільмів у площині англо-українського перекладу показує, що дослідники зосереджуються на вивченні особливостей дубляжу анімації; особливих перекладацьких труднощах, як-от ідіолекти, власні назви, гумористичні елементи тощо; певних стратегіях і методах перекладу анімації (зокрема, Бухольц Н., Гудманян А., Матківська Н., Мельник А., Полякова О.). Досить часто, наукові розвідки, що стосуються перекладу мультсеріалів концентруються саме на детальному аналізі відтворення мовних елементів поза контекстом модальностей комплексного аудіовізуального тексту та не приділяють достатньої уваги особливостям застосування методів кіноперекладу. Очевидно, що окреслена проблематика є багатогранною та ще не здобула всеохопного осмислення в українському перекладознавстві.

Постановка завдання. Ця розвідка має на меті дослідити переклад мультсеріалу як цілісного мультимодального тексту з урахуванням взаємодії мовних та позамовних аспектів, що впливають на процес та результат його локалізації. У такому контексті, вбачається за необхідне: окреслити характерні риси мультсеріалу як об'єкту перекладу, виявити та типізувати основні виклики, що виникають у процесі перекладу мультсеріалу, проаналізувати й порівняти підходи до вирішення труднощів відтворення мультсеріалу у процесі перекладу з огляду на обраний метод кіноперекладу та узагальнити здобутки і втрати результатів перекладу з погляду їх відповідності оригінальному тексту.

Матеріалом дослідження послужив мультсеріал «Мій маленький поні: Дружба це диво» [6] та його український дубляж (сезони 1–4, 9 перекладені та озвучені студією Майстер-Відео на замовлення телеканалу ПлюсПлюс; сезони 5–8 – студією 1+1) та фанатські субтитри (сезони 1, 2, 4, 5, 7). Анімаційний мультсеріал «Мій маленький поні» є помітним явищем сучасної попкультури, що породив справжню імперію та зібрав цілі покоління шанувальників. Франшиза зародилася ще в 1986 році [2], проте справжньої популярності набула її третя «реінкарнація» 2010 року – мультсеріал «Мій маленький поні: Дружба – це диво» (*My Little Pony: Friendship Is Magic*), створений на основні комп'ютерної анімації. Цільова аудиторія серіалу є досить широкою, хоча з першого погляду й видається, що це типовий дитячий мультфільм для дівчаток (та, можливо, їхніх мам). Проте, після детальнішого ознайомлення, очевидно, що мультсеріал є досить своєрідним та кидає виклик типовим гендерним ролям та стереотипам [13, с. 90]. Цікаво, що вже після першого сезону мультфільм привернув значну увагу різновікової аудиторії, зокрема й чоловічої [11]. Мультсеріал залучає набагато ширшу аудиторію вдало поєднавши типову «дівчачу» та «хлопчачу» естетику, нешаблонних персонажів, свіжий мовний і ситуативний гумор, елементи бойовика й детективу (швидкий перебіг подій, розслідування, переслідування та боротьба зі супротивниками) [5]. Не в останню чергу залученню різновікових та різностатевих груп глядачів сприяє і багате візуальне поле анімаційного серіалу, як-от різноманітні алюзії та натяки на медійні твори популярної культури [14]. Адже, для дорослого глядача, пошук та розпізнавання таких прихованих елементів – це своєрідна інтелектуальна гра. Творці мультфільму цілеспрямовано створили такий мультимодальний наратив, що «вийшов

за межі початкової комерційної мети» (дитячої аудиторії) та звертається до кожного глядача, що «знайомий із сучасною попкультурою інтернету та опанував її коди» [8]. Тож, аналізований аудіовізуальний текст можна вважати показовим прикладом сучасного мультсеріалу, що містить усі його типові риси.

Виклад основного матеріалу. Головною особливістю роботи із будь-яким аудіовізуальним текстом є те, що кожен такий твір – це мультимодальний наратив. Тобто, текст, що органічно поєднує вербальний та невербальний канали комунікації із двома семіотичними модальностями – візуальною та аудіальною [15, с. 24]. Саме взаємодія різних планів вираження і формує цілісність та зміст вихідного повідомлення. А серед специфічних рис, що притаманні саме мультфільмам виділяють такі: використання розмовної мови, використання «дитячої» мови, образна мова, каламбури та мовна гра із залученням візуального елемента, наявність елементів інших мов і регіональних діалектів вихідної мови, культурні підтексти та інтертекстуальність, присутність виховного / навчального елемента, присутність романтичного елемента та використання пісень [9]. З одного боку, до перекладу анімаційних фільмів можна застосувати стратегії, що використовують під час перекладу дитячої літератури, адже ці тексти ріднять подібні труднощі, як-от потреба задовольнити подвійну цільову аудиторію, враховувати рівень дитячого сприйняття, віднаходити творчі рішення до відтворення маркерів вихідної культури, мовних ігор та гумору [10]. Цілком слушно, адже кожен текст, що орієнтується на специфічну аудиторію, вимагатиме від перекладача творчого підходу, використання функціональних еквівалентів та, певною мірою, прагматичної адаптації. Проте, з іншого боку, справедливо зауважити, що аудіовізуальні тексти, на відміну від текстів літературних, обмежені часовими, просторовими та візуальними рамками та позбавляють перекладача багатьох практичних можливостей.

Зважаючи на вищевикладене, вважаю за доцільне умовно розділити труднощі і виклики, які трапляються перекладачеві під час роботи над аудіовізуальним твором на чотири групи: **лінгвістичні** (пов'язані із відтворенням суто вербальних елементів, реалізація яких меншою мірою залежать від інших модальностей кінотексту), **синематичні** (пов'язані із відтворенням вербальних елементів серіалу, що реалізуються у зв'язку із відеорядом та/або звуковою доріжкою), **жарові** (пов'язані із задоволенням очікувань цільових реципієнтів) та **технічні** (пов'язані

із вимогами конкретного різновиду кіноперекладу). Безумовно, такий поділ є досить умовним і не має ієрархічної структури, адже на практиці окреслені аспекти тісно переплітаються та взаємодіють. Розгляньмо далі ці групи труднощів та пов'язані із ними перекладацькі виклики на окресленому практичному матеріалі.

Серед викликів *лінгвістичного* характеру в мультсеріалі домінують промовисті власні назви, квазіреалії та лінгвокультурні особливості вигаданого світу, ідіолекти персонажів. Усі оніми, що фігурують у мультсеріалі, від імен персонажів до назв специфічних для вигаданого світу явищ, є промовистими. Промовисті власні назви не лише надають образну характеристику означуваним істотам, предметам та явищам, а й створюють підґрунтя для численних візуальних та мовних гумористичних обігравань. Реалізація функцій промовистої назви у тексті залежить від її семантичного потенціалу, що й створює потрібні асоціації в уяві реципієнта. Це – саме той випадок, що потребує творчих шляхів вирішення, відтворення прихованого сенсу, зокрема для дитячої аудиторії, адже «характеристичне власне ім'я одразу ж допомагає їй визначити аксіологічну природу персонажа як позитивну або негативну» [16, с. 187]. У перекладі промовистих власних назв і в дубляжі, і в субтитрах, переважає транскодування. Почасти, за першої згадки оніму, субтитри, окрім перекладу основного тексту, пропонують ще й пояснення-коментар, що з'являється у верхній частині екрану¹: *Twilight Sparkle: [wincing] I've... been sent... from Canterlot... / Твайлайт Спаркл: Мене... прислалаи... з Кантерлота... / Твайлайт Спаркл: Мене... при... слали... з... Кантерлота... щоб... (Canterlot = Камелот + canter (легкий галоп))*. Варто зазначити, що в окремих випадках у перекладах відтворено еквівалентом прикметник або іменник, що є елементом промовистого імені, наприклад: *Big McIntosh / Великий Мак / Кременний Мак*. Переважна більшість власних назв на позначення імен персонажів та географічних назв транскодовано без додаткових пояснень чи спроб експлікувати «промовистий» елемент: *A.K. Yearling / А.К. Йорлінг / А.К. Їрлінг; Cloudsdale / Хмародейл / Клаудсдейл*; відтворена способом калькування як-от: *The Wonderbolts / Дивоблискавки / Блискогроми (Wonderbolts = Wonder[ful] + Thunderbolts – Дивовижні Блискавки)*; значно рідше зустрічаємо спроби творчого переосмислення промовистих онімів: *Grand Galloping Gala / Свято гранд*

галоп / Грандіозна Гарцююча Гала. Проте, не вдається простежити послідовності чи узгодженості у виборі конкретного способу перекладу промовистої назви ні в дубляжі, ні в субтитрах.

Лінгвокультурні особливості вигаданого світу реалізуються на семантичному рівні та мають на меті протиставити реальний світ людей фантастичному світу поні. Одна з характеристик такої лексики в серіалі полягає у заміні лексичних елементів на позначення людини, як-от *-one* чи *-man* на лексичний елемент на позначення жителів вигаданого світу: *-pony, -filly, -colt*, тощо. У перекладацьких підходах до відтворення таких елементів більшою мірою спостерігаємо тенденцію до нейтралізації відносного до світу поні семантичного елементу: *everypony / усі поні, ви / ви всі; anypony / хтось іще / мені одній; somepony / хоч хтось / комусь; porpony / жоден поні / ніхто*. Проте, спорадично, коли дає нагоду контекст та технічні обмеження кіноперекладу, зустрічаємо і випадки відтворення семантичного елементу: *pony folk / серед нас, поні / наша поні-громада; fillies and gentlecolts / леді поні і джентльпоні / поні та панове; one-pony theater / театр однієї поні / театр одної поні*. Схожим чином у мультсеріалі та його перекладах функціонують ідіоми: *an old ponies' tale* (пор.: *old wives' tale*) / *стара казка / стара поняча казка; I know it like the back of my hoof (hand)! / знаю її як свої копитця! / знаю її як свої чотири копита*. Особливої уваги заслуговують квазіреалії світу поні. Більшість із них створено схожим способом: заміна одного з елементів лексичної одиниці на інший елемент, що корелює зі світом вигаданим, наприклад: *wing power / криловати / криловати (wingpower – букв. крило-потужність); pony rox – вісна / вітрянка; hoofball / хуфбол / хуфбол*. Серед способів перекладу визначаємо транскодування, калькування та експлікацію. Проте, як і в разі перекладу власних назв, прослідкувати залежність способу перекладу від характеристик цільової лексичної одиниці не вдається. Більш того, деякі квазіреалії мають різні еквіваленти у різних серіях, що створює дисгармонію у сприйнятті цілісного мультсеріалу цільовим глядачем: *cutie mark – чудовий знак, відзнака, к'юті марка / міточка, мітка долі, відзнака*.

Ідіолекти у мультсеріалі покликані підкреслити й, навіть, дещо перебільшити характери героїв. Наприклад, Пінкі Пай, ексцентрична та гіперактивна естрадниця, має грайливу мову, що сповнена двозначностей, римування, алітерацій, неологізмів, каламбурів, надмірного використання прикметників та помилкові найвищі ступені порівняння, як от: *Pinkie Pie: Oh thank*

¹ Тут і надалі приклади подано у форматі *текст оригіналу / текст дубляжу / текст субтитрів*, якщо не вказано інше.

you, *Twilight*, it's the most wonderful-est gift ever. / **Пінкі Пай:** Дякую Твайлайт, це незрівнянно казковий подарунок! / **Пінкі Пай:** О, дякую, дякую, Твайлайт! Це найбільш найкращий подарунок у світі! Ідіолект Пінкі Пай один із небагатьох, що майже без опору переходить у мову перекладу, оскільки засоби його створення є досить виразними і в українській мові. Проте, в субтитрах спостерігаємо більш послідовний підхід до відтворення його характерних рис. Рейнбов Деш, що захоплюється екстремальним спортом та уособлює сміливість, і мову має відповідну – прослідковується широке використання звуконаслідувань та сленгізмів: **Rainbow Dash:** So some punks poked a little fun at you and you got stage fright, big deal. / **Рейнбов Деш:** Якісь дурні поглузували з тебе і ти тепер боїся публіки. Начхай! / **Рейнбов Деш:** То якісь покидьки понасміхалися над тобою, тепер у тебе страх публіки. Ну й що? Помітно, що версія мовлення персонажу в дубльованому перекладі тяжіє до нейтральнішого реєстру в порівнянні із субтитрами. Реріті, що має образ елегантною та дещо манірною світської левиці, використовує лексичні одиниці піднесеного реєстру та почасті вводить у мову французькі слова: **Rarity:** Oh my stars, darling! Whatever happened to your coiffure?! / **Рерімі:** О, мої зірки! Люба, що сталося з твоєю зачіскою?! / **Рерімі:** Святі зорі, любонько! Що трапилось із твоєю зачіскою? Проте, в обох версіях перекладу мовлення Реріті не відображає тих особливостей, що були притаманні оригіналу – французькомовні вкраплення нівельовано, а реєстр знижено до нейтрального. Чи не найскладнішою для іншомовного відтворення виявляється ідіолект Еплджек, робітничої конячки в прямому й переносному сенсі, що характеризується рисами притаманними діалекту жителів південно-східних штатів Америки [12]. Проте, в обох перекладах мовлення персонажу цього не відображає: **Applejack:** I gotta skidaddle on home quick. I'm powerful late for, uh, fer somethin'. Uh, g'night. / **Еплджек:** Краще мені тікати додому. Я так спізнююсь...кудись. Па-па! / **Еплджек:** О, трясця. Ви бачили, котра година? Я мушу скакати додому швидко, я добряче запізнююсь до, ем...чогось. Добраніч! Проблема відтворення ідіолектів стоїть ще гостріше, коли специфіка вимови персонажів стає джерелом гумору в мультсеріалі. Зокрема, один з епізодів ґрунтується на тому, що Реріті й Еплджек намагаються наслідувати мову одна одної. В іншому епізоді Еплджек втрачає свій специфічний ідіолект і починає говорити нейтральним реєстром. Проте, ні дубляж, ні субтитри не відобразили гри ідіолектами в перекладі.

Жанрові труднощі полягають, головню, в забезпеченні легкості сприйняття дитячою аудиторією – виборі простих лексичних одиниць відповідних реєстрів та відтворенні мовних ігор, алюзій та натяків, що залучають до перегляду дорослих глядачів. В дубляжі мультсеріалу, на відміну від субтитрів, помітна тенденція до притлумлення лексичних одиниць, що потенційно мають образливий або двозначний інвективний характер, як-от тут: **Gilda:** Dash doesn't need to hang with a dweeb like you now that I'm around. You're dorkin' up the skies, Stinkie Pie, so make like a bee and BUZZ OFF. / **Гільда:** Деш не варто спілкуватись з такою малечю, адже є я. Ти тут зайва, дуренька Пінкі. Тож забирайся звідси. / **Гільда:** Деш не потрібні такі випунки як ти, коли я є поруч. Ти засмічуєш небо, смердючко Пай. Будь як бджілка — дзижчи звідси! (*Stinkie Pie — Смердючка Пай (гра слів)*). Можна припустити, що стандартні вимоги до лексичного наповнення мультфільму на українських телеканалах, де трансливали дубльований переклад, більш суворі, ніж у вихідній культурі. Відтак, текст дубляжу пройшов, певною мірою, цензурування. Субтитри ж створювали фанати для фанатів. Проте, об'єктивно, стилістичний потенціал дубляжу, порівнюючи з субтитрами, значно нижчий. Справедливо зазначити, що у дубляжі від студії 1+1 спостерігається більша схильність до використання сленгізмів та стилістично зниженої лексики: **Spike:** Is that new? I like it. / **Спайк:** Щось новеньке? Прикольно! / **Спайк:** Щось нове? Незлецько.

Гра слів поєднує в собі труднощі й лінгвістичного, і синематичного характеру, оскільки покладається на специфіку вихідної мови та реалізується у поєднанні із подіям, що зображає відеоряд на екрані. Проте, у разі мультсеріалу, мовні ігри є не поодиноким чи факультативними елементами, а якраз жанровою ознакою. Зокрема, як уже було зазначено, промовисті імена персонажів неодноразово стають елементом гри слів. Проте, через те, що семантичні смислотвірні елементи онімів не відтворено, а транскодовано, така гра значно менш відчутна, а то й зовсім зникає в перекладі: **Rainbow Dash:** They don't call me "Rainbow" and "Dash" for nothin'! / **Тріксі:** Seems like anypony with a dash of good sense would think twice before tussling with the Great Trixie. / **Рейнбов Деш:** Не дарма ж мене звать спритною Рейнбоу! / **Тріксі:** Коли усі побачать, що вміє Тріксі, тебе називатимуть невдахою. / **Рейнбов Деш:** Мене не звать «Рейнбоу» і «Деш» просто так. / **Тріксі:** Коли Тріксі поряд, єдине ім'я, яким тебе зватимуть — «невдаха». (*Нагадуємо: Rainbow Dash – Райдужний Ривок*).

Буквально кожна серія насичена випадками гри слів, що широко використовують всю палітру мовних та стилістичних засобів, як от: **Twilight Sparkle**: *I'm just here to check on the decorations, and then I'll be out of your hair!* **Rarity**: *Out of my hair? What about your hair?! / Твайлайт Спаркл: Я лише перевірю оздоблення і зникну з твоїх очей.* **Perimi**: *З моїх очей? А як же твої очі? / Твайлайт Спаркл: Я зайшла тільки для того, щоб перевірити оформлення, і вже щезаю з Ваших очей.* **Perimi**: *З моїх очей? І покажетесь такою на очі іншим?* або: **Nurse Redheart**: *It was a mishap with some of the baked goods.* **Pinkie Pie**: *No, not baked goods, baked bads.* / **Медсестра Редхарт**: *Вони отруїлися гарячою випічкою.* **Пінкі Пай**: *Ні! Погана випічка, погана!* / **Медсестра Редхарт**: *Харчове отруєння якоюсь здобою.* **Пінкі Пай**: *Ні... Не здобою... Нездобою!* В обох випадках реалізація гри слів залежить і від обізнаності глядача із макрокотекстом: у першому прикладі Твайлайт приходить до Реріті із зіпсованою зачіскою, у другому – поні отруїлися мафінами, які спекли з неїстівних інгредієнтів. У цілому, субтитри більш вдало відтворюють гру слів, насамперед, завдяки орієнтації не на семантичний, а на прагматичний аспект кожної ситуації. Проте, не рідкісні випадки, у яких гра слів і двозначності фактично нівелюються в перекладі й зберегти вдається лиш пряме значення лексичних одиниць: **Discord**: *I know a trick that'll turn Celestia's castle into cheese. Do you think it's a "gouda" idea? [laughs] That's just the first of many cheese jokes if we go down this path.* / **Дискорд**: *Я знаю як перетворити замок Селестії на сир. Як тобі ця сирна ідея? І це тільки один із багатьох сирних жартівів.* / **Дискорд**: *Я знаю одне закляття, яке оберне замок Селестії на сир. Як думаєш, це гарна ідея? Це лишень перший із безлічі сирних жартівів, якщо ми підемо цим шляхом.* Тут ні обігравання схожих за звучанням прикметника *good* та назви сиру *gouda*, ні двозначність фрази *cheesy joke* у перекладі не відтворені. Хоч пропозиція і звучить у перекладах як нонсенс, проте, зважаючи на характер цього персонажу, такі фрази цілком в його стилі, тож є всі шанси, що цільовий глядач на відчує значного дисонансу. А ось тут використано прийом деформації ідіоми *to beat a dead horse*: **Twilight Sparkle**: *AJ, think you're beating a dead... tree!* / **Твайлайт Спаркл**: *Ей Джейсі, ти лупцюєш засохле... дерево.* / **Твайлайт Спаркл**: *Джекі, здається, ти лупцюєш мертву... яблуню.* (Лупцювати мертву кобилу — марнувати час і зусилля (англ. фразеологізм). Оскільки на відео Еплджек якраз таки б'є копитами по дереву, то

фактично, в обох варіантах Твайлайт просто констатує факт, а гра слів не переходить у переклад.

Мультсеріал має надзвичайний алюзивний потенціал, що, насамперед, націлений саме на дорослу аудиторію, адже процес «розгадування» зашифрованих натяків та підтекстів – це інтелектуальна забава, що приносить естетичне задоволення дорослому глядачеві. Багато алюзій створено суто завдяки відеоряду та/або аудіодоріжці, і в таких випадках перекладач не має можливості експлікувати чи пояснити приховані контексти своєму глядачеві. Наприклад, в одній із серій, отруйні лози, що захопили Споконвічнозелений ліс, своїм виглядом нагадують паразитів-лицехватів із культового фільму «Чужий» 1979 року. В іншій, персонажі бігають один за одним під музику, що дуже нагадує відому мелодію із шоу Бені Гіла, яку часто використовують як саундтрек для комедійних погонь. Як і в разі перекладу художнього твору, алюзії, що базуються на (умовно) універсальних знаннях та популярних у всьому західному світі явищах, під силу розшифрувати цільовому глядачу. Наприклад, одна із серій повністю будується на таких алюзіях: поні магічним чином потрапляють у книгу коміксів та отримують нові «супергеройські» імена: **Masked Matter-Horn!** **Fili-Second!** **Zapp!** **R-Radiance!** **Mistress Mare-velous!** **Saddle Rager!** **You're the... Power Ponies!** / **Матерія у Масці, Секунда, Енергія, Блиск, Міс Диво! Страшна Лють. Ви ж Могутні Поні! / Магічна Маска! Блискавична! Електро! С... Сяюча! Супердівчина! Лютий Месник! Ви — Могутні Поні!** Назва команди апелює до Могутніх Рейнджерів (*Power Rangers*), що відомі в Україні ще з мультфільмів 2000-х років, а імена персонажів – до супергероїв студії Марвел та ДіСі. Обидва переклади не сповна відображають алюзивний потенціал імен, проте впізнаваності алюзій цільовими глядачами сприяє відеоряд – зображення костюмів та ефектів суперсил, якими оволоділи персонажі. Також, алюзії, що покладаються на універсальні стереотипи та поведінку людей, більшою мірою без опору переходять у мову перекладу. Як ось тут, де спостерігається прямий натяк на чоловіка, що неодноразово ночував у коридорі, бо жінка вигнала його з ліжка: **Spearhead**: *This is my latest piece – "A Thousand Nights in a Hallway".* **Princess Cadance**: *Wow, I guess nighttime in a hallway can be pretty dark.* **Spearhead**: *[seriously] There is none more dark.* **Shining Armor**: *[baffled] Yeah. Totally.* / **Снірхед**: *Це мій останній шедевр: «Тисяча ночей у коридорі».* **Принцеса Каданс**: *Ого, схоже, що ночі у коридорі дуже темні.* **Снірхед**: *Темнішими*

не бувають... **Шайнінг Армор:** *Так... Справді... / Спірхед:* *Ось мій останній шедевр. "Тисяча ночей у передпокої!"* **Принцеса Каденс:** *Ого, бачу, ніч у передпокої така темна.* **Спірхед:** *Темніше не буває.* **Шайнінг Армор:** *Ага, ще б пак.* Зокрема, завершеності епізоду надає відеоряд – після останньої фрази принцеса Каденс, дружина Шайнінг Армора, показово закриває очі.

Проте, алюзії, що включають лексичний елемент, навіть коли першотвір відомий цільовій культурі, можуть і не реалізуватись у перекладі, як-от тут: **Pinkie Pie:** *I've got my eye on them. Something's rotten in... whatever the name of this village is that we're in right now!* / **Пінкі Пай:** *Я пильнуватиму. Щось тут не те в... байдуже як це їхнє місто називається.* / **Пінкі Пай:** *Я не спущу з них своїх очей. щось гниле в цьому...селі, як би воно там не називалося, в якому ми зараз!* Фраза Пінкі – це майже пряма цитата всесвітньо-відомої репліки з «Гамлета»: «*Something is rotten in the state of Denmark...*», що українською відома у версії: «*Прогнило щось у Данській королівстві*». Як бачимо, лише у субтитрах спробували створити паралель із цитатою українською мовою. У дубляжі ж вона і зовсім невпізнана. Схожа ситуація з іншими алюзіями як на класичні літературні твори у мультсеріалі, так і на певні явища світу реального, наприклад: **Fluttershy:** *Oh, even tweets don't make sense any more!* / **Флатершай:** *О, я навіть забула мову пташок...* / **Флатершай:** *Навіть чиркання більше не розумію.* Окрім прямого свого значення, ця фраза натякає на «твіт» (*tweet*) – коротке повідомлення у мікроблогах на платформі Твітер й іронізує над тим фактом, що почасти ці повідомлень абсолютно беззмістовні. В обох перекладах реалізовано лише пряме значення фрази.

Серед труднощів **сінематичного** характеру в анімаційному серіалі можемо виділити такі: мовновізуальні каламбури та дігетичні пісні. Мовно-візуальні каламбури передбачають ситуації, коли цілісність сприйняття ситуації та її комунікативний ефект реалізується у безпосередній взаємодії між вербальним та візуальним елементом кінотексту. Такі випадки є справжнім викликом для перекладача, адже певні лексичні одиниці мають бути обов'язково відтворені у тексті перекладу, скільки вони позначають те, що показано на екрані. До прикладу, у одному з епізодів Еплджек має пекти разом із Пінкі Пай мафіни, але недочуває, тож плутає інгредієнти. Спершу у перекладі не виникає особливих проблем: **Pinkie Pie:** *Can you get me some chocolate chips?* **Applejack:** *Chips... got it.* / **Пінкі Пай:** *(...)а ти неси*

шоколадні чипси. **Еплджек:** *Картопляні чипси.* / **Пінкі Пай:** *А ти принеси мені шоколадні чипси.* (...) **Еплджек:** *Картопляні чипси.* Проте, далі віднайти співзвучні лексичні одиниці, що корелюватимуть із відеорядом стає складніше: **Pinkie Pie:** *A cup of flour.* **Applejack:** *A cup o' sour? Well, lemons are sure sour.* / **Пінкі Пай:** *Стакан борошна!* **Еплджек:** *Стакан кислоти? Що ж, певно підійдуть лимони.* / **Пінкі Пай:** *Стакан борошна!* **Еплджек:** *Стакан спорожнити? Десь я бачила стакан з лимонним соком.* І, під кінець діалогу, ситуація балансує на межі перекладності: **Pinkie Pie:** *One last thing. Wheat germ.* **Applejack:** *Wheat worms? Oh, that must be fancy talk for earthworms.* / **Пінкі Пай:** *Останні складник: пшоно!* **Еплджек:** *Фу, черв'яки.* *О, певно потрібні дощові черв'яки.* / **Пінкі Пай:** *Останній інгредієнт: пшеничні паростки.* **Еплджек:** *Пшеничні черв'яки? А, це у них так, мабуть, кажуть про дощових черв'яків!* Очевидно, що, як і в разі відтворення «класичних» каламбурів, такі ситуації також вимагають прагматичної адаптації та неабияких творчих здібностей від перекладача. З наведеного прикладу бачимо, що і дубльованому, і субтитрованому варіанті бракує природності (адже, об'єктивно, важко сплутати на слух слова «пшоно» і «черв'яки»), що пояснюється потребою припасовувати визначені лексичні одиниці цільовою мовою під відеоряд оригіналу. Проте, хоч і за рахунок часткових втрат, все ж вдається зберегти мовновізуальний зв'язок у перекладі.

Мультсеріал дуже багатий на пісні, що органічно вплетені у сюжет та виконують ролі діалогів та монологів персонажів мультфільму. Пісні у мультсеріалі становлять значний перекладацький виклик і тому, що також пов'язані із відеорядом: текст може його ілюструвати, доповнювати або вступати у конфлікт задля створення гумористичного ефекту. Для дубльованого перекладу, пісні треба відтворити так, щоб вони лягали на музику, тобто, щонайменше відтворювали ритмічний малюнок оригінальної пісні. Для субтитрування, загалом, буде достатньо й підрядкового перекладу, що відтворить зміст пісні. Проте, у перекладах бачимо дещо іншу ситуацію, й саме у субтитрованій версії пісні римовані, зберігають ритміку оригіналу й цілком можуть лягти на оригінальну музику: **Rarity:** *"Don't be so big-hearted and bold // Treating strangers like they're friends // This town's too big and cold"* / **Pepimi:** *«Pepimi, // годі усіх втішати, ти найвна, // Незнайомців вважаєш друзями. // Це місто надто велике і непривітне».* / **Pepimi:** *«Pepimi, Така відкрита ти дарма // до чужинців, наче друзів – // У серці в них зима!»*

Технічні труднощі припускають необхідність дотримуватись стандартів дублювання та субтитрування, що забезпечують адекватний цільовий результат, який легко сприймати на слух (у разі дублювання) або читати (у разі субтитрування). При підготовці перекладеного тексту до дублювання перекладач має брати до уваги три типи синхронізації тексту із відеорядом: фонетичної (ліп-синк), кінетичної та ізохронії [1]. Вагається, що дитяча аудиторія є менш вимогливою до стандартів синхронізації, але мультфільм, як було розглянуто вище, зазвичай орієнтується й на дорослу аудиторію. Дещо полегшує справу те, що при роботі з мультсеріалами, ліп-синк, тобто синхронізація руху губ персонажів зі звуками мови, є менш релевантною, адже персонажі тут мальовані й, навіть в оригіналі, ці рухи припасовані до звуків досить умовно. Проте, вимоги кінетичної синхронізації (поведінки персонажів із подіями на екрані) та ізохронії (довжини вимовленої фрази та фактичного процесу) актуальні і для мультсеріалів. У суто технічній площині, дубляж від 1+1 досконаліший за дубляж від ПлюсПлюс, оскільки в ньому майже не спостерігається порушень ізохронії (зокрема, ситуацій, коли голос персонажа все ще звучить, коли на відео явно видно, що він уже не говорить). Також, у дубляжі від ПлюсПлюс почасти можна зустріти порушення змістової когерентності, тобто невідповідності між текстом перекладу та тим, що відбувається на екрані, наприклад в оригіналі звучить вітання *Good afternoon*, а у дубльованій версії: *Доброго вечора*, хоча на картинці цілком чітко світить сонце і видно блакитне небо. І, можливо, така похибка пройшла б непоміченою, якби за пів хвилини від іншого персонажа не прозвучала пропозиція: *Aren't you gonna stay for brunch*, дубльована фразою: *А ви з нами не поснідаєте?* В іншому епізоді, Спайк торкається зіпсованої зачіски Твайлайт і підсміюється зі словами: *It's kinda pretty once you get used to it!* У дубльованій версії фраза звучить так: *Дуже добре що ти так придумала*, що виглядає недоречно, адже хвилину тому глядачі бачили, як Рейнбов Деш, власне, їй зачіску і розтріпала. Також, у дубляжі зустрічаються й огріхи самого процесу переозвучення, як-от пропущені окремі фрази, короткотривала відсутність одного з голосів персонажів, або ж голосами одних персонажів раптово починають говорити інші, що, в цілому, негативно впливає на сприйняття мультсеріалу.

Вимоги до субтитрування також передбачають синхронізацію, проте трохи іншого характеру: на рівні просторовому та часовому. Традиційно,

субтитри мають розміщуватися знизу по центру екрану, складатися із максимум двох рядків до 39–42 символів кожен, а швидкість читання (зміни) субтитрів має складати до 17 символів за секунду (13 – для дитячої аудиторії) [3, с. 345]. Загалом, спостерігаємо хаотичність технічного оформлення субтитрів та їхньої презентації: подекуди їх подано двома рядками, подекуди одним, що займає всю площу екрану від краю до краю. Такі довгі рядки не лише погіршують сприйняття, а й порушують правило щодо кількості символів. Також не завжди витримана і швидкість зміни субтитрів, через що глядач може не встигати прочитати весь текст. Проте, як уже зазначалось, субтитри створені фанатами мультсеріалу й не претендують на довершеність та професійність. Потенційний реципієнт субтитрів знає це, тож буде готовий до певних недосконалостей цільового тексту. До того ж, використання субтитрів передбачає домашній перегляд, тож, за потреби, цільовий глядач має змогу поставити відео на павзу та прочитати текст (що теж, безперечно, має негативний вплив на сприйняття цілісності твору). Подекуди і в субтитрах зустрічаються порушення змістової когерентності, ось, наприклад, Флатершай описує королівський сад і говорить, що там є *hummingbirds that can really hum*, and *buzzards that can really buzz*, а на відео спостерігаємо відповідних пташок, що видають відповідні звуки. Проте, у перекладі заради відтворення гри слів пожертвували зв'язком із відеорядом: *Колібри, що справді можуть вколоти! І грифові сипи, що дійсно сиплять!* Варто також окреслити й винахідливість технічних рішень перекладачів під час оформлення субтитрів. Зокрема, репліки різних персонажів подано кольорами, що відповідають домінуючим кольорам персонажів, як-от помаранчевий у Еплджек, зелений у Спайка, тощо. Окрім того, творчим рішенням субтитрування можна вважати й умілу гру з розміром шрифтів: більші літери для підвищення голосу або крику та поступове зменшення літер або маленькі літери для відтворення шепоту.

Висновки. Порівняльний аналіз англomовного мультсеріалу та його перекладів українською мовою методами субтитрування та дублювання дозволив зробити низку висновків. Обидві версії мультсеріалу – дубльована та субтитрована – лише почасти відтворюють особливості та характерні мовні, стилістичні й жанрові риси оригінального аудіовізуального твору. Через нівелювання конотативного потенціалу власних назв, нейтралізації стилістичних елементів, як-от ідіолектів, експре-

сивної лексики, текстів пісень, мовних ігор та недостатньо дбайливе ставлення до алюзивного потенціалу оригінального мультфільму, дубльована версія фактично повністю втрачає елемент залучення дорослої глядацької аудиторії і служить адекватним відображенням лише тої площини мультфільму, що націлений на дітей. Субтитрована версія мультсеріалу, хоч і створена нефахівцями, більшою мірою прагне охопити й відтворити всі смислотворчі шари оригінального твору, послуговуючись досить нетрадиційним для субтитрування способами, зокрема вбудованим коментарем-поясненням. Проте, через низьку популярність обраного методу кіноперекладу та окреслені технічні огріхи, цільова аудиторія субтитрованої версії обмежена фанатами мультфільму, яким цікаво ближче ознайомитись зі нюансами оригінального серіалу та різновіковими глядачами, що мають на меті вивчати англійську мову і обрали цей мультсеріал для перегляду в оригіналі із субтитрами для кращого розуміння аудіодоріжки. Не в останню чергу, через те що обидві наявні версії перекладу українською мовою самообмежують свою цільову аудиторію, цей мультсеріал і не отримав в Україні такої шаленої популярності, як у англомовному світі.

Також, проведені дослідження дали змогу охарактеризувати поняття «мультфільм» із перекладознавчої перспективи, і визначити, його як мультимодальний текст, що апелює до подвійної аудиторії та характеризується низкою лек-

сико-стилістичних та жанрових особливостей, які реалізуються у взаємодії вербального каналу комунікації із візуальною модальністю. При роботі із мультфільмом та задля досягнення адекватного цільового результату перекладачу варто зважати на такі аспекти: 1) мовно-стилістичні характеристики мультфільму, що почасти потребують творчого переосмислення для збереження комунікативно ефекту; 2) жанрові вимоги та очікування й потреби цільової аудиторії – і дитячої, і дорослої; 3) взаємодія словесного плану вираження із відеорядом, що формує остаточне прагматичне значення кожного епізоду; 4) формальні вимоги й обмеження, що висуваються до оформлення субтитрів та/або тексту для дубляжу, що мають безпосередній вплив на сприйняття фінального продукту реципієнтами. Насамкінець, варто окреслити, що запорукою адекватного відтворення цільового авдіального тексту є осягнення перекладачем мовностилістичних характеристик та експліцитних й імпліцитних сенсів породжених взаємодією різних планів вираження першотвору, а також майстерне володіння не тільки перекладацькими прийомами, а й технічними засобами обраного виду кіноперекладу.

Перспективи дослідження полягають у детальнішому порівняльному та кількісному аналізі конкретних перекладацьких прийомів та способів, що потенційно можуть вирішити окреслені труднощі в процесі субтитрування та дублювання анімаційного мультсеріалу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Chaume F. Synchronization in dubbing. *Topics in Audiovisual Translation*. 2004. P. 35–52.
2. Connelly S. *Ponyville Confidential: The History and Culture of My Little Pony, 1981–2016*. McFarland & Company, 2017. 264 p.
3. Diaz J. Subtitling. *Handbook of Translation Studies*. / ed. by Y. Gambier & L. van Doorslaer. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, 2010. Volume 1. P. 344–349.
4. Dudok A. Europe Produces an Annual Average of 55 Animated Films, but Europeans Overwhelmingly Prefer U.S. Features. URL: <https://www.cartoonbrew.com/business/europe-produces-an-annual-average-of-55-animated-films-but-europeans-overwhelmingly-prefer-u-s-features-212163.html> (дата звернення 18.10.2022).
5. Emanuel L. *Meet the bronies: The men (and women) who love My Little Pony*. Bristol, UK: Northcliffe Electronic Publishing, 2014.
6. Faust L. *My Little Pony: Friendship Is Magic*. Hasbro Studios, 2010–2019.
7. Hairianto D. The Unanticipated Audience of Animated Films. *Medium*. 2014 URL: <https://medium.com/@hairianto/the-unanticipated-audience-of-animated-films-2749127a4763> (дата звернення 18.10.2022).
8. Licari-Guillaume I. Expect the Unexpected: My Little Pony: Friendship is Magic and the Creation of a Double Audience. *Transatlantica*. 2019. 2. URL: <http://journals.openedition.org/transatlantica/14963> (дата звернення 18.10.2022).
9. Lozano J. Bringing all the Senses into Play: the Dubbing of Animated Films for Children. *Palimpsestes*. 2017. 30. P. 99–115.
10. O'Connell E. What Dubbers of Children's Television Programmes Can Learn from Translators of Children's Books. *Meta*. 2003. 48 (1–2). P. 222–232.
11. Robertson, V. Of ponies and men: My Little Pony: Friendship is Magic and the Brony fandom. *International Journal of Cultural Studies*. 2014. Volume 17. Issue 1. P. 21–37.

12. Smed M. Idiolects in three dubs of My Little Pony: Friendship is Magic : master's thesis. University of Vaasa, 2016. 84 p.
13. Valiente, Ch., Rasmusson, X. Bucking the Stereotypes: My Little Pony and Challenges to Traditional Gender Roles. *Journal of Psychological Issues in Organizational Culture*. 2015. 5(4). P. 88–97.
14. Veale, K. Capital, dialogue, and community engagement – My Little Pony: Friendship Is Magic understood as an alternate reality game. *Transformative Works and Cultures*. 2013. Vol. 14.
15. Zabalbeascoa P. (2008). The Nature of Audiovisual Text and its Parameters. *The Didactics of Audiovisual Translation*. 2008. P. 21-37.
16. Ребрій О.В. Сучасні концепції творчості у перекладі : монографія. Харків : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2012. 376 с.