

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Навчально-науковий інститут філології

Кафедра теорії і практики перекладу романських мов імені Миколи Зерова

**“Вербалізація образів стихій в українському та іспанському перекладах
англомовної анімаційної стрічки «Стихії»”**

Кваліфікаційна робота

освітнього ступеня «бакалавр»

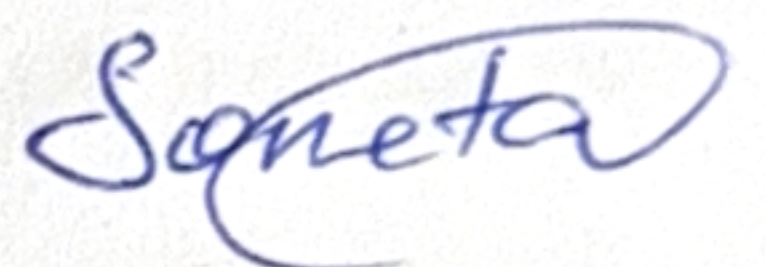
студентки 4 курсу

освітньої програми «Переклад з

іспанської та англійської мов»,

спеціальності 035 Філологія

Софії ШПІТАЛЬ



Науковий керівник:

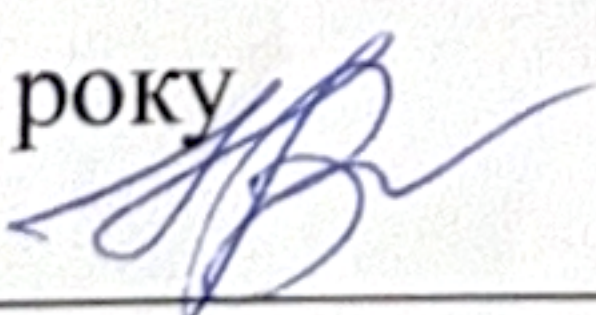
асист. Ольга БІРКАДЗЕ



«Допущено до захисту» Протокол
Засідання кафедри теорії і практики
перекладу романських мов
імені Миколи Зерова

протокол № 8

від «24» квітня 2026 року

в.о. завідувача кафедри  (підпис)

к.філол.н. Ірина ЦИРКУНОВА

КИЇВ-2026

АНОТАЦІЯ

Робота присвячена дослідженню специфіки аудіовізуального перекладу анімаційного кіно, зокрема особливостям відтворення образів природних стихій в українській та іспанській лінгвокультурах. Актуальність теми зумовлена стрімким розвитком сфери аудіовізуального перекладу (АВП) в умовах глобалізації, браком чіткого регламентування цієї галузі в Україні та потребою в глибокому аналізі перекладацьких стратегій для підвищення якості дублювання іншомовного контенту. У першому розділі висвітлено теоретичні засади АВП, його різновиди, розкрито поняття мультимодальності кінотексту, а також визначено головні виклики під час перекладу анімаційної стрічки, які становить відтворення ономастичної лексики, віртуальні реалії і мовна гра. У другому розділі проаналізовано сюжетно-мовне наповнення стрічки, архетипні образи стихій (вогню, води, повітря, землі) та здійснено зіставний аналіз їхньої вербалізації на словотвірному, лексико-семантичному, фразеологічному та стилістичному рівнях. За результатами дослідження нами було встановлено, що обидві версії дублювання базуються на загальній стратегії адаптації, проте мають кардинально різні вектори прагматичного впливу. Ми з'ясували, що український дубляж тяжіє до стратегії одомашнення та підсилення образності: завдяки інтенсивному використанню мовної гри, okazionalizmів, питомої фразеології та сленгу створюється глибоко персоніфікований, національно колоритний образ кожної стихії, що органічно резонує з архетипним світобаченням українців. Натомість в іспанському дубляжі, орієнтованому на мовно неоднорідну аудиторію Латинської Америки, домінує стратегія нейтралізації та узагальнення. Уникнення регіоналізмів, заміна «стихійної» лексики гіперонімами та дефразеологізація дозволили створити стандартизований, доступний для широкого загалу продукт, що, однак, призвело до спрощення образів стихій та їхнього наближення до звичайних людських характерів.

Ключові слова: аудіовізуальний переклад, дублювання, мультимодальність, кінотекст, мовна гра, вербалізація, стихії, адаптація, одомашнення, нейтралізація.

ABSTRACT

This thesis investigates the specifics of audiovisual translation (AVT) of animated films, particularly focusing on the features of reproducing the images of natural elements within the Ukrainian and Spanish linguocultures. The relevance of the topic is determined by the rapid development of the audiovisual translation field in the context of globalization, the lack of clear regulation of this industry in Ukraine, and the need for a profound analysis of translation strategies to improve the quality of dubbing foreign-language content. The first chapter highlights the theoretical foundations of AVT and its types, explores the concept of film text multimodality, and identifies the main challenges in animation translation, namely the reproduction of onomastic vocabulary, virtual realia, and wordplay. The second chapter analyzes the plot and linguistic content of the film, the archetypal images of the elements (fire, water, air and earth), and provides a comparative analysis of their verbalization at the derivational (word-formation), lexical, phraseological, and stylistic levels. The research results reveal that both dubbing versions are based on a general adaptation strategy, yet they demonstrate fundamentally different vectors of pragmatic impact. It was established that the Ukrainian dubbing tends towards the strategy of domestication and amplification: through the intensive use of wordplay, occasionalisms, native phraseology, and slang, a deeply personalized, culturally specific image of each element is created, which organically resonates with the archetypal worldview of Ukrainians. Conversely, in the Spanish dubbing, aimed at the linguistically heterogeneous audience of Latin America, the strategy of neutralization and generalization prevails. The avoidance of regionalisms, the replacement of specific "elemental" vocabulary with hypernyms, and dephraseologization allowed for the creation of a standardized product accessible to a wide audience. However, this approach resulted in the simplification of the elements' images, making them more akin to ordinary human characters.

Keywords: audiovisual translation, dubbing, multimodality, film text, wordplay, verbalization, elements, adaptation, domestication, neutralization.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. АУДІОВІЗУАЛЬНИЙ ПЕРЕКЛАД.....	7
1.1 Аудіовізуальний переклад і його роль у світі.....	7
1.2 Кінопереклад і його різновиди	8
1.3 Поняття мультимодальності кінотексту	13
1.4 Труднощі перекладу анімаційних стрічок.....	15
Висновки до розділу 1	22
РОЗДІЛ 2. ВЕРБАЛІЗАЦІЯ ОБРАЗІВ СТИХІЙ В ОДНОЙМЕННОМУ МУЛЬФІЛЬМІ.....	24
2.1 Вербалізація образів стихій в англomовному оригіналі анімаційної стрічки «Elemental»	24
2.2 Лінгво-стилістичні особливості ономастичної лексики у мультфільмі	26
2.3 Вербалізація образів стихій в українському дубляжі.....	29
2.3.1 Вогонь.....	30
2.3.2 Вода.....	35
2.3.3 Повітря.....	38
2.3.4 Земля	39
2.4 Вербалізація образів стихій в іспанському дубляжі.....	41
2.4.1 Fuego	41
2.4.2 Agua.....	46
2.4.3 Viento / aire	49
2.4.4 Tierra.....	50
ВИСНОВКИ.....	53
БІБЛІОГРАФІЯ	55
ДОДАТКИ	63

ВСТУП

У сучасну епоху цифрового вмісту, аудіовізуальний переклад (АВП) посів чи не одне із чільних місць. Така кількість контенту, що заповнила нашу щоденну реальність, поєднуючи у собі звук та зображення, зумовила потребу в його адаптації для ширшого кола споживачів. Його адаптація охоплює найрізноманітніші галузі: кінематограф і телебачення, стримінгові платформи, відеоігри, рекламу, вебсайти, сервіси електронного навчання тощо. В умовах глобалізації, серед українців існує великий попит на англо- та іспаномовну продукцію, що викликає потребу у підготовці фахівців, здатних забезпечувати якісний доступ до світового контенту.

Створення фільмів та анімаційних стрічок зокрема є однією з головних віх мистецького мосту між культурами, що уможливорює обмін знаннями і трансляцію цінностей. Водночас такий різновид контенту не лише інформаційно збагачує, а й викликає у глядача емоції, є джерелом естетичної насолоди і засобом відпочинку.

Донині ж в Україні сфера аудіовізуального перекладу, як і перекладознавства в цілому, не має чіткого регламенту, бо перебуває на етапі росту і розвитку, тож теми пов'язані з ним породжують безліч думок і підходів.

Практичне значення цього дослідження полягає у потребі глибшого вивчення тонкощів кіноперекладу для пошуку оптимальних підходів у розв'язанні перекладацьких завдань. З цією метою доцільним є аналіз і характеристика наявних перекладів аудіовізуальних творів для виявлення переваг і недоліків сучасної перекладацької практики та підвищення її якості.

У зв'язку з цим, для написання роботи не випадковим став вибір англійськомовної анімаційної стрічки «Стихії» (“Elemental”) для аналізу мовлення персонажів в оригінальній озвучці та їх відтворення у перекладах, адже вона характеризується специфічним мовним наповненням і труднощами у його відтворенні іноземними мовами.

Мета дослідження полягає у виявленні оптимальних підходів та ефективних перекладацьких стратегій для відтворення специфічного мовлення

персонажів анімаційних кінотекстів (на матеріалі зіставного аналізу українського та іспанського дубляжів стрічки «Стихії»).

Реалізація поставленої мети передбачає виконання таких **завдань**:

- 1) розкрити поняття аудіовізуального перекладу і його різновидів;
- 2) охарактеризувати особливості здійснення основних видів кіноперекладу;
- 3) визначити поняття мультимодальності кінотексту та співвідношення вербальних і невербальних елементів у ньому, а також виокремити труднощі перекладу анімаційних творів;
- 4) переглянути мультфільм «Стихії» в англійському, іспанському та українському озвученні з метою виявлення лінгвістично релевантних реплік і діалогів;
- 5) за допомогою суцільної вибірки створити повноцінну порівняльну базу з 95 мінідіалогів шляхом добору таких фрагментів, що містять показові засоби вербалізації кожної стихії і визначити перекладацькі рішення для їх відтворення в українському та іспанському дубляжах;
- 6) проаналізувати застосовані перекладацькі трансформації, встановити зміни, яких зазнали образи стихій в обох дубляжах мультфільму;
- 7) порівняти й оцінити вплив вибору перекладацьких стратегій та трансформацій на відтворення образів стихій, збереження у перекладі їхньої образності, функціональності та комунікативно-прагматичного впливу на глядача.

Об'єктом дослідження є образи стихій в англійській анімаційній стрічці.

Предметом дослідження є особливості вербалізації образів стихій в англійській анімаційній стрічці та їхнє відтворення в українському та іспанському дублюванні.

За **матеріали дослідження** було взято оригінальний англійський текст мультфільму «Стихії» та його український та іспанський дубляж регіону Латинської Америки.

У ході роботи було використано комплекс наступних **методів досліджень**:

- метод цілеспрямованої вибірки для відбору найбільш показових прикладів для аналізу;
- порівняльний перекладацький аналіз та описативні методи для відображення у формі таблиць спільних та відмінних рішень, здійснених в українському та іспанському дубляжах, а також визначення типів і функцій трансформацій (лексичних, граматичних, стилістичних) у відтворенні змісту оригіналу;
- дискурс-аналіз для дослідження структури діалогів та взаємодії реплік;
- прагматичний аналіз для дослідження комунікативних намірів персонажів, підтексту висловлювань на базі їхньої природи, міжособистісних стосунків і контексту;
- метод лексико-семантичного аналізу для виокремлення лексичних основ і їх визначення їх ролі у створенні словесних каламбурів і контекстуальної адаптації;
- структурно-морфологічний аналіз для дослідження словотвірних моделей, задіяних у створенні словесної гри, оказіональних утворень і навмисних мовних деформацій.

Структура роботи:

Робота складається з двох розділів; у першому розкривається поняття і світове значення аудіовізуального перекладу, його класифікації, тонкощів здійснення такого типу перекладу, охарактеризовано термін мультимодальності як невід’ємної складової кінотексту і виділено головні виклики при перекладі анімаційних стрічок, які становить ономастична лексика, віртуальні реалії та мовна гра.

У другому розділі описано сюжетну особливість і мовне наповнення мультфільму «Стихії» як предмету перекладознавчого аналізу, розкрито і порівняно архетипний образ кожної природного елементу у контекстах цільових лінгвокультур, а також зіставлено способи вербалізації вогню, води, повітря/вітру і землі в українському та іспанському дублюваннях на словотвірному лексико-семантичному, фразеологічному і стилістичному мовних

рівнях. Усі застосовані перекладацькі рішення оцінено з огляду необхідності досягнення адекватного відтворення образів стихій в українському та іспанському дубляжах англomовної анімаційної стрічки з урахуванням образної, функціональної та комунікативно-прагматичної складових.

РОЗДІЛ 1. АУДІОВІЗУАЛЬНИЙ ПЕРЕКЛАД

1.1 Аудіовізуальний переклад і його роль у світі

Технологічний розвиток останніх двох десятиліть кардинально змінив телевізійний ландшафт Європи. Зі стрімким розвитком медіатехнологій — виникнення приватних, локальних, платних каналів, супутникового і кабельного телебачення, а зрештою і платформ відео на вимогу [2] (ВнВ, з англ. *VOD*), таких як Netflix чи Disney+, і поширенням інтерактивного контенту призвело до вибухового зростання попиту на переклад. Відтак аудіовізуальний переклад (АВП) став фундаментальним напрямком перекладознавства, який забезпечує доступність такого вмісту широкому колу споживачів. Будучи відносно новим явищем (його історія налічує трохи більше ніж 100 років від появи кінематографу у 1985 році), на сьогодні він є найбільш об'ємним видом перекладу за кількістю продуктів порівняно з іншими видами перекладацької діяльності. [Bartoll, 2020, с. 7-10] Його роль важко переоцінити, адже він сприяє транскордонній комунікації, даючи змогу іншомовним глядачам дізнатися про культуру і події, що відбуваються у країні вихідної мови. Оскільки нині з'являється безліч освітніх ресурсів, цей тип перекладу також розширює доступ до навчання у світі. Крім того, АВП сприяє євроінтеграції, бо за допомогою нього ЄС має можливість пропагувати загальноєвропейські цінності різним країнам світу. [Єлісєєва, 2021, с. 32-33] Також слід зазначити, що такі інструменти АВП, як субтитри і тифлокоментар (або аудіодескрипція) підвищують ступінь залученості осіб з особливими потребами (з порушеннями зору або слуху), забезпечуючи для зазначеної аудиторії рівний доступ до творів культури, телевізійних програм, фільмів, вистав тощо. [Лук'янова, 2023, с. 181]

Тривалий час АВП вважався «адаптацією», а не повноцінним перекладом, що призвело до його ігнорування в академічних колах аж до 90-х років XX століття. Це також було пов'язано з тим, що друкований текст цінувався вище, а кіно вважалося розвагою для широких мас і «надто популярною» діяльністю, щоб становити об'єкт серйозних досліджень. В історії він був відомий під назвою

кінопереклад, з популяризацією телебачення з'явився термін *мовний трансфер* і *екранний переклад*. Деякі знавці класифікували його як «обмежений переклад» через залежність перекладача від акустичного і візуального каналів. [Bartoll, 2020, с. 11-12] Він став предметом досліджень вітчизняних і зарубіжних науковців, зокрема М. Вербицької, Ю. Плетенецької, О. Орехової, А. Мельникаа, Т. Малкович, Л. Переса-Гонсалеса, Г. Готліба та ін. Хоча досі і не існує єдиного визначення цьому типу перекладу, іспанський лінгвіст Хорхе Діас Сінтас називає процес АВП створенням нового еквівалентного йому мультимедійного тексту мовою перекладу з урахуванням таких контекстуальних складників твору, як музика, відеоряд та невербальні знаки. [Díaz Cintas, 2009, ст. 11]

Класифікація АВП є досить розгалуженою, нині виділяють близько 10 його різновидів, серед яких закадровий переклад або *войс-овер* (звуковий переклад, що лунає поверх оригіналу); коментар або ревойсинг (усний недослівний переклад спортивних трансляцій, репортажів, новин), субтитрування (надання перекладу у вигляді тексту на екрані), синхронний переклад (рідкісний, але необхідний на кінофестивалях або під час прямих ефірів), аудіодескрипція (озвучення візуальних елементів фільму для глядачів із порушенням зору), адаптація вебсайтів і локалізація відеоігор, переклад цифрової реклами тощо. [Szarkowska, 2009, ст. 9].

1.2 Кінопереклад і його різновиди

Особливе місце в контексті АВП посідає кінопереклад, який дозволяє глядачам насолоджуватися шедеврами світових кіногігантів і фільмами, відзнятими регіональними мовами без потреби їх вивчення. Цей напрямок АВП є порівняно молодим, бо перші зразки кінематографу, з'явившись наприкінці XIX століття, практично не мали у ньому потреби. Недарма вони носили назву «німе кіно», адже не містили усної мови, а лише музичний супровід. Єдиним мовним елементом у таких фільмах були інтертитри – спеціальні кадри з візуально оформленим текстом, що замінював діалоги або пояснював сюжетні повороти. [4] (див. Додаток А) Натомість сучасні фільми й анімаційні стрічки становлять собою складну систему знаків і кодів, що потребують комплексного підходу для

їх розшифрування і передачі. Тому в контексті сучасного кіноперекладу литовські дослідники Р. Баранаускене і Р. Блажавічене зійшлися на тому, що АВП є складним процесом міжмовного переносу з урахуванням одразу кількох вимірів і каналів комунікації для розуміння тексту аудиторією, якій не відома мова оригіналу. [Baranauskiene, Blazeviciene, 2008, ст. 14]

Основними різновидами кіноперекладу постають субтитри, дублювання і закадровий переклад. Розгляньмо їхні характеристики нижче.

- 1) Дублювання
- 2) Закадровий переклад
- 3) Де в яких країнах чому віддають перевагу

Субтитрування – це різновид АВП, що полягає у письмовому відтворенні діалогів та іншої вербальної інформації, що передається візуально (написи, плакати) або на слух (тексти пісень). На відміну від дубляжу, субтитри не замінюють оригінал, а доповнюють його, створюючи трикомпонентну структуру: оригінальний усний чи письмовий текст, оригінальне зображення і доданий текст субтитрів.

Для створення субтитрів існує ряд загальних вимог і рекомендацій [Перванчук, 2021, с. 123]:

1. Субтитри мають бути розташовані внизу кадру, аби не перекривати зображення фільму;
2. Вони мають з'являтися у кадрі максимум у двох рядках (трирядкові майже не використовуються) і мусять бути вирівняні по довжині для зручності читання;
3. Рекомендована кількість символів у рядку не повинна перевищувати 40, що зумовлене фізичними здатностями людини швидко читати. Вважається, що на зорове опрацювання двох рядків субтитрів середньостатистичний глядач потребує в середньому 5 секунд.
4. Субтитри повинні з'являтися на екрані і зникати синхронно зі звучанням мови. Цього можна досягти завдяки спеціальному програмному забезпеченню, як от програмі Aegisub або ж Subtitle WorkShop.

5. Інтонаційно виділені слова мусять бути виділені графічно у субтитрах (наприклад, курсивом).

Як вид перекладу, субтитрування вважається стандартом, коли йдеться про світові кінофестивалі, де фільми в обов'язковому порядку показують в оригіналі із субтитрами. Це пов'язано з рядом його **переваг**: [Федоренко, 2020, с. 337]

- Переклад за допомогою субтитрів дозволяє зберегти художню цінність фільму, адже дає можливість оцінити майстерність акторів, дозволяючи почути їхній справжній голос та інтонацію;
- Даний вид перекладу не спотворює мову оригіналу і дозволяє глядачеві, котрий володіє базовими мовними знаннями, самостійно стежити за вмістом діалогів. Водночас саме через це у своїй однойменній статті Х. Сінтас називає субтитрування найбільш «вразливим» різновидом АВП, бо на субтитрувальника чинить постійний тиск те, що кожен глядач може співставляти субтитри з оригінальним звуковим рядом, маючи вищі шанси знайти між ними невідповідності. [Díaz Cintas, 2010, ст. 345-346]
- Переклад за допомогою субтитрів технічно менш складний у виконанні і вимагає участі меншої кількості людей, а, отже, комерційно більш вигідний. Тому переклад за допомогою субтитрів з'являється в іноземному прокаті набагато раніше, ніж дубльована версія.
- Також він несе у собі освітню цінність, бо допомагає вивчати мову синестезійно, із залученням зорової і слухової пам'яті.

З іншого боку, субтитри мають низку **недоліків**:

- Обмежена кількість знаків у рядку і короткі інтервали часу на кадр, що вимагає лаконічності й ущільнення інформації, що, в свою чергу, унеможлиблює стовідсоткову точність передачі сказаного;
- Розпилення уваги глядача на прочитання субтитрів, що відволікає від зорових деталей і зумовлює часткову втрату повідомлення;
- Труднощі передачі і сприйняття мовлення персонажів у моменти, коли воно накладається і створює какофонію звуків.

Однак через високий рівень поваги до змісту і культури оригіналу та їх мінімальної адаптації, цей тип перекладу користується широким попитом у країнах із явищем білінгвізму або високим рівнем знання іноземних мов, зокрема у скандинавських державах (Данії, Швеції, Норвегії), а також у Бельгії, Нідерландах, Португалії та Греції. [Радецька, Каліщак, 2016, с. 82]

Закадровий переклад (або войс-овер) – це технічний прийом, під час якого голос актора дубляжу звучить одночасно та гучніше голосу актора мови оригіналу. При цьому під час запису перекладеного аудіоряду, рівень гучності оригінального аудіозапису зменшується до мінімально чутного. [Díaz Cintas, Orero, 2006, с. 477] Його особливістю є те, що репліки перекладача на якусь мить відстають або випереджають оригінальне мовлення (себто переклад не синхронізується з рухами губ акторів), що місцями дає можливість глядачеві вловити справжній тембр голосу актора, його стиль і характер мовлення. Досягнення фонетичної синхронізації (ліпсинку) закадрове озвучення не потребує, хоча за часовою тривалістю, комунікативним характером, прагматичною якістю – віком, статтю актора дубляжу і актора фільму – речення оригіналу і перекладу мають співпадати.

Вартість цього типу перекладу значно нижча порівняно з дублюванням, бо передбачає менше залучення спеціалістів. Ціну визначає кількість акторів озвучування, яке може бути одно-, дво- чи багатоголосним. [Полякова, Пилипчук, 2023, с. 158-159] Раніше цей тип перекладу застосовувався здебільшого для документальних фільмів, проте нині широко застосовується і для художніх. За географічною поширеністю, він більш характерний для кіноринку таких країн, як Білорусія, Естонія, Латвія і Польща. [Díaz Cintas, Orero, 2006, с. 479]

З цього випливає низка **переваг і недоліків** закадрового перекладу:

1. Це порівняно доступна і швидка за виробництвом кіноадаптація;
2. Глядач чує обидва аудіозаписи (оригіналу і перекладу), що створює ілюзію автентичності закадрового перекладу, однак фонові звуки також можуть дратувати;

3. Дає можливість безпосередньо насолоджуватися фільмом без потреби відволікатися на читання субтитрів;
4. Краще порається у відтворенні реплік, що накладаються, і озвучує текстові надписи, що полегшує сприйняття повідомлення.

Дублювання – це повне заміщення оригінального звукозапису твору текстом перекладу, що створює глядачеві ілюзію того, ніби актори говорять його мовою, тому його часто називають «одомашненням». Важливе значення у цьому відіграє явище, яке О. Полякова називає «фонетичним синхронізмом». Щоб його досягти, репліки оригіналу і перекладу мають збігатися за часовою довжиною і артикуляцією акторів, зокрема це стосується відтворення губних звуків: [б], [м], [п]. Спрощений спосіб дублювання, у якому збігаються лише початок і кінець фраз називають ліпсинком (з англ. *lip-sync*). [Мітіна, Ростомова, Драпалюк, 2022, с. 237]

Серед особливостей дублювання варто відзначити те, що

- 1) це найлегший для сприйняття вид АВП, адже глядач ніщо не відволікає від перегляду фільму: ні наявність сторонніх звуків, ні потреба додатково читати репліки;
- 2) у ході дублювання майже напевне буде відбуватися мовна компресія задля досягнення часової й артикуляційної синхронізації, тож нюанси первинного змісту можуть бути втрачені;
- 3) у випадку, якщо у звуковій доріжці перекладу будуть помилки, глядач однаково їх не помітить через те, що не чутиме аудіозапис оригіналу, з яким зміг би його порівняти;
- 4) дублювання дає змогу адаптувати фільм до вимог цензури, що відрізняється у кожній країні;
- 5) це найдорожчий вид АВП, бо технічно найскладніший. Для його здійснення необхідно мати спеціальне обладнання і найняти професійних акторів озвучування, звукооператорів та фахівців, що займаються синхронізацією звуко- і відеоряду.

Історично склалося, що дублювання переважає у країнах із провідними світовими економіками, зокрема у Франції, Італії, Іспанії та Німеччині [21, с. 9], а також він широко застосовується для перекладу дитячого кінематографу в державах, де переважає субтитрування для решти фільмів. [14]

1.3 Поняття мультимодальності кінотексту

Головною особливістю кінотексту є його мультимодальність, себто багатовимірний характер, через що мовознавці ввели термін «креолізований текст». [Малкович, 2014, 224]

За Крістофером Тейлором, під перекладом одновимірних текстів, як наприклад роману або страхового договору, розуміють перенесення слів та змісту з однієї мови на іншу. Хоча такі тексти також не є цілковито мономодальними, адже можуть супроводжуватися ілюстраціями, графіками чи діаграмами, бути поділеними на підпункти, або написаними різними шрифтами, – по суті, вони все одно перекладаються на рівні слів. Тоді як в аудіовізуальних творах «усне або письмове мовлення не може сказати всього», це досягається шляхом взаємодії візуальної, акустичної, кінетичної та інших модальностей, що створюють складний багатокомпонентний образ. [Taylor, 2013, с. 99-100]

У своїй фундаментальній праці «Аудіовізуальний текст: семіотичні чинники і переклад» П. Забальбескоа описав багатовимірну природу АВ тексту, яка полягає в одночасній присутності і поєднанні **двох типів семіотичних кодів**:

- **вербального** (мовне наповнення фільму, як усне, так і письмове: репліки, надписи, інтертитри)
- та **невербального** (паралінгвістичні засоби комунікації, такі як гучність, темп мовлення, дикція)

і **двох типів каналів їх передачі**:

- **акустичного** (музичний супровід, звукові ефекти)
- та **оптичного** (зорові образи на екрані, світло, кольорова гама).

При чому кількісне відношення цих складових, як зазначає автор, є нерівномірним й індивідуальним для кожного окремого кінотексту. Він ілюструє це прикладом комедійних фільмів, у яких інструментами створення

гумористичного ефекту є чи то мовні прийоми, чи візуальні композиції у різному співвідношенні. [Zabalbeascoa, 2001, с. 113-118]

Дослідниця Н. Матківська стверджує, що аудіовізуальний переклад полягає у «перекладі вербального складника відео, головною особливістю якого є синхронізація вербальної та невербальної частин» [Матківська, 2014, с. 38]. Потреба в цьому зумовлена тим, що кінотекст пронизаний великою кількістю знаків і символів різної природи, цілісність яких нерідко мусить бути порушена у перекладі для збереження їх логічної єдності в умовах різноманітності мов і культур. Наприклад, якщо персонаж на екрані ствердно киває головою, ця дія має бути підкріплена відповідною словесною згодою або вигуком, що її уособлює. Однак існують випадки, коли один жест трактується різними культурами неоднаково, тож виникає потреба компенсувати таку розбіжність за допомогою мовних засобів, що, хоч і будучи відхиленням від мови оригіналу, є контекстуально виправданим.

У своїй праці «Синхронізація у дублюванні: перекладацький підхід» експерт у галузі АВП Фредерік Шоме дав визначення цьому явищу наступним чином: «**Синхронізація** — це процес перекладу фільму на будь-яку мову в студії дубляжу, під час якого переклад узгоджується з рухами тіла та артикуляцією акторів на екрані.» [Chaume, 2004, с. 8-10]

Серед її різновидів виокремлюють:

- 1) **Фонетичну** синхронізацію (або ліпсинк) – близький до оригіналу переклад, що намагається досягти схожості у артикуляційних рухах оригінального мовлення персонажа, щоб підсилити природність зображення. Цей ефект досягається здебільшого збереженням відкритих голосних, а також губних і зубно-губних приголосних.
- 2) **Кінетичну** синхронізацію, що полягає в узгодженні мови тіла зі сказаним, як у згаданому ви ще прикладі з вираженням згоди, заперечення, гніву тощо.

- 3) **Ізохронію** або часову синхронізацію, під час якої озвучення репліки починається у мить, коли герой відкриває рота, а закінчується тоді, коли востаннє змикає вуста.
- 4) Змістову або **семантичну** синхронізацію, яку Ф. Шоме не визнає, адже під цим терміном мають на увазі радше поняття вірності оригіналу. «Для досягнення такої синхронії значень, — аргументує він, — перекладач щоразу вдається до цілої низки інструментів» у своєму прагненні досягти ідентичного комунікативного і прагматичного ефекту на адресата шляхом змін мовних засобів вираження, вжитих в оригінальному повідомленні. Інакше кажучи, у спробах досягти того ж самого ефекту на глядача, нерідко доводиться жертвувати лексичною і граматичною еквівалентністю.

1.4 Труднощі перекладу анімаційних стрічок

Розглянувши багатокomпонентне наповнення кінотексту у попередніх підрозділах, особливу увагу варто виділити труднощам перекладу анімаційних фільмів через наявні у них елементи фантастики, що втілені в природі персонажів та артефактах-реаліях, яких не існує у реальному світі. Героями мультфільмів, окрім людей, тварин чи неістот, можуть стати монстри, прибульці, міфічні створіння, роботи або будь-які інші вигадані персонажі, на які лише здатна людська уява та для котрих складно дібрати доречні слова, аби могли їх назвати чи описати. З цього випливає, що одним із можливих перекладацьких викликів є передача власних назв або **онімів** [22], для яких науковець М. Кочерган пропонує таку класифікацію: [Кочерган, 2005, 28]

- антропоніми – імена людей;
- топоніми – географічні назви;
- теоніми – назви божеств;
- зооніми – клички тварин;
- астроніми – назви небесних тіл;
- космоніми – назви сузір'їв і зон космічного простору;
- хрононіми – назви відрізків часу, пов'язані з історичними подіями;

- ідеоніми – назви об'єктів духовної культури;
- ергоніми – назви закладів, товариств, організацій тощо;
- гідроніми – назви водних об'єктів;
- етніоніми – назви народів, етнічних груп.

Видатний британський мовознавець П. Ньюмарк відносить таку лексику до класу безеквівалентної і запевняє, що вона не потребує перекладу як такого, і потребує винятково транскрипції або транслітерації, бо несе в собі суто енциклопедичну інформацію і не містить конотацій. [Newmark, 1988, 70] Проте, з його твердженням нині важко погодитися, адже у сучасних анімаційних стрічках промовисте ім'я або прізвище персонажа нерідко виконує семантичну і комунікативно-прагматичну функцію [Мельник, 2013, 87], відображаючи його природу, характер чи життєве кредо.

Безумовно, найпоширенішими підходами до перекладу імен персонажів, є **транслітерація**, як це сталося у випадку з Мулан (*Mulan*) із однойменного мультфільму або ж **транскрипція**, за допомогою якої, наприклад, було передано ім'я головної героїні стрічки «Зоотрополіс» зайчихи Джуді Гопс (*Judy Hops*). Її ім'я походить від дієслова *hop* – стрибати, та, хоч в українському фольклорі існує звичне для дітлахів ім'я Зайчика-Пострибайчика (Побігайчика), до нього вирішили не вдаватися чи то через надмірне одомашнення, чи то через те, що воно не здатне передати риси жіночності, якою наділений візуальний образ персонажки. Натомість транскрибувати ім'я видри *Mrs. Otterton* (Пані Видревська) не стали, відтворивши його за допомогою калькування кореня (*otter*) і додавання словотворчого суфіксу -евська, що створило яскравий доместикований образ, що відображає тваринне походження героїки. [Семенова, Пилипчук, 2022, 202].

Інші випадки **часткового** (*Lightning McQueen* – Блискавка МакКвін із мультфільму «Тачки», *SpongeBob SquarePants* – укр. Губка Боб Квадратні Штани, esp. Bob Esponja) або **повного калькування** (*Puss in Boots* – Кіт у чоботях) цілком виправдані тим, що полегшують юному глядачеві розуміння складових імені героя і наближують до його культури. Ще одним поширеним видом

адаптації є **аналог**, прикладом якого є функціональна заміна імені *Frank*, що належало комбайну в мультфільмі «Тачки», Валерою з метою надання цьому образу гумористичного забарвлення. Ба більше, потреба повністю замінити ім'я персонажеві часто обумовлене суспільними чинниками, наприклад, порушенням авторських прав на території держав, де відповідний онім вже існує для чогось іншого або ж негативною конотацією в мові-реципієнті. Так трапилося з ім'ям диснейвської принцеси *Moana*, котра в ряді країн, включно з Україною та Іспанією, перетворилася на Ваяну (*Vaiana*) [26].

Окремим перекладацьким викликом є **фільмоніми**, себто, заголовки анімаційних стрічок. Адже, окрім номінативної та інформативної функції, що відповідають за надання ключової інформації адресату, вони виконують також наступні функції:

- прогностичну й асоціативну, завдяки яким формуються глядацькі очікування;
- рекламну, яка сприяє приверненню уваги ширшої аудиторії і просуванню продукту;
- прагматичну, що полягає у здійсненні емоційного та вольового впливу на глядача.

Безперечно, найлегшими є застосування **транскрипції з адаптацією** (*Minions* – «Міньйони»), **транслітерації** (*Shrek* – «Шрек», *Madagascar* – «Мадагаскар») чи **калькування** (*Beauty and the Beast* – укр. «Красуня та чудовисько», esp. “La bella y la bestia”, *Despicable me* – укр. «Нікчемний я») при перекладі заголовків. Проте при перекладі заголовків, що складаються з одного або двох слів, задля більш вичерпної й ефективної характеристики твору нерідко виникає потреба вдатися до складніших трансформацій, як от **експлікації** чи **імплікації**, що полягають в незначній зміні назви фільму шляхом додавання чи вилучення елементів відповідно (наприклад, *Frozen* – укр. «Холодне серце», esp. “Frozen: El Reino del Hielo”, “*Cars*” – esp. “Cars: Una aventura sobre ruedas”, *Tangled* – «Рапунцель: заплутана історія», *Wreck-It Ralph* – «Ральф»); або **повна заміна назви** більш промовистою, якій вдасться ліпше передати основний сенс і зацікавити глядача

(*The Incredibles* – “Суперсімейка”, *Hotel Transylvania* – “Монстри на канікулах”, *Despicable me* – esp. “Mi villano favorito”) [Павленко, 2025, 566-569] чи її створення за допомогою гри слів, як у випадку з відтворенням назви “*InsideOut*” як “*Intensa-Mente*” в латиноамериканській версії мультфільму.

Крім власне ономастичної лексики, окремий виклик для перекладу становлять предметні реалії, для яких М. Юрковська пропонує термін «**віртуальної реалії**» – художньої деталі, яка створюється аніматором за аналогією з реальним світом, але існує лише у просторі конкретного анімаційного фільму, і відіграє ключову роль у його моделюванні. [Юрковська, 2010, 309] До них входять назви чарівних артефактів, унікальних елементів побуту, кухні, традицій, устрою, а також штучно створені мови, якими говорять персонажі кінострічки. Вони додають вигаданому або змальованому автором світові автентичності і їй автономності, створюючи враження, ніби він справді існує, а його закони і звичаї такі ж реальні, як традиції інших країн. Оскільки в полікодовому анімаційному дискурсі реалії можуть бути представлені не лише вербально (у мовленні персонажів), а й з’являтися у кадрі візуально, це перекладач вимушений шукати для них оптимальні засоби вираження, щоб забезпечити когерентність цільового тексту з візуальним рядом. [Симончук, 2025, 28] Концепт реалії, як зазначає Ю. Чала, має тривимірний характер, що охоплює поняттєвість, образність та ціннісність. Безперечно, у процесі перекладу найпростіше відтворити його поняттєвий складник, оскільки передача буквального значення не викликає надмірних труднощів. Тоді як образний і ціннісний рівні вимагають найбільшої уваги і творчого підходу, бо їхнє недостатнє розкриття або випущення можуть призвести до збіднілості і викривлення картини світу оригіналу. [Чала, 2011, 123]

Щоб проілюструвати деякі з можливих способів відтворення предметних реалій в анімаційних стрічках, варто згадати «алебріхес» (фантастичних істот у мексиканській культурі, згаданих у мультфільмі «Коко»), для перекладу яких було обрано **транскрипцію**, щоб зберегти мовний колорит країни. Ідентичне рішення було прийняте щодо передачі таких збірних ідеалізованих образів

стрічки «Енканто», як «абуеліта» (бабуся-старійшина, найповажніший член родини), «касіта» (домівка; місце, якому належить твоя душа) і власне «енканто» (чари; особлива риса родини протагоністів, де кожен її член має надзвичайні здібності). Переклад явища *a train of thoughts* у «Думками навиворіт» було відтворено дослівно шляхом **калькування**: «потяг думок». Цікавим спостереженням слугує те, що в англійській мові ця колокація означає «низку думок», чиє образне значення втілилося у мультфільмі в буквальному образі потяга, що везе думки, курсуючи у голові головної героїні. Таке перекладацьке рішення є цілком виправданим, хоч україномовний глядач ніколи не дізнається про гру подвійних сенсів, закладену в оригіналі. У цій самій стрічці присутнє ще одне поелементне відтворення реалії *Memory Dump*, перекладене **модуляційно** як «Прірва Забуття», що звучить поетичніше і природніше у порівнянні з буквальною «ямою пам'яті», у яку летить лєвова частина щоденних людських спогадів. Прикладом поелементної заміни на контекстуальні відповідники також послугує переклад *Krusty Patty* (досл. «хрумка котлетка») із мультсеріалу «Губка Боб Квадратні Штани» як «крабсбургер», утворений з додаванням частини ергоніму «Krusty **Krabs**» до зрозумілого українцю поняття бургера. Коли ж складники оригінальної назви реалії (сигніфікату) не розкривають предметне значення реалії (денотату), у пригоді стає **аналог, контекстуальний і описовий** переклади [Головенко, 2025, 115]. Прикладом заміною реалій національними аналогами є перетворення “apple dumplings”, “plum pudding” у “gooseberry pie” зі стрічки «Білосніжка і сім гномів» на “puchero gallego”, “pizza” у “pastel de piña” в іспанській версії. [Reyes Lozano, 2009, 128]

А в мультфільмі «Відважна», наприклад, міфічну північноєвропейську реалію *a will-o'-the-wisp* (крихітні духи, що з'являються у лісовій гущавині і ведуть людину своїм світлом до її долі) було спрощено і передано гіперонімічним словосполученням «магічні вогники» з урахуванням їхньої форми, адже візуально ці духи справді нагадували блакитне полум'я, хоч і призводить до часткової втрати культурно-специфічної інформації. Тоді як авторський неологізм *Twinetender* (чарівна палиця, за допомогою якої Джек Холод накликав

морози) в анімаційному фільмі «Вартові Легенд» переклали як «магічний посох», добре знайомий українцю казковий артефакт, що зазвичай асоціюється із естетикою Санта Клауса. З іншого боку, прикладом одомашнення в іспанському дублюванні дитячих мультфільмів є введення конотативних місцевих реалій у порівняно нейтральне мовлення персонажів: “*Hey, Nico. He’s a **tourist***” – “*Eh, Nico. Es un **guiri***”.

Водночас окреме місце серед труднощів перекладу в анімаційних творах варто відвести мовній грі. Під цим поняттям розуміють навмисне порушення мовних норм за допомогою полісемії, створення каламбурів, okazіоналізмів та неологізмів задля більшої виразності тексту. Мовна гра є найчастішим джерелом гумору в анімації і має асоціативну й естетичну спрямованість. Реалізація мовної гри може здійснюватися на фонетичному, словотвірному та лексико-семантичному рівнях мови. Залежно від рівня вона полягає у заміні фонем, морфем чи лексем за подібністю форми зі збереженням відмінностей у значенні. [Комісарук, 2021, 355] На фонетичному рівні головним засобом мовної гри є оноματοпея, а словотвірному – утворення авторських okazіоналізмів, на лексико-синтаксичному – каламбур з використанням звукової схожості слів (паронімів) або їхньої абсолютної тотожності при значеннях, що не мають між собою нічого спільного. З особистих спостережень ми б ще виділили фразеологічний рівень, який полягає в буквализації або умисній деструкції сталих виразів та заміні очікуваних компонентів на несподівані.

- Прикладом мовної гри на фонетичному рівні може слугувати репліка з мультфільму «Думками Навиворіт», що містить ехо-слова, зокрема, ім’я одного з персонажів:

<i>Who’s your friend who likes to play? Bing Bong, Bing Bong!</i>	– Хто з тобою любить гратись? Бім Бом, Бім Бом! [53]
---	--

- На словотвірному – 1) відтворення комічних okazіоналізмів діалогу між ослон і котом у мультфільмі «Шрек назавжди» або 2) чудернацьких неологізмів у мультфільмі «Тачки» чи 3) «Мадагаскар 3»:

1) – <i>Man, you are a CAT-tastrophe!</i>	– Ти якась КОТастрофа!
---	------------------------

– <i>And YOU are ri-DONKEY-lous!</i>	– А ти ОСЛОВАБИВЦЯ! [60]
2) <i>Correcto-mundo.</i>	Гараздементо. [58]
3) <i>Pst, Señorita Bell-bottoms.</i>	León hippielongo. [56]

- На лексичному – 1) утворення неологізмів у стрічці «Мадагаскар 2: Втеча до Африки»:

1) <i>That is definitely not a crack-a lackin'.</i>	Це все не дуже чікі-піково. [55]
---	----------------------------------

- На фразеологічному – 1) звертання до персонажів-автомобілів у «Тачках» і 2) пародія на фразеологізм “*a dog-eat-dog world*” (неймовірно конкурентний світ, де складно вижити) у «Підводній Братві» [Юрковська, 2010, 316], де в українську перекладі, на жаль, ідіоматична складова була втрачена:

1) <i>Ladies and Gentlecars!</i>	Шановні тачки й тачулі! [58]
2) <i>It is a fish-eat-fish world.</i>	Це світ, де риба їсть рибу. [57]

- На стилістичному – відтворення макаронічної мови (мішанини англійської та німецької) з вуст персонажів мультфільму «Мадагаскар» (2005) штучним спенглішом [Martinez-Sierra, 2019, 144] і введення у переклад штучної рими у стрічці «Шрек»:

1) <i>–You, quadruped Sprechem Sie English?</i> <i>–I sprechen.</i>	–Tú, cuadrúpedo. Do you speak español? –Yo lo speako. [54]
2) <i>She likes sushi and hot tubbing any time.</i>	Le gusta el sushi y el jacuzzi. [59]

З наведених прикладів помітно, що до перекладу мовної гри треба підійти особливо творчо. Найчастіше оригінальному каламбуру шукають функціональний аналог у цільовій мові. Хоч при такому способі втрачається форма і зміст, зате зберігається комічний ефект. Натомість калькування (поморфемне чи послівне відтворення) сприяє і збереженню оригінальної форми, і дозволяє зберегти комічний ефект з підбором доречних засобів. Можлива також

заміна на інший стилістичний засіб, а також зміна реєстру мовного реєстру для збереження гумористичної складової.

Висновки до розділу 1

Отже, аудіовізуальний переклад посідає вагоме місце у сучасному глобалізованому світі, де медіапродукти вільно перетинають мовні та культурні кордони. Його функція не вичерпується розважальною: він водночас є інструментом трансляції загальнолюдських цінностей і засобом популяризації культурних традицій країн-виробників контенту. Основними видами аудіовізуального перекладу в контексті кінопродукції є субтитрування, дублювання та закадровий переклад. Кожен із них накладає на перекладача власні обмеження: субтитрування вимагає стислості й точності у відведеному часовому й просторовому форматі, дублювання — передусім синхронізації з артикуляцією та рухами персонажів, закадровий переклад — збереження темпу й тривалості мовлення.

Мультиmodalність кінотексту становить основу його перекладацької специфіки. Оскільки кінотвір функціонує як поєднання вербального, візуального та звукового кодів, перекладач змушений досягати когерентності між перекладним текстом і незмінними зоровим та звуковим рядами оригіналу. Синхронізація — фонетична, кінетична та часова — є обов'язковою умовою якісного аудіовізуального перекладу і водночас одним із найсуттєвіших обмежень для перекладача.

Анімаційні стрічки, попри свою належність до ширшого кола кінопродукції, характеризуються рядом специфічних перекладацьких труднощів. Ономастичний простір таких творів — антропоніми, топоніми, зооніми та інші різновиди власних назв — відзначається семантичним навантаженням, яке часто губиться при транскрипції та транслітерації, тоді як пошук функціонального аналога не завжди можливий через обмеження синхронізації. Назви самих анімаційних стрічок потребують особливої уваги, адже виконують подвійну роль: інформативну й рекламну. Окремою проблемою є відтворення вигаданих реалій — артефактів і об'єктів, що не мають відповідників поза межами

конкретного анімаційного всесвіту. Чималих труднощів викликає відтворення мовної гри, яка функціонує на різних мовних рівнях — фонетичному, словотвірному, лексико-семантичному та фразеологічному, — вимагає від перекладача творчого підходу, орієнтованого на збереження гумористичного ефекту, а не лише формальних ознак гри.

Таким чином, переклад анімаційних стрічок є комплексним і багаторівневим процесом, що вимагає від перекладача поєднання лінгвістичної компетентності, культурної чутливості та творчого мислення.

РОЗДІЛ 2. ВЕРБАЛІЗАЦІЯ ОБРАЗІВ СТИХІЙ В ОДНОЙМЕННОМУ МУЛЬФІЛЬМІ

2.1 Вербалізація образів стихій в англomовному оригіналі анімаційної стрічки «Elemental»

“Стихії” (англ. «*Elemental*») – американська анімаційна стрічка, випущена 2023 року підрозділом «Pixar» компанії Walt Disney Studios, усевітньо відомим виробником високоякісної кінопродукції, яка емоційною глибиною своїх сюжетів привертає увагу не лише дітей, але й дорослих [Гапонова, 2024, 36]. Сюжет мультфільму розгортається у вигаданому світі, який населяють істоти, що належать до різних природних стихій: Вогню (Додаток Б), Води (Додаток В), Землі (Додаток Г) і Повітря (Додаток Г).

У стрічці порушені такі важливі проблеми суспільства, як расизм і ксенофобія, що втілені в образі вогняників, до яких решта «рас» ставиться вороже через їхнє походження і властивості, що можуть нашкодити: обпекти, спричинити пожежу тощо. Також у мультфільмі порушене питання стосунків батьків і дітей, важливості емоцій і вміння з ними впоратися, потреби дослухатися передусім до власних потреб, проблеми вибору і жертвності. Таке сюжетне різноманіття зумовило те, що у мовному наповненні мультфільму (що представлене моно-, діа- та полілогами персонажів) наявні ряд лексико-семантичних кіл, пов’язаних із темами природи, сім’ї, традицій, роботи, кохання і стосунків, конфліктів, емоцій і психічного благополуччя тощо.

Лейтмотивом усього оригінального твору є природні стихії, чиє мовлення відіграє ключову роль у формуванні їхньої ідентичності. Базовим лінгвокогнітивним механізмом тут виступає концептуальна метафора: фізична природа кожної стихії стає відправною точкою її вербального вираження. Оригінальний сценарій використовує мовну гру, каламбури та ідіоми не просто як засіб комічного, а як інструмент світобудови, де навіть побутові фрази підкреслюють приналежність героя до певної фізико-хімічної групи.

Мовленнєвий портрет представників кожної стихії будується навколо слів та виразів, що входять до її лексико-семантичного поля, себто сукупності

лексичних одиниць, об'єднаних спільним семантичним компонентом за допомогою синонімічних та гіпо-гіперонімічних відношень. Зокрема мовленню Вогню притаманні лексеми дотичні до процесів горіння, утворення світла чи підвищення температури (*to burn, bright, hot, fire, light, coal, logs, broil*). Емоційні стани, зокрема гнів, пристрасть чи амбіції, вербалізуються через метафори перегріву чи яскравого спалаху. Наприклад, характер персонажів розкривається через інтенсивність їхнього світіння (*“Do I burn as bright?, “She burns, but sometimes too bright”*), а втрата самоконтролю призводить до вибуху. Колірна семантика також слугує маркером емоційного стану: фраза *“Go full purple”* позначає найвищу точку люті, коли колір полум'я змінюється до фіолетового. Суто антропоморфні звертання та гастрономічні реалії адаптовано під вогняну природу: пестливе *“Sparky”* (іскорка), а також *“hot logs”* (замість hotdogs), *“kol-nuts”* (вугільні горішки) чи *“sugar pops”* (цукрові льодяники).

Дискурс Води відзначається присутністю лексики на позначення дій з рідинами (*vaporize, splash*), плинності (*stream, flow*), водних явищ і об'єктів (*lake, wake, wade, brook, alan*) та гідравліки (*pipes, leak, splash*) та ін. Внутрішні стани та життєві орієнтири водяних персонажів описуються через фізичний рух рідини: *“find my Flow”* (знайти свій ритм/місце). Побутова фразеологія майстерно переосмислюється з урахуванням агрегатного стану героїв: прохання піти звучить як *“make you like a stream and flow somewhere else»”* що слугує алюзією на *“make like a tree and leave”* та *go somewhere else”*, а погіршення ситуації/послаблення чийогось впливу виражене фразовим дієсловом *“to water down*. Поширені сталі вирази також зазнають оказіональних трансформацій (*You splash it, you buy it”* замість класичного *“You break it, you buy it”*). Частотним є вживання професійної та побутової сантехнічної термінології, а емоційні реакції (плач) подаються як природний і невіддільний стан.

Мовлення Повітря вирізняється легкістю та насиченістю каламбурами, обіграними навколо теми вітру та невагомості. Гумористичний ефект часто будується на багатозначності лексем, як-от *“break some wind”* (пустити вітер / зіпсувати повітря) або *“blow the ball, not the game”*, де дієслово *blow* (дути)

перетинається зі сленговим значенням «провалити справу». Для самоідентифікації та експресії повітряні персонажі лунають лексеми на позначення пухкості та атмосферних явищ: “*cloud pufs*”, “*fluffing*” (як фонетичний евфемізм-підсилювач) або “*get all churned up*” (збаламутитися, як повітряні маси перед штормом).

Представники Землі у своєму спілкуванні послуговуються термінами та лексикою, пов’язаними із садівництвом, ботанікою та ґрунтознавством. Їхній дискурс наповнений професійною лексикою (*landscaping, fungus rot, prune*), що підкреслює глибокий зв’язок із ґрунтом. Використання сталих виразів на кшталт “*living the dream*” у поєднанні з їхнім повільним, розміреним способом життя створює образ стабільних, приземлених персонажів.

Англомовний оригінал створює філігранний і цілісний лінгвальний світ, у якому кожна репліка є невіддільною від фізико-хімічних властивостей мовця.

2.2 Лінгво-стилістичні особливості ономастичної лексики у мультфільмі

Характеристика персонажів починається із їхніх власних імен, які були підібрані в оригіналі невипадково, адже у них закладена інформацію про те, до якої природної стихії належать їхні власники. Нижче подано таблицю з оригінальними іменами персонажів, їхнім буквальним значенням та відтворенням оригінальних імен в українському дубляжі [50], [51].

Оригінальне ім’я (роль і стихія)	Буквальне значення слова	Український дубляж
<i>Alan</i> (брат Плина, вода)	алан	Хлин
<i>Bernie</i> (батько Теплинки, вогонь)	справжнє чоловіче ім’я, що віддалено нагадує дієслово <i>burn</i> (палити)	Палило (Палько)
<i>Brook Ripple</i> (матір Плина, вода)	струмок	Шквалетина
<i>Cinder</i> (матір Теплинки, вогонь)	попіл	Жарина

<i>Clod</i> (хлопчик з вулиці, земля)	бруд	Ґрунтик (Ґрунько)
<i>Eddy</i> (невістка Плина, вода)	водяний вихор	Штиля
<i>Ember Lumen</i> (головна героїня, вогонь)	вугілля, що тліє	Теплинка Комин
<i>Fern</i> (мер міста Стихієва, земля)	папороть	Папоротний
<i>Gale</i> Cumulus (працівниця мерії, повітря)	а <i>gale</i> – сильний вітер, а <i>cumulus</i> – купчаста хмара	Циклонія Грозова
<i>Lake</i> (брат Плина, вода)	озеро	Ставко
<i>Marco and Polo</i> (племінники Плина, вода)	алюзія на відомого мандрівника Марко Поло	Марко і Поло
<i>Wade</i> Ripple (комунальний інспектор, коханий Теплинка, вода)	<i>wade</i> – брід, <i>ripple</i> – приплив	Плин Плавунець

З наведеної таблиці видно, що в українському дубляжі не було залишено без уваги той факт, що власне ім'я кожного персонажа оригіналу є загальною назвою зі спільного лексико-семантичного поля конкретної стихії. Себто імена водяних персонажів представлені різновидами гідрооб'єктів та рухами води (озеро, брід, струмок, водяний вихор, приплив, алан), вогняна природа виражається через процеси і продукти, пов'язані з вогнем (палити, тліти, вугілля, жар, тепло), повітря вербалізоване явищами пов'язаними з атмосферою, і земля – із рослинністю та елементами літосфери. З урахуванням цих характеристик, в українському дубляжі імена цих персонажів несуть той самий відголос, закладений авторами оригіналу. Ба більше, вони не лише дають глядачу відчуття унікальності кожної стихії, але й сприймаються легко завдяки адаптації до народних українських імен, що додає персонажам місцевого колориту. Так, в

імені *Шквалентина* чітко відслідковується контамінація явища «шквалу» з жіночим іменем «Валентина», що мають спільну фонетичну частину, *Палило* було створене за моделлю «Кирила/Данила», *Штиля* – «Поля», *Ставко/Грунько/Палько* – шляхом утворення таких зменшено-пестливих імен, як «Сашко/Грицько», *Циклонія* – «Вікторія», а форму прізвищ загальним назвам було надано за допомогою продуктивних суфіксів ад'єктивації: гроза – *Гророва*, папороть – *Папоротний*.

На противагу креативному відтворенню антропонімів в україномовній версії мультфільму, в іспанському дубляжі усі ці назви трансплантували, що позбавило іспаномовного глядача можливості відчувати гру сенсів, закладену в оригіналі. Єдине ім'я, яке зазнало трансформацій, належить Грунтику (в оригіналі – Клодові), яке переклали як *Loduardo*, з'єднавши воєдино слова *el lodo* (бруд) та ім'я Едуардо, що хоч якось передає особливість його природи.

Важливе місце у комунікативній реальності мультфільму займають топоніми та ергоніми, серед яких [50], [51]:

Оригінальна назва (роль місця)	Український дубляж	Іспанський дубляж
<i>Element City</i>	Місто Стихіїв	Ciudad Elementos
<i>Fireland</i> (батьківщина вогняників)	Вогнекрай	La tierra de Fuego
<i>Firetown</i>	Ватрівка	El barrio de Fuego
“ <i>Fireplace</i> ” (назва крамниці вогняників)	“Домашнє вогнище”	“La Fogata”

Спостерігається, що в українському дублюванні перекладачі не лише вдалися до креативного словотвору у спробі доместикувати топоніми за допомогою суфіксів (Стихіїв – мов «Київ», а Ватрівка – ніби «Лук'янівка»), але й до синонімічного ряду поняття «вогонь»: вогнище, ватра. Тоді як в іспанській версії у таких випадках найчастіше зверталися до калькування, щоправда назву крамниці відтворили метонімічно «La Fogata», що означає «вогнище», зійшовшись у цьому з рішенням, прийнятим в українському перекладі, де ще й

вирішили компенсувати затишну атмосферу сімейної крамниці епітетом «домашнє».

Ще одним цікавим способом контекстуального увиразнення загальних назв в українській версії стрічки є їхня модифікація шляхом основоскладання. Наприклад, такі слова як «люд» чи «крамниця» перетворюються на «**вогнелюд**» і «**вогнекрамницю**», хоча в оригіналі вони були просто “shop” та “people”. Навіть для відтворення поняття «людина з вогню» було вигадано суфіксальний okazionalizm «вогняник» попри те, що в оригіналі було вжито просто “Fire”, а в іспанському дубляжі «el hombre de fuego» (досл. «людина з вогню»).

Серед інших назв, де було здійснено гру слів із застосуванням слів, пов’язаних із котроюсь із чотирьох стихій, можна згадати вид спорту *airball* (укр. вітробол, esp. balonaire) і спортивну команду *Windbreakers* (укр. Повітрогони, esp. Los Rompevientos) і де в обох дубляжах стратегією перекладу було калькуванням створити аналогічні оригіналу okazionalizmi. Тоді як назву фільму «**Tide and Prejudice**», який показували у кінотеатрі Стихієва, що слугує алюзією на твір Джейн Остін «**Pride and Prejudice**» (укр. «**Гордість і упередження**»/esp. “**Orgullo y prejuicio**”) було передано як «**Вогкість і упередження**» / “**Fluido y prejuicio**”, наслідуючи метод контекстуальної заміни з урахуванням рими і кількості складів.

Таким чином, можна підсумувати, що до відтворення ономастичної лексики в українському дубляжі підійшли з великою уважністю, адаптувавши власні назви і зробивши їх прозорішими глядачеві, не нехтуючи при цьому оригінальним задумом. Тоді як в іспанському дублюванні надали перевагу форенізації і повазі до оригіналу, що частково позбавляє глядача можливості відчувати тонкощі художнього світу, проте деякі реалії таки були передані адекватно. Усе це заклало підвалини для подальшого розвитку ідентичності кожної стихії у комунікативних ситуаціях одна з одною.

2.3 Вербалізація образів стихій в українському дубляжі

У цьому підрозділі ми розглянемо символіку природних стихій в українській лінгвокультурі й особливості їхньої вербалізації в анімаційній стрічці на кожному мовному рівні в контексті мовлення персонажів. Варто

зазначити, що на їхнє мовне вираження у дублюванні вплинула наявність їхніх архетипних образів у колективній свідомості цільових культур: української та іспанської. Ще справдана у багатьох країнах світу вважалося, що основу світобудови становлять чотири першоеlementи: земля, вода, вогонь і повітря. [Попик, 2015, 45] Основу світогляду наших предків сформували дохристиянські язичницькі вірування, що базувалися на одухотворенні природи та цілому пантеоні богів, кожен з яких керував певною природною стихією: Перун – вогнем і блискавкою, Дажбог – енергією сонця, Сварог – вітром, Мокоша – землею та ін. Будучи землеробами, слов'янські племена вірили у постійну присутність і участь надприродних сил у всіх робочих процесах. Тож можна припустити, що «через культ Землі, постійний пошук себе у природі і спілкування з нею шляхом обрядів» у перше тисячоліття нашої історії, природні стихії стали посідати вагоме місце в українській культурі, утворивши цілий пласт тематичної лексики, де кожен природний елемент має своє унікальне значення. [Колодний, 2003, 51]

2.3.1 Вогонь

В українській лінгвокультурі вогонь має багату символіку: це і джерело тепла і захисту, що стало зародком цивілізації серед первісних людей, але також це й уособлення небезпеки, агресії, масового вбивства. В нашій мові ця стихія семантично пов'язана з такими рисами характеру як *агресія, амбітність, проактивність, рішучість, емоційність, енергійність*, а ще такими емоціями і почуттями, як *жага, гнів, ненависть, пристрасть і кохання*. Як наслідок, ця багатогранність знайшла своє відображення у безлічі фразеологізмів [Венжинович, Чаварга, 2015, 15-16] на кшталт «підливати масла у вогонь» (провокувати когось, погіршувати ситуацію), «боятися як вогню» (боятися як смерті), «димув без вогню не буває» (на все є своя причина), «пахне смаженим» (про передчуття чогось кепського) і метафор, наприклад, «горять очі» (про зацікавлення і вмотивованість), «палити поглядом» (вп'ястися поглядом). Або навіть сленгових виразів, зокрема «палити» (дивитися), «запалювати» (розважатися від душі), «підгоріти у когось» (роздратувати когось) тощо.

У сюжетній лінії мультфільму, ця стихія є центральною, адже навколо неї розгортаються всі події. Вона така ж комплексна, що її важко віднести до позитивних чи негативних персонажів, адже вогняники дуже товариські і з теплом ставляться до «своїх», проте з іншими стихіями розкриваються як різкі, вибухові, непередбачувані особистості, схильні до конфліктів та емоційних гойдалок.

На рівні словотвору їхнє мовлення характеризується утворенням okazionalizmів на позначення кухонних реалій, що продаються у родинній крамниці вогняників. [50]

Оригінал	Український дубляж
Hot logs! Ho-o-ot logs!	Хот-дрова! Свіженькі хот-дрова!
Then I've got to try the kol-nuts .	Мені, будь ласка, згорішки!
Two sugar pops , please!	Дві плавилочки , будь ласка!

Як видно з прикладів, їжа вогняників в українській версії пов'язана з горючими матеріалами або етапами обробки вогнем: хот-дрова було ідеально передано як на лексико-синтаксичному рівні, так і на рівні гри слів, бо фонетична алюзія на слово «хотдоги» легко прослідковується. Оригінальні *kol-nuts* (okazionalizm, створений за допомогою контамінації слів *coal* (вугілля) і *walnut* (волоський горіх) ідентичним чином перетворилися на «згорішки» (згоріти + горішки). А *sugar pops* набули ще яскравішого образу, адже назва «плавилочки» чудово відповідає їх візуальному образу льодяників із топленого цукру. (Додаток Д)

На лексико-синтаксичному рівні вогняна стихія вербалізована щедрим використанням слів спільного лексико-семантичного поля із поняттям «вогонь» на заміну загальновживаним виразам і створенням характерних їхній природі okazionalizmів. У більшості випадків, вирази широкої семантики або кліше оригіналу у дубляжі замінені модуляційно контекстуальними еквівалентами, котрі сприяють увиразненню розмовного мовлення, а в діалогах між персонажами-родичами відчувається більше індивідуальності героїв і довірливих стосунків між ними: “to be near your light” (бути поруч із твоїм світлом) – «грітись у твоєму вогні». Водночас спостерігається багатство

«вогняних» лексем зі спільного лексико-семантичного поля в контексті емоційного характеру персонажів, відчуття стресу і поведінки у конфліктних ситуаціях: «гарячкувати», «зриватись», «упекти», «бути наелектризованим», «упертися, як пеньок». А також варто відмітити використання сленгу «Усе вигорить!» (Усе вдасться!) і гри слів «Я щось не догоряю» в алюзії на сленг «Я щось не доганяю» [50]:

Оригінал	Український дубляж
<i>Do I burn as bright?</i>	Глянь, який розгарячений!
<i>Good daughter.</i>	Татова іскорка.
<i>She almost went full purple. I've never seen anyone go full purple.</i>	Розпеклася до фіолетового! На моїх очах ніхто так не розпікався!
<i>Oh, please forgive my daughter. She burns, but sometimes too bright.</i>	Пробачте моїй дочці, гаряча вона в нас! Бува, часом щось як упече...
<i>Oh, you are tense because of big Red Dot Sale tomorrow. It has us all in a broil.</i>	Ти так іскриш , тому що завтра у нас гарячий розпродаж . Усі ми трохи наелектризовані .
<i>I won't let you down! I swear. You'll see.</i>	Я тебе не підведу. Усе вигорить!
<i>Hey, take it easy!</i>	Гей, не гарячкуй так!
<i>I don't understand. What's going on?</i>	Щось я не догоряю , що це діється?
<i>But that light inside you has made me feel so alive. And all I want now is to be near it.</i>	Але твій вогонь, вогонь твоєї душі мене зігрів і зразу оживив. І єдине, чого я хочу – це грітись у ньому.
— <i>What just happened? Why did you lose temper?</i> — <i>I don't know. He was pushing, and pushing, and it just...</i> — <i>Calm, calm. Just take a breath and make connection. When you are able to</i>	—Що сталося, чому ти вибухнула? — Я не знаю, він уперся, як пеньок , і тоді я... —Але закипати не треба!...Коли ти навчишся не розпікатись і не зриватись , тоді я і передам тобі нашу справу.

<i>do this, then you will be eady to take over shop.</i>	
--	--

Вигукам Теплинки на кшталт «От тряся!» і «Та до біса!» у дубляжі також характерне відповідне стихійне забарвлення і сленговість [50]:

<i>Flame!</i>	В топку!
<i>Oh, flame! / Oh, boy.</i>	От жупел! / От сажа!
<i>Oh, blaze!</i>	Спалились!

Деспективна лексика, зокрема гастрономічні реалії-звертання «шкварко/перепічко» є не лише методом фонетичної синхронізації, але й семантично входять у коло назв «продуктів, що отримуються в результаті взаємодії з вогнем». А оригінальний евфемізм “ash” (ass), відтворено українським «гаряча точка» з явною алюзією на «п’ята точка». В агресивних вигуках «ану паліть звідси» зчитується гра слів з фразою «валіть звідси», а «не мели дурниць» перетворюється на «не пали дурниць», а для відтворення ідіоматичного виразу hanky-panky, використаного на позначення того, чим дорослі можуть займатись у ліжку, теж було вжито евфемізм «шкваритися» [50]:

<i>Hey, whatch it, Sparky!</i>	Гей, не лови гав, шкварко!
<i>So I don't hurt your feelings, Mr. Smokestack.</i>	Просто я не хотіла, щоб у когось тут почало припікати , пане Димочхайло!
<i>There is a game going on, Fireball.</i>	Я за матчем стежу, перепічко!
<i>—We are more than ready for you to actually buy something if you'd ever get up off your lazy ash. —Burn.</i>	—А ви вже дозріли щось у нас купити і відірвати свої гарячі точки від стільців? —Ну й всмалила!
<i>Burn somewhere else! Get out of here!</i>	Ідіть охолоньте! Ану паліть звідси!
<i>Pull it together!</i>	Не пали дурниць!
<i>Now with more time for hanky-panky.</i>	Нарешті маємо час пошкваритися!

Те саме стосується і мовної гри, що передає мовленнєві помилки, яких допускає вогняний персонаж, бо англійська – не його рідна, оскільки він

емігрант. Відповідні вирази передані усталеними розмовними аналогами із застосуванням контекстуальної заміни і мовної гри [50]:

— <i>I think he's lying through his feet!</i> — <i>Teeth.</i> — <i>Whatever!</i>	—Як гріти дати заливає! —Пити. —Пити то пити!!!
<i>He is panned.</i> — <i>Banned.</i> — <i>BANNED.</i>	Він тут не пряжений ! —Не...бажаний. —БАЖАНИЙ.

На **фразеологічному** рівні було вжито усталені вирази пов'язані з вогнем «дати кіптяви» (дати прочуханки), а також адаптовані під філософію вогню фразеологізми «знов за **рибу** гроші» і «під лежачийга **камінь вода не тече**» [50]:

<i>You showed them, huh?</i>	А ти дала їм кіптяви !
<i>Oh, goody, this old chestnut.</i>	О рятуйте, знов за тирсу гроші!
<i>Winner, winner, charcoal dinner!</i>	В лежачому каміні вогонь не спалахне!

На **стилістичному** рівні мовленню вогняників притаманна низка засобів художньої виразності: усталені метафори щодо кохання, бізнесу і нетерплячки, зокрема «вогонь любові», «гарячий розпродаж» (*Red Dot Sale*, досл. «Розпродаж Гарячої Крапки») і «згорати від нетерпіння», а Жарина вживає традиційний епітет і порівняння щодо почуття кохання своєї доньки [50]:

<i>Bernie, it's love. It's true love!</i>	Пальку, це любов! Чиста, як полум'я!
<i>I was gonna tell you tomorrow, but I'm too excited to sleep...</i>	Я хотів повідомити завтра, але я просто згораю від нетерпіння...
<i>It is true love! Which is more than I ever smelled on this one.</i>	Це вогонь любові! А від моєї навіть диму не чути...

А нейтральну репліку “I’m sorry. **I’m a bad daughter**” було передано антитезою: «Вибач, я **попіл**, а не **іскорка**», що слугує алюзією на те, що «іскоркою» її звик кликати батько, і ця зворушлива сюжетна деталь є винятково перекладацькою вигадкою і відсутня в оригіналі.

2.3.2 Вода

На противагу вогню, вода у фраземіці української мови є символом буття, уособленням тиші, спокою, покірності, а також бідності, нещастя і смутку, і нерідко служить для опису людських станів. Через її використання у поховальних обрядах, вірили, що вода є символом очищення і містичним чином пов'язана зі світом померлих. [Венжинович, 2018 с. 21] Про багатогранність цього образу свідчать такі фразеологізми як «пройти вогонь і воду» (зазнати випробувань), «бути тихіше води» (спокійним), «води в рот набрати» (замовкнути), «у калюжу сісти» (зазнати невдачі), «мов у воду опущений» (похнюплений), а також сленгові вирази: «лити воду» (не надавати конкретики), «злити інформацію» (викрити) і стійкі метафори на кшталт «витік даних/інформації» тощо. У сюжеті стрічки ця стихія посідає друге місце за важливістю, і її персонажі вирізняються особливою сентиментальністю, емпатією і неконфліктністю. Щоправда її найдужче ненавидять вогняники, бо вважають її провісником біди, що перегукується з характерною для води негативною конотацією в українській мові.

На словотвірньо-лексичному рівні водяна стихія вербалізована утворенням великої кількості контекстуальних дієслів вторинної номінації на позначення рухів самих водяних персонажів. Так замість стилістично нейтрального «з'явився/вигулькнув», «провалився», «ходи сюди», «йди геть», «утікай», «пробув», «чеши собі» з'являються «вибулькнув», «лий сюди», «злийся», «витікай», «пробулькав» і «греби собі». А вираз «це мамина територія» було контекстуально конкретизовано [50]:

<i>Yeah, he did. He just broke through the pipe...</i>	Так, це він. Вибулькнув із труби...
<i>Get in!</i>	Лий сюди!
<i>Okay, that's where I got sucked in.</i>	Оце отут я злився!
<i>You're the guy who started all this!</i>	Це ти тут все залив!
<i>Hey! Watch your water!</i>	Гей, не розливайся тут!
<i>Get out!</i>	Злийся!
<i>You have to go.</i>	Витікай швидко!

<i>I was stuck in there for hours!</i>	Я кілька годин пробулькав у ній!
<i>[...] flow somewhere else.</i>	[...] греби собі деінде.
<i>It's my mom's place.</i>	Це мамина акваторія .

Негативне ставлення вогняників до води виражає відтворення слова «Water» за допомогою збільшено-згрубілих суфіксів: «водище», «водиськи». Також у контексті деспективної лексики варто виділити вираз «одне болото», що створює евфемістичну алюзію на вигук «Один чорт!», хоча в оригіналі ця фраза звучала м'якше: “Same thing” – «Це те ж саме»: [50]

—He was a Water person, Dad, not just Water. —Ah, same thing.	—Це була не вода, тату, а особа з води! —Ай, одне болото !
--	--

Спроби досягти розуміння або відчуття смутку, зокрема «достукатися до когось», «хвилювати» і «розкиснути» виражені у стрічці контекстуальними метафорами «дохлюпатися», «штормити» і «бути огорнутим хвилями смутку» [50]:

<i>I mean, with my dad, we were like oil and water. I never got a chance to fix that.</i>	От ми з татом були, як ті олія і вода... Я так і не дохлюпався до нього...
<i>Lutz, man. He's been such a funk.</i>	Луце, брате, зовсім розкис сьогодні!
<i>The boy is smitten!</i>	Хлопця штормить .
<i>I made you a painting. It's of lonely man awash in sadness.</i>	Я дарую тобі портрет. На ньому самотній юнак у хвилях суму!

А водяний персонаж Плин каже «Щука і короп!», щоб висловити приголомшення, а нейтральний вигук «Чекайте!» модулятивно передано близьким за тематикою води поняттям «От млин» (те, що рухає вода) [50]:

<i>Holy dew drop!</i>	Щука і короп!
<i>Wait!</i>	От млин!
<i>Ah, same thing.</i>	Одне болото!

Також у мовленні матері Плина проявляється гра значень слова «wave», яке означає «хвиля» і «вітатися помахом руки», що дуже вміло було збережено у дублюванні:

<i>I'm so excited to finally meet you! Do we hug or wave, or...?</i>	Як я рада нарешті з тобою познайомитися! Дай же тебе огорну, хоч хвилькою!
---	---

На фразеологічному рівні Шквалентина також уживає усталений фразеологізм «звідки вітер віє», щодо Теплинки, проте замінює слово «вітер» на «дим», бо йдеться про полум'я. Решта фрази перекладена модулятивно з урахуванням особливостей природи головної героїні. З вуст персонажів також лунають фразеологізми «пустити все на самоплив», «бути в потоці», «сісти в калюжу», усталені метафори: «в руслі чогось», а вираз «твого сорту» адаптовано до «твого розливу». А нейтральний вираз «to be shut down» (зачинитися) було передано контекстуальним фразеологізмом «піти на дно», чиє іронічне значення посилене тим, що бізнес вогняників буквально затопило водою [50]:

<i>Oh, come on, I'm our mother. I know when something's lightening you up. I just didn't know she'd be so smoky!</i>	Ой, вгамуйся, я твоя матуся, я зрозуміла, звідки віє той дим! Від такої кожен хлопець вчадіє!
<i>I'm following the mom's wake.</i>	Пливу у маминому руслі.
<i>Yeah, that may work in your rich-kid follow-your-heart family...</i>	Так, це може працювати для багатеньких діток твого розливу...
<i>After my dad passed, I got all, "What's the point?"</i>	А в мене по смерті тата усе іде самопливом.
<i>I can't lose another job! I just can't seem to find my flow.</i>	Хоч би не турнули з роботи! Я завжди опиняюсь не у своєму потоці!
<i>Water, always trying to water us down.</i>	Вода, з нею завжди в калюжу сядеш!
<i>SO YOUR BUSINESS IS BEING SHUT DOWN!</i>	ЩО РОБИТИ, КОЛИ БІЗНЕС ПІШОВ НА ДНО?

На стилістичному рівні оноματοпеїчний контактний повтор (...*drip, drip, baby boy. Drip, drip...*) та інверсію (...*goes the baby boy*). у дитячій пісеньці, яка передає відтінок сюсюкання з сином, було передано номінативним інверсивним реченням з використанням димінутивів і звуконаслідування. А запитання Палила містить навмисний повтор фонетичного складу слів «вода» і конотативного

дієслова «водитися» (вештатися), що в поєднанні навіть краще передає гнів і розпач батька, ніж стилістично нейтральна форма, вжита в оригіналі [50]:

<i>Heal that broken heart. My little drip, drip baby boy. Drip, drip, drip, goes the baby boy.</i>	Зціли розбите серце. Моя ти крап-крап-краплиночка! Мамина крап-крап-краплиночка!
<i>You have been seeing Water?</i>	Ти що, з водяним водилася?

2.3.3 Повітря

Повітря ж (або вітер) в українській культурі традиційно асоціюється з волею, свавіллям, непостійністю, легковажністю і невизначеністю, проте також і з тривогою і раптовими змінами. [Доброльожа, Шуневич, 2024, с. 59-61] Підтвердженням цього слугують такі фразеологізми на кшталт: «як вітер повіє» (залежно від ситуації), «шукати вітра в полі» (шукати когось безрезультатно), «як вітром здуло» (щезнути), епітет «вітряна вдача» (непостійна людина), «вітер у голові» (легковажна, інфантильна людина), «у кишнях вітер» (без грошей), порівняння «вільний наче вітер», сленговий вираз «робити вітер» (здіймати шум, сіяти паніку), «повіятися» (податися кудись) та ін. У сюжеті ця стихія виступає другорядною, представлена головою санепідемстанції Циклонією Грозовою, а також спортсменами команди «Повітрогонів». Будучи великою поціновувачкою вітроболу, з її вуст лунає ряд речень підтримки улюбленої команди, у яких також прослідковується вживання оказіоналізмів на словотвірному рівні (притрушена – придмушена), на лексико-синтаксичному – контекстуальна заміна («бийте м'яч» – «дміть у м'яч», «до біса» – «до вітру») і введення сленгових одиниць [50]:

<i>Break some wind! Blow the ball, not the game!</i>	Пустіть їм вітру! Дміть у м'яч, якщо не хочете продути!
<i>What a comeback!</i>	Юху! Круто надмухали!
<i>Forget the tickets!</i>	До вітру акти!
<i>I bet this is connected to that fluffing leak.</i>	Це має яось стосуватися тієї придмушеної течі

У контексті деспективної лексики також варто виділити утворення okazionalizmu «недохмарок» за допомогою префіксу і суфіксу. А на стилістичному рівні – уживання модуляційного контекстуального порівняння «роздуватися, мов піна» для відтворення словосполучення «get churned up» (бути емоційно збудженим, схвильованим) [50]:

<i>Well, that little shop matters way more than a bunch of overpid cloud puffs blowing some ball around.</i>	Ця крамничка значить набагато більше за недохмарків , яких завалюють грішми за дмухання в м'яч.
<i>You can see why I can get all churned up, but as a cloud puff who used to come here with her dad...</i>	Я тут щоразу роздуваюся як піна , бо як для недохмарки , яку ще тато приводив сюди, страшенно важлива ця перемога.

Щодо опису Циклонії водяник ужив фразеологізм «як вітер повіє», що лише змальовує мінливість її природи і неможливість щось від неї дізнатися напевне [50]:

<i>Honestly, it's hard to know. She could go either way.</i>	Чесно кажучи, складно здогадатись. Це як вітер повіє!
--	---

Хоч повітря і не було виділено надто багато екранного часу в стрічці, його контекстуальна вербалізація не була залишена без уваги, і відтворена не менш якісно.

2.3.4 Земля

Крім місця побутування, образ землі також асоціюється з певністю, міцністю, опорою, пристанищем, важкою працею, крахом, ганьбою і слугує евфемізмом для поняття «смерть» у багатьох сталих висловах: «земля тікає з-під ніг» (зазнати краху), «ладен під землю провалитися» (хотіти уникнути відчуття сорому), «зрівняти. із землею» (вщент зруйнувати), «опуститися з неба на землю» / «заземлитися» (усвідомити нереалістичність своїх бажань), «зрошувати потом землю» (важко працювати), «із сирою землею повінчатися» (померти),

«небо і земля» (два протилежні поняття) та ін [Огар, 2010, с. 205-206]. У сюжеті кінострічки цій стихії відведено найменше екранного часу і реплік, вона представлена лише в мовленні Ґрунтника (хлопчика-залицяльника з вулиці) і Папоротного, мера міста Стихієва. У нижче наведеній таблиці на словотвірно-лексичному рівні також спостерігається конкретизація слів широкої семантики елементами мовної гри: “buddy” – «землик» (хлопчик із землі); дослівний переклад поняття “landscaping”, яким Ґрунтник називає свою зачіску, а на фразеологічному – використання еквіваленту «цвісти і пахнути», хоча оригінальне мовлення позбавлене цього природного відтінку. На стилістичному рівні мовлення персонажів зберігає оригінальну сленговість завдяки розмовним елементам «зайти комусь» (сподобатися), «як воно» (як справи?) [50]:

<i>Sorry, buddy, elements don't mix.</i>	Даруй, землику! Стихії не змішують!
<i>What? Come on, he doesn't like my landscaping?</i>	Чому, йому що, не зайшов мій ландшафтний дизайн?
<i>—Hey, Fern! How are you going? —Living the dream.</i>	—Папоротний! Ну як воно тут? — Цвітемо і пахнемо.

Отож, з проведеного аналізу видно, що в україномовній версії мультфільму відбулося потужне підсилення та деталізація «стихійної» природи героїв. Образи еволюціонували у бік максимальної виразності, метафоричності та емоційної насиченості. Завдяки використанню широкої гами дієслів, дотичних до горіння та світла (палати, жевріти, тліти, чадіти, гасити, заливати), іменників на позначення продуктів та залишків цього процесу (іскра, дим, сажа, попіл, кіптява, жупел тощо); лексем на позначень скупчень води (болото, калюжа), атмосферних явищ (роса), тематичних дій (крапати, булькати, розливатися, витікати, тонути, пити), а також інтенсивному утворенню okazionalizmів та neologizmів (наприклад, «хот-дрова», «згорішки», «Димочхайло»), перекладачі не просто передали зміст, а сконструювали унікальний світ, де кожен предмет побуту підпорядкований законам стихій. Майстерна трансформація сталих виразів під фізичні властивості елементів, як-от заміна слова «риба» на «тирса» у відомій ідіомі або влучне використання виразу «*цвітемо і пахнемо*» для персонажа землі,

органічно вплела стихійну ідентичність у повсякденне мовлення. Герої стали значно емоційнішими та фактурнішими порівняно з оригіналом завдяки використанню специфічних дієслів та експресивних звертань («шкварко», «водиськи»). А архетипні образи стихій у свідомості українця лише увиразнили індивідуальність характеру анімаційних персонажів через творчу модифікацію їхнього мовлення.

2.4 Вербалізація образів стихій в іспанському дубляжі

У цьому підрозділі ми розглянемо символіку образів природних стихій в іспанській лінгвокультурі й особливості їх вербалізації у стрічці порівняно з українським дубляжем. Не дивно, що в іспаномовній культурі природні стихії також наділені метафоричним значенням, оскільки вони споконвіку оточували людину на шляху еволюції. За теорією Джорджа Лакоффа і Майкла Джонсона, концептуальна метафора – це не просто художній прийом побутового мовлення, а інструмент мислення, за допомогою якого ми розуміємо складні абстрактні поняття через призму більш примітивного фізичного досвіду. [Ramírez-Casco, 2022, 2235] Таким чином, в українській та іспанській мовах символізм природних стихій частково спільний. Проте з огляду на історичні розбіжності визначальну роль християнства, зокрема релігійних обрядів [García Rodríguez, 2019, 154], ці образи були переосмислені, набувши вторинного значення, що відобразилося на лексико-синтаксичному і фразеологічному мовних рівнях.

2.4.1 Fuego

В іспанській культурі вогонь є символом чоловічого начала, і часто використовується для опису напружених станів, гніву, кохання, нетерплячості, пристрасті, тематики конфліктів, тортур і небезпеки [Duță, 2020, с. 99-103]. Метонімічними елементами вогню, що символізують його опосередковано є також дим (*humo*), іскри (*chispas*), попіл (*ceniza*), наявні у таких фразеологізмів як *echar chispas/humo* (рвати і метати), *echar leña al fuego* (підливати масла у вогонь), *hervir la sangre* (кров скипає), *hervir de rabia* (шаленіти від гніву), *poner la mano en el fuego por alguien* (дати за когось руку на відруб), *estar entre dos fuegos*

(бути між двох вогнів), *jugar con fuego* (гратися з вогнем), *sacar castañas del fuego a alguien* (чужими руками жар загрібати), усталений сленговий вираз “*calentarle los cascos/la cabeza a alguien*” (парити комусь голову) [García Rodríguez, 2019, с. 158].

На словотвірному-лексичному рівні для передачі назв кухонних реалій було застосовано буквальный переклад (*hot logs* – *trancos calientes*; *sugar pops* – *palitos de azucar*), а еквівалент поняттю *kol-nuts* утворено за допомогою основокладання лексем *carbón* (вугілля) і *nuez* (горіх). Через потребу в синхронізації вимови звуку [o] у лексемах “*hot logs*” і “*trancos*” фонетична алюзія на “*perritos calientes*” в іспанській мові була втрачена, проте загалом при передачі реалій калькування є виправданим прийомом для збереження сем [51]:

Оригінал	Іспанський дубляж
Hot logs! Но-о-от logs!	¡Trancos, trancos calientes!
Then I’ve got to try the kol-nuts .	Tengo que probar las carbonueces .
Two sugar pops , please!	¡Quiero dos palitos de azucar!

Загалом на лексико-синтаксичному рівні мовлення вогняників в іспанському дублюванні передано дуже спрощено. Серед тематичних лексем, характерних цієї стихії можна виділити дієслово “*resplandecer*” (сяяти, виблискувати), що вжито для опису сили й водночас емоційності героїв. Решта виразів, що змальовують напружений стан є стилістично нейтральними, зокрема “*volverse morado*” (ставати фіолетовою, що візуально підкріплене в кадрі, адже такого кольору набуває протагоністка, коли шаленіє від люті), “*estar nerviosa*” (хвилюватися), “*fallar a alguien*” (підвести когось), “*relajarse*” (розслабитися). Спрощення образу вогню також ілюструє переклад фразеологізму *to have somebody in a broil* (досл. «тримати когось на грилі», тримати в напрузі) як “*tener a alguien nervioso*”. Де в українському дубляжі було вжито сленгізми або підібрано рясну синонімічну палітру для опису гніву, в іспанському перекладі оригінальні колокації відтворено дослівно: *understand* – *entender*, *lose control* – *perder control*, *make connection* – *buscar conexión*. Проте батьківському звертанню до доньки було підібрано природніший еквівалент у

цільовій мові, який, щоправда, не має специфічного стихійного забарвлення:

“Eso, nena” (Ось так, крихітко) [51]:

<i>Do I burn as bright?</i>	¡Yo también resplandezco!
<i>Good daughter.</i>	Eso, nena.
<i>She almost went full purple. I've never seen anyone go full purple.</i>	Su llama casi se vuelve morada. Nunca he visto que nadie tenga una llama morada.
<i>Oh, please forgive my daughter. She burns, but sometimes too bright.</i>	Le pido que perdone a mi hija. Ella resplandece , tal vez demasiado a veces, ¿eh?
<i>Oh, you are tense because of big Red Dot Sale tomorrow. It has us all <u>in a broil</u>.</i>	Ah, solo estás nerviosa por venta de Etiqueta Roja de mañana. A todos nos tiene nerviosos.
<i>I won't let you down! I swear. You'll see.</i>	No te voy a fallar, te lo juro, de verdad.
<i>Hey, take it easy!</i>	Oye, ¡relájate!
<i>I don't understand. What's going on?</i>	No entiendo... ¿Qué es todo esto?
<i>But that light inside you has made me feel so alive. And all I want now is to be near it.</i>	Esa luz dentro de ti ha hecho que me sienta lleno de vida. Y todo lo que quiero ahora es estar cerca de ella.
— <i>What just happened? Why did you lose temper?</i> — <i>I don't know. He was pushing, and pushing, and it just...</i> — <i>Calm, calm. Just take a breath and make connection. When you are able to do this, then you will be eady to take over shop.</i>	—¿Qué fue lo que pasó? ¿Por qué perdiste control? —No lo sé. No dejaba de presionarme y yo... —Ya, calma, calma... Tú solo respira y busca conexión. Cuando puedas hacerlo sin perder control, vas a estar lista para engargarte de tienda.

Тематичні вигуки Теплинки у дубляжі було передано контекстуальними відповідниками зі спільного лексико-семантичного поля (наприклад, las flamas –

полум'я, las brazas – вугілля) з урахуванням синхронізації губних приголосних [51]:

<i>Flame!</i>	¡ Flamas!
<i>Oh, blaze!</i>	¡Ay, brazas!
<i>Oh, boy!</i>	Uy, que mal.

У перекладі деспективної лексики можна виділити використання функціональний аналогів спільної із вогнем тематики, зокрема “chispita” (іскорка) і “boca de chimenea” (камінна топка), що стилістично оформлені як літота і метафора відповідно. Саркастичне «soldarse a la silla» (припаятися до стільця) адекватно передає вираз “get up off your lazy ash (ass)” (підняти своє ліниве гузно) шляхом модуляції й адаптує мовлення вогняників, наповнюючи його елементами, прямо чи опосередковано пов’язаними з нагріванням. Тоді як зневажливе *fireball* було передано за допомогою калькування – *bola de fuego*; а сталі англійські вирази *pull it together* і *burn somewhere else* (алюзія на “go somewhere else”) спрощені до стилістично нейтральних [51]:

<i>Hey, whatch it, Sparky!</i>	¡Hey, cuidado, chispita!
<i>So I don't hurt your feelings, Mr. Smokestack.</i>	[...] para no herir tus sentimientos, Boca de Chimenea.
<i>There is a game going on, Fireball.</i>	Solo quiero ver el juego, bola de fuego.
<i>—We are more than ready for you to actually buy something if you'd ever get up off your lazy ash.</i>	—Estamos más que listos para que al fin nos compres algo, si tu trasero no se soldó a esa silla.
<i>Burn somewhere else! Get out of here!</i>	¡Vuelva a la tierra de Fuego!
<i>Pull it together!</i>	¿Puedes controlarte?

Для передачі мовної гри, що відтворює мовленнєві помилки Палила було використано функціональну заміну з метою збереження рими і фонетичної синхронізації. Проте стихійної приналежності ці аналоги не мають [51]:

<i>—I think he's lying through his feet!</i>	—¡Miente con todos los lentes!
<i>—Teeth.</i>	—Dientes.
<i>—Whatever!</i>	—¡Es lo mismo!

— <i>He is panned.</i>	—¡Queda bateado !
— <i>Banned.</i>	—Vetado.
— <i>BANNED.</i>	—¡VETADO!

На **фразеологічному** рівні було вжито усталені максимально наближені колокації: *true love* – *el verdadero amor* (справжнє кохання), *to show somebody – darle la lección a alguien* (провчити когось), *to be too excited to sleep* – *no poder estar quieto de emoción* (не могли на місці всидіти від хвилювання). Натомість для передачі ідіоматичного виразу на позначення любовних пригод “*hanky-panky*” було застосовано буквальне значення фразеологізму “*jugar con fuego*” (гратися з вогнем). Проте для оригінального фразеологізму “*to be an old chestnut*” (стара добра пісня, одне й те ж) не було знайдено рівнозначного еквіваленту, тож для його відитворення було вжито розмовний вираз “*dale con eso*” (та годі вже); а відомий в азартних колах тріумфальний вигук “*Winner, winner, chicken dinner!*”, де елемент *chicken* (курятина) в оригіналі замінено на *charcoal* (вугілля) залишився не до кінця зрозумілий через спробу перекласти його буквально [51]:

<i>It is true love! Which is more than I ever smelled on this one.</i>	¡Es verdadero amor! Eso es más de lo que puedo olfatear en ella...
<i>You showed them, huh?</i>	Les diste la lección, ¿verdad?
<i>I was gonna tell you tomorrow, but I'm too excited to sleep...</i>	Quería decírtelo mañana, pero no puedo estar quieto de emoción...
<i>Oh, goody, this old chestnut.</i>	Ay, gracias, dale con eso.
<i>Now with more time for hanky-panky.</i>	Ahora con más tiempo para jugar con Fuego .
<i>Winner, winner, charcoal dinner!</i>	¡Gané, gané, carbón cenaré!

На **стилістичному** рівні мовлення вогняників вирізняється іронією, сарказмом, експресивністю, що відчувається завдяки підбору художніх засобів, зокрема метафори і літоти, проте загалом при передачі мовлення вогняників спостерігається тенденція до його генералізації та лексичної адаптації.

2.4.2 Agua

Як і в українській мові, в іспанській вода є втіленням жіночого начала, це дуальний символ життя і смерті, вона уособлює плинність часу (“*ser agua pasada*”), пасивність, чистоту і меланхолійність, але також і асоціюється з містичним несвідомим, бідною і нещастям. Через тісний зв’язок із мореплавством, вода також уособлює напругу, некерованість і тривогу [García Rodríguez, 2019, с. 156]. Її образ служить для опису людських станів, зокрема негативних досвідів: “*estar con el agua al cuello*” (бути в біді), “*ahogarse en un vaso de agua*” (буря в склянці води). Образ води також фігурує в усталених виразах про лінь “*no dar palo al agua*” (за холодну воду не братися), візуальну схожість “*ser como dos gotas de agua*” (бути схожими як дві краплі води), пареміях “*nunca digas de esta agua no beberé*” (не плюй у криницю бо прийдеш по водицю), а також у розмовних виразах “*ser aguafiestas*” (бути занудою), “*hacerse la boca agua*” (слиною стікати) та ін.

На словотвірному рівні в іспанському дублюванні мовлення водяних персонажів було передано дослівно і практично не зазнало змін, порівняно з українським, де нейтральні лексеми зазнавали перетворень за допомогою мовної гри. На лексико-синтаксичному – трапляються випадки експлікації (*be such a funk* – *no poder jugar bien*), конкретизації (*get in* – *salta aquí*) або навпаки генералізації структур (*to fix that* – *cambiar eso*), але загалом дієслова руху, а також вирази на позначення емоційного стану і взаємин зберегли стилістичну нейтральність оригіналу і природність у цільовій мові. Натомість поодинокі лексеми, притаманні рідинам було або передано дослівно, або замінено функціональним аналогом зі збереженням водяної тематики: *to suck in* – *succionar* (засмоктати), *awash in* (омитий чимось) – *sumergido en* (занурений у щось) [51]:

<i>Yeah, he did. He just broke through the pipe...</i>	Sí, fue él. Entró por uno de los tubos.
<i>Get in!</i>	¡Salta aquí!
<i>Okay, that's where I got sucked in.</i>	¡Allí es donde me succionó!

<i>You're the guy who started all this!</i>	¡Tú eres el que causó todo esto!
<i>Get out!</i>	¡Fuera!
<i>You have to go.</i>	¡Tienes que irte!
<i>I was stuck in there for hours!</i>	¡Pasé horas allí sin poder salir!
<i>It's my mom's place.</i>	Aquí vive mi mamá.
<i>I mean, with my dad, we were like oil and water. I never got a chance to fix that.</i>	Es que mi papá y yo, éramos como agua y aceite. Y nunca pude cambiar eso.
<i>Lutz, man. He's been such a funk 'cause his mom has been sick.</i>	Lutz...Ay, que pena. No ha podido jugar bien porque su mamá está enferma.
<i>The boy is smitten!</i>	Se ve que lo cautivaste.
<i>It's of lonely man awash in sadness.</i>	Es un hombre solitario, sumergido en la tristeza.

Ті вигуки, що містили лексеми, притаманні воді, було скальковано, а нейтральні вирази передано природніми еквівалентами цільової мови [51]:

<i>Holy dew drop!</i>	¡Santa gota de rocío!
<i>Oh, thought bubble!</i>	Uh, ¡idea burbuja!
<i>Wait!</i>	¡Paren todo!
<i>Silence!</i>	¡Silencio!
<i>Ah, same thing.</i>	¡Ay, es lo mismo!
<i>Hey! Watch your water!</i>	Hey, ¡cuida tu agua!

На фразеологічному рівні, як видно з Таблиці, в іспанському дубляжі вдалося знайти еквівалентні сталі вирази для відтворення оригінальних: *follow someone's steps* – seguir los pasos de alguien, *to find someone's flow* – ir con alguien, *water something down* – diluir algo. Водночас шляхом поелементної заміни римованими тематичними лексемами, було збережено алюзію на водяну стихію: *wake* – (кільватер, алюзія на “steps”) – charcos (калюжі, алюзія на “pasos”), *va conmigo* – fluye conmigo. Тематичні вирази для опису вогняних персонажів вустах водянників також передані адекватно шляхом калькування і модуляції: *to lighten someone up* – iluminar la vida de alguien, *be smoky* – echar humo y deslumbrar. Решта виразів, де в українському дубляжі було застосовано тематичні

фразеологізми або мовну гру зі стихією води, в іспанському відтворено дослівно [51]:

<i>Oh, come on, I'm our mother. I know when something's lightening you up. I just didn't know she'd be so smoky!</i>	¡Ay, por favor, soy tu madre! Sé cuando algo te ilumina tu vida. ¡Aunque esta nena echa humo y deslumbra !
<i>I'm following the mom's wake.</i>	Sí, voy a seguir los charcos de mamá.
<i>I just can't seem to find my flow.</i>	Es que nada de lo que pruebo fluye conmigo.
<i>Water, always trying to water us down.</i>	Agua, siempre trata de diluirnos .
<i>Yeah, that may work in your rich-kid follow-your-heart family...</i>	Sí, tu familia rica que quiere cumplir sus sueños tal vez pueda.
<i>After my dad passed, I got all, "What's the point?"</i>	Cuando mi papá murió, pensé, "¿Qué importa ya?"
<i>SO YOUR BUSINESS IS BEING SHUT DOWN!</i>	¡QUÉ HACER CUANDO CLAUSURAN SU NEGOCIO!

На стилістичному рівні журливу пісню Шквалентини, що в оригіналі містить ониматопею дощу (*drip, drip* – крап-крап), відтворено синтаксичним повтором повноцінного слова *gotita* (крапелька), так само морфологічно компенсоване димінутивом. А розпачливе запитання Палила про те, чи зустрічалася його донька з водянником відтворене еквівалентно у розмовному нейтральному тоні на відміну від українського дубляжу, де це речення містить відповідник із негативною конотацією [51]:

<i>Heal that broken heart. My little drip, drip baby boy. Drip, drip, drip, goes the baby boy.</i>	Sana tu pobre corazón. Mi bebé gotita. Gotita, gotita, gotita, se va el bebé.
<i>You have been seeing Water?</i>	¿Estuviste saliendo con Agua?

У цілому, мовлення водянників в іспанському дубляжі мультфільму було відтворено адекватно з передачею специфічної лексики шляхом буквального перекладу або пошуку функціонального аналогу. Лєвова частина реплік не

зазнала суттєвих змін, проте в багатьох випадках у перекладі вдалися до спрощення для адаптації сказаного для неповнолітнього глядача і пошуку нейтрального варіанту висловлення.

2.4.3 Viento / aire

Вітер у тісному зв'язку з повітрям в іспанській мові виступають провісниками змін, є символом руху і новаторства. Образ вітру фігурує у фраземіці для змалювання виру емоцій, сваволі і незалежності рішень, а повітря – для позначення невизначеності, нерозв'язності питання і опису людського настрою чи ситуації. [García Rodríguez, 2019, с. 304-317] Серед фразеологізмів з цією стихією варто згадати "ir viento en popa" (іти як по маслу), "a los cuatro vientos" (на всі боки), "irse con viento fresco" (забратися геть), "ir a su aire" (зробити по-своєму), "cambiar de aires" (розвіятися), "quedar en el aire" (залишитися в повітрі, нерозв'язаним), "con el culo al aire" (залишитися ні з чим), "de buen/mal aire" (у гарному/поганому гуморі), "con aires de grandeza" (мати манію величі) тощо.

На словотвірному рівні у мовленні Циклонії Грозової оригінальний okazionalizm "skybox" (лава вболівальників на вітробольному стадіоні) було генералізовано поняттям "banco", тоді як в українському дубляжі утворили еквівалентне поняття «неболоже». На лексико-синтаксичному рівні більшість виразів було відтворено дослівно, а зевгму "**Blow the ball, not the game**" відтворити не вдалося, тож було застосовано додавання: "**Sopla la pelota, ¡no arruines el partido!**". Водночас деспективну назву "*a bunch of cloud puffs*" (жменька клубків хмар), застосовану на позначення нездарних вітроболістів, було передано використанням негативно забарвленого епітета: *unas nubes mimadas* (кілька розпечених хмар). На фразеологічному рівні у дубляжі виділяються усталені вирази, тематично пов'язані зі стихією повітря: *ir con el viento* (іти з попутним вітром) та *subírsele los humos a alguien* (аж дим з вух іде) для перекладу "*to break some wind*" та "*to get churned up*" [51]:

<i>Break some wind! Blow the ball, not the game!</i>	¡Vayan con el viento! Sopla la pelota, ¡no arruines el partido!
<i>What a comeback!</i>	¡Pero qué remontada!
<i>Forget the tickets!</i>	¡Olvida las multas!
<i>I bet this is connected to that fluffing leak.</i>	Esa fuga escurridiza, sin duda, provocó esto.
—Where is she? —Up there, in that skybox.	—¿Y dónde está? —Arriba, está en ese banco.
<i>Well, that little shop matters way more than a bunch of overpaid cloud puffs blowing some ball around.</i>	Pues esta tienda tonta importa mucho más de que unas nubes mimadas sobrepagadas soplándole a un balón de aire.
<i>You can see why I can get all churned up, but as a cloud puff who used to come here with her dad...</i>	Ahora entiendes por qué luego se me suben los humos. Pero cono una nube mimada, que venía con su papá...

Колорит повітря в іспанському дубляжі був відтворений досить наближено до оригіналу, звертаючись до відповідних фразеологічних ресурсів цільової мови, хоча вкотре виділяється тенденція до спрощення образів місцевих реалій.

2.4.4 Tierra

Образ землі в іспанській лінгвокультурі має багато спільного з українською. Через зв'язок із поховальними обрядами вона уособлює смерть, крах і зв'язок із реальністю. Також земля асоціюється з відчуттям упевненості, можливістю знайти в ній опору, сховок, а також вона входить до складу сталих виразів, пов'язаних із роботою і титанічними зусиллями, а також з відчуттям сорому, через який суб'єкту хочеться «зникнути» [García Rodríguez, 2019, с. 273-280]. Таке бачення образу землі прослідковується у низці фразеологізмів: “caer / echar por tierra” (звести нанівець), “tener los pies en la tierra” (бути на землі, мати реалістичні бажання), “remover cielo y tierra” (гори звернути), “poner tierra de por

medio” (накивати п’ятами); у риторичному звертанні “¡tierra, trágame!” (досл. «земле, проковтни мене!», для вираження бажання провалитися під землю). [41]

Мовлення земляної стихії як найменш розкритої у сюжеті на лексико-семантичному рівні виділяється майже буквальним відтворенням оригіналу, що місцями є як перевагою, так і недоліком. Наприклад, відтворення сленгового слова *buddy* зменшено-пестливим *amiguito* є виправданим, що лише підкреслює неповнолітність співрозмовника, адже йдеться про Грунтика (Додаток Г). Переклад лексеми *landscaping*, яку вживає хлопчик на заміну поняття «зачіска», вдало замінено словом “paisaje”, що віддалено нагадує “peinado” і водночас зберігає специфічність «земляного» лексикону. Натомість дослівний переклад вислову “living the dream” (живу, як у казці) не розкриває його справжнього значення, адже така ідіома не відома носію іспанської мови. Проте на стилістичному рівні вдалося відтворити оригінальне римування словесної пари God/Clod завдяки додаванню: milagro/Loduardo, чого не вдалося досягти в українському дубляжі [51]:

<i>Sorry, buddy, elements don't mix.</i>	Lo lamento, amiguito. No se mezclan elementos.
<i>What? Come on, he doesn't like my landscaping?</i>	¿Qué? Vamos, ¿no le gusta mi paisaje ?
— <i>Hey, Fern! How are you going?</i> — <i>Living the dream.</i>	—Hola, Fern! ¿Qué tal tu día? —Vivo mi sueño.
— <i>Sorry, but it'd take an act of God to get me across that bridge.</i> — <i>An act of God or an act of Clod?</i>	—Perdón, pero se necesitaría un milagro para hacerme cruzar el puente. —¿Necesitas un milagro o el cariño de Loduardo ?

Загалом, можна стверджувати, що іспанська локалізація пішла шляхом деперсоналізації та мовного спрощення, що призвело до значної втрати оригінального «стихійного» колориту. Таким чином образи природних елементів стали більш наближені до звичайних людських. Перевага прямого, калькованого перекладу термінів («*Boca de Chimenea*», «*hombre de Agua*») дещо позбавила

стрічку її лінгвістичної унікальності та винахідливості. Заміна дотепних англійських каламбурів нейтральною загальновживаною лексикою розмила межі між стихіями, а використання стилістично нейтральної лексики зробило мовлення героїв стандартним і позбавленим індивідуальності. Тоді як вибір на користь універсальних слів (на зразок «*nena*», «*estar nervioso*») призвів до розриву між вербальним зв'язком героїв із їхньою стихійною сутністю.

ВИСНОВКИ

У результаті зіставного аналізу засобів вербалізації стихій в українському та іспанському (латиноамериканському) дубляжі анімаційної стрічки «Стихії» було виявлено, що попри прагматичну адекватність обох варіантів перекладу, стратегії їхньої реалізації на різних мовних рівнях суттєво відрізняються. Це зумовлено відмінністю перекладацьких векторів: українською лінгвокультурною тенденцією до одомашнення та підсилення образності та екстралінгвальною потребою в нейтралізації та універсалізації контенту для мовно неоднорідного кіноринку Латинської Америки.

В українському дубляжі мовлення персонажів-стихій зазнало інтенсивної локалізації, де фізичні властивості елементів перетворилися на потужний інструмент характеротворення, зробивши образи яскравими, об'ємними та культурно маркованими. Такого ефекту було досягнуто завдяки комплексному залученню різнорівневих мовних ресурсів: на словотвірному рівні високу продуктивність продемонструвала мовна гра та створення контекстуальних okazionalizmів, семантично прив'язаних до природи кожної стихії (*«хот-дрова»*, *«згорішки»*, *«плавички»*, *«Димочхайло»*, *«неболожа»*); на лексико-семантичному рівні активно застосовувалися тематичні відповідники зі спільного поняттєвого поля першоелементів; на фразеологічному рівні зафіксовано впровадження великої кількості питомих українських сталих виразів, майстерно адаптованих до фізичної сутності героїв, що органічно інтегрувалися в канву кінотексту; на стилістичному рівні мовленню героїв притаманні жвавість, сленговість і комізм, що підсилило їхню антропоморфну персоніфікацію та забезпечило формування цілісної й автентичної картини стихійного світу.

Натомість в іспанському дубляжі фізична сутність героїв відійшла на периферію, поступившись місцем нейтральній, стандартизованій комунікації, яка адаптує персонажів до загальноприйнятих людських шаблонів поведінки та мовлення. Процес деперсоналізації та узагальнення реалізовано через такий набір лінгвальних засобів: на словотвірному рівні мовна гра виявилася

малопродуктивною, натомість перевага віддалася стандартним дериваційним моделям; на лексико-семантичному рівні зафіксовано нівелювання специфічного «стихійного» колориту через домінування калькованого перекладу та заміну експресивних одиниць нейтральними відповідниками; на фразеологічному рівні кількість сталих виразів за участю стихій є мінімальною, а провідну роль відіграє дефразеологізація — трансформація ідіом у прості аналітичні структури; на стилістичному рівні мовлення персонажів набуває згладженого, нейтрального тону (зокрема, через спрощення тематичних звертань до універсальних), що наближає їх до звичайних людських характерів та знижує ступінь їхньої первинної стихійної ідентичності.

Вибір діаметрально протилежних підходів до адаптації кінотексту зумовлений прагматичними та лінгвокультурними чинниками. З одного боку, орієнтація іспанського дубляжу на широку латиноамериканську аудиторію вимагала вимушеної нейтралізації та використання стандартизованого варіанта мови (*Español neutro*) задля уникнення діалектних розбіжностей і забезпечення максимальної зрозумілості контенту в усьому регіоні.

З іншого боку, стратегії підсилення чи спрощення образів стихій безпосередньо корелюють із глибинними етнокультурними архетипами у свідомості реципієнтів. Історичне підґрунтя слов'янської лінгвокультури, пов'язане з давніми язичницькими віруваннями та анімістичним обожнюванням природи, зумовлює готовність українського глядача до природного сприйняття глибоко персоніфікованого й образно насиченого «стихійного» мовлення. Водночас в іспаномовній культурній парадигмі архетипи першоелементів відіграють менш виразну персоніфіковану роль, що уможливлює їхнє прагматичне спрощення та наближення до людської подоби без втрати загального комунікативно-емоційного посилення твору.

БІБЛІОГРАФІЯ

1. Аудіовізуальний переклад: основні види та особливості / Т. Перванчук. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія : Філологія. Журналістика*. 2021. Т. 32(71), № 4(2). С. 121-126. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/UZTNU_filol_2021_32%2871%29_4%282%29_22
2. Венжинович Н., Чаварга А. Концепти вогонь і вода у фраземіці української мови // *Науковий журнал [«Сучасні дослідження з іноземної філології»]*. — 2015. — № 1 (3). — С. 110–115.
3. Венжинович Н. Ф. Фраземіка української літературної мови: когнітивний та лінгвокультурологічний аспекти : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня доктора філол. наук : спец. 10.02.01 «Українська мова» / НАН України, Інститут української мови. Київ, 2018. 40 с.
4. Відео на вимогу. *Вікіпедія : вільна енциклопедія*. Електронний ресурс: https://uk.wikipedia.org/wiki/Відео_на_вимогу.
5. Гапонова С. В., Калініченко О. В. Специфіка відтворення ономастичного простору англomовних анімаційних фільмів (на матеріалі анімаційних фільмів кіностудії "Pixar") // *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. — 2024. — Т. 35 (74), № 1, ч. 2. — С. 27–32. — DOI: <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2024.1-2/05>.
6. Головенко К. В. Відтворення реалій в українських перекладах англomовної анімації // *Наукові записки. Серія: Філологічні науки*. — 2025. — Випуск 1 (212). — С. 16–22. — DOI: <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2025-212-16>.
7. Дмитрова Ю. О. Особливості англо-українського аудіовізуального перекладу (на матеріалі телесеріалу "Шерлок") : кваліфікаційна робота магістра : спец. 035 «Філологія» / Дмитрова Юлія Олександрівна ; Національний університет «Києво-Могилянська академія», Факультет

- гуманітарних наук, Кафедра української мови. — Київ, 2025. — 71 с. —
Режим доступу: <https://ekmair.ukma.edu.ua/items/0f20da6d-970c-47cc-b9ab-340e64ed3ddf>.
8. Доброльожа Г., Шуневич О. Етноконцепт вітер у народній обрядовості та світобаченні українців (на прикладі фразеології Середнього Полісся)[cite: 6]. *Лінгвістика : наук. журнал*[cite: 6]. 2024. № 1 (49). С. 54–63[cite: 6]. DOI: <https://doi.org/10.12958/2227-2631-2024-1-49-54-63>[cite: 6].
 9. Єлісєєва С. В. Аудіовізуальний переклад як один із аспектів процесу євроінтеграції. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2021. Т. 32 (71), № 2, ч. 2. С. 31–36. DOI: <https://doi.org/10.32838/2710-4656/2021.2-2/06>.
 10. Калініченко О. Гайд: як дивитися німе кіно (і кайфувати від цього). *Sensor Media*. 19.09.2024. Електронний ресурс: <https://sensormedia.com.ua/cinema/gajd-yak-dyvytysya-nime-kino-i-kajfuvaty-vid-czogo/>.
 11. Комісарук А. В., Хаврель В. О., Харченко Н. В. Особливості перекладу мовної гри у художньому тексті // *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського. Серія: Лінгвістичні науки : зб. наук. пр.* — Одеса : Гельветика, 2021. — Вип. 33. — С. 347–358. — DOI: <https://doi.org/10.24195/2616-5317-2021-33-27>.
 12. Кочерган М. П. Вступ до мовознавства : підручник / Михайло Петрович Кочерган – 2-е.вид. – К. : Академія, 2005. – 368с.
 13. Лінгвокультурні особливості перекладу сучасних англomовних документальних фільмів / Федоренко, С., & Валькова, А. (2020). *Молодий вчений*, 12 (88), 336-340. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-12-88-65>
 14. Лук'янова Т. Г. Переклад та адаптація аудіовізуальних текстів для осіб з порушеннями зору та слуху. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*. 2023. № 59, т. 2. С. 181–184. DOI: <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2023.59.2.41>

15. Малкович Т. І. Принципи відтворення діалогічного мовлення в англо-українському кіноперекладі : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.16 / Тарас Ігорович Малкович ; Київський національний університет імені Тараса Шевченка. — Київ, 2014. — 298 с.
16. Масенко Л. Т. Власні назви (оніми) // *Енциклопедія Сучасної України [Електронний ресурс]* / редкол. : І. М. Дзюба, А. І. Жуковський, М. Г. Железняк [та ін.] ; НАН України, НТШ. — Київ : Інститут енциклопедичних досліджень НАН України, 2005. — Режим доступу: <https://esu.com.ua/article-35126>.
17. Мельник А. П. Лінгвокультурні особливості перекладу сучасних анімаційних фільмів : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.16 / Київський національний університет імені Тараса Шевченка. Київ, 2013. 223 с.
18. Мітіна О. М., Ростомова Л. М., Драпалюк К. І. Дублювання як вид аудіовізуального перекладу. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2022. Т. 33 (72), № 6, ч. 1. С. 235–241. DOI: <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2022.6.1/40>.
19. Огар А. Вербалізація концепту земля у фразеологічній та паремійній картинах світу. *Сучасні проблеми мовознавства та літературознавства* : зб. наук. праць. 2010. Вип. 14. С. 203–208.
20. Оліфер О., Калько О. Особливості відтворення комічного в українському дубляжі англomовних анімаційних фільмів (на матеріалі перекладів Олекси Негребецького) // *Філологічні трактати*. — 2024. — Т. 16, № 1. — С. 119–128.
21. Павленко Л. І., Ванівська О. М., Бадьйор Н. Б. Лінгвокультурні та дидактичні аспекти перекладу назв англomовних анімаційних фільмів українською мовою // *Вісник науки та освіти (Серія «Філологія», «Культура і мистецтво», «Педагогіка», «Історія та археологія», «Соціологія»)*. — 2025. — № 3(33). — С. 562–573. — DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-3\(33\)-562-573](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-3(33)-562-573).

22. Полякова О. В., Пилипчук М. Л. Закадровий переклад як вид кіноперекладу. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2023. Т. 34 (73), № 4. С. 156–161. DOI: <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2023.4/28>.
23. Попик М. Опозиція ВОГОНЬ – ВОДА в українській лінгвокультурі : магістерська робота / Попик Марія ; наук. керівник С. В. Мартінек. Львів, 2015. С. 53.
24. Семенова А. О., Пилипчук М. Л. Відтворення ономастикону в перекладі культових американських мультфільмів // *Proceedings of the 1st International Scientific and Practical Conference «Society and Science: Interconnection»* (November 26–28, 2022, Porto, Portugal). — Porto, 2022. — № 134. — С. 200–204.
25. Симончук М. Відтворення англomовного молодіжного сленгу в українському дубляжі анімаційних фільмів // *Вісник науки та освіти (Серія «Філологія», «Культура і мистецтво», «Педагогіка», «Історія та археологія», «Соціологія»)*. — 2025. — № 5(35). — С. 482–493. — DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-5\(35\)-482-493](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2025-5(35)-482-493).
26. Субтитрування як вид аудіовізуального перекладу: переваги та недоліки / С. В. Радецька, Т. Т. Каліщак. *Наукові записки [Ніжинського державного університету ім. Миколи Гоголя]. Філологічні науки*. 2016. Кн. 2. С. 81–84. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzfn_2016_2_17
27. Фразеологія // Горох : українські онлайн-словники. URL: <https://goroh.pp.ua/Фразеологія>
28. Чала Ю. Реалія і культурно маркований знак: термінологічні аспекти перекладознавства // *Проблеми семантики слова, речення та тексту : зб. наук. пр.* — 2011. — Вип. 26. — С. 165–173.
29. Чому Моана стала Ваяною та чому це важливо для Disney [Електронний ресурс] // *Na chasi : [онлайн-медіа]*. — 2024. — 27 серп. — Режим доступу: <https://nachasi.com/cinema/2024/08/27/moana-vs-vayana/>.

30. Юрковська М. М. Комічне серед вербальних і невербальних реалій анімаційного світу (на матеріалі сучасних англomовних анімаційних фільмів) // *Проблеми семантики слова, речення та тексту : зб. наук. пр.* — 2010. — Вип. 24. — С. 307–316.
31. Baños Piñero R., Martínez Sierra J. J. La traducción audiovisual en España: una disciplina consolidada // *Sendeban*. — 2021. — Vol. 32. — P. 1–25.
32. Baranauskiene R. Blazeviciene R. Audiovisual translation of feature films from English into Lithuanian. *Magistro darbas. Siauliu universitetas*. 2008. № 4 (20). Pp. 14–21.
33. Bartoll E. La traducción audiovisual / revisat per A. Martínez Tejerina. Barcelona : Universitat Oberta de Catalunya, 2020. 26 p. (PID_00270556).
34. Chaume F. Synchronization in dubbing: A translational approach. *Perspective: Studies in Translatology*. 2004. Vol. 12, No. 1. P. 35–52.
35. Díaz Cintas J. Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen. Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2009. 272 p
36. Díaz Cintas J. Subtitling / Jorge Díaz Cintas // *Handbook of Translation Studies*. Vol. 1 / edited by Yves Gambier and Luc van Doorslaer. — Amsterdam ; Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2010. — P. 344–349.
37. Díaz-Cintas J., Orero P. Voice-Over. *Encyclopedia of Language & Linguistics* / edited by K. Brown. Oxford, 2006. P. 477–479.
38. Doblaje [Електронний ресурс] // *Wikipedia*. — Режим доступу: <https://es.wikipedia.org/wiki/Doblaje>.
39. Duță O.-A. Metáforas conceptuales del fuego en español y rumano. *Lingvistică romanică. Conferințele Catedrei de Filologie și Lingvistică Romanică III* / ed.: C. Lupu, S. Georgescu, C. Ușurelu. București : Editura Universității din București, 2020. P. 93–106.
40. El tratamiento del multilingüismo en traducción audiovisual: el caso del cine de animación infantil y juvenil / J. J. Martinez-Sierra et al. *The treatment of multilingualism in audiovisual translation: the case of animated films for children and youth*. 2019. URL:

https://www.researchgate.net/publication/336770826_El_tratamiento_del_multilinguismo_en_traduccion_audiovisual_el_caso_del_cine_de_animacion_infantil_y_juvenil_The_treatment_of_multilingualism_in_audiovisual_translation_on_the_case_of_animated_films_for_.

41. Expresiones con tierra. *Hoy Hablamos* : подкаст. URL: <https://www.hoyhablamos.com/expresiones-con-tierra/>.
42. García Rodríguez, J. (2019). Las unidades fraseológicas del español y el catalán con elementos de la naturaleza: estudio cognitivo-contrastivo y propuesta de un diccionario electrónico de fraseología bilingüe. Universitat Autònoma de Barcelona. <https://hdl.handle.net/10803/667253>.
43. Newmark P. A textbook of translation [Electronic resource]. — New York : Prentice-Hall, 1988. — 292 p. — Mode of access: [http://ilts.ir/Content/ilts.ir/Page/142/ContentImage/A%20Textbook%20of%20Translation%20by%20Peter%20Newmark%20\(1\).pdf](http://ilts.ir/Content/ilts.ir/Page/142/ContentImage/A%20Textbook%20of%20Translation%20by%20Peter%20Newmark%20(1).pdf) (date of access: 11.05.2026).
44. Ramírez-Casco A. del P. La metáfora: sistema conceptual, dominios y proyecciones. *Polo del Conocimiento*. 2022. Vol. 7, No. 6. P. 2231–2252.
45. Reyes Lozano J. de los. La traducción del cine para niños. Un estudio sobre recepción : Tesis doctoral / Universitat Jaume I, Université de Reims Champagne-Ardenne. Castelló de la Plana, 2015. 359 p.
46. Study on the use of subtitling. The potential of subtitling to encourage foreign language learning and improve the mastery of foreign languages : Final Report / Media Consulting Group ; EACEA. Brussels : European Commission, 2011. 143 p. URL: https://ec.europa.eu/languages/policy/strategic-framework/documents/subtitling_en.pdf
47. Szarkowska A. The audiovisual landscape in Poland at the dawn of the 21st century. *Foreign Language Movies – Dubbing and Subtitling* / ed. by A. Goldstein, B. Golubović. Hamburg, 2009. P. 185–201.

48. Taylor C. J. Multimodality and audiovisual translation. *Handbook of Translation Studies* / eds. Y. Gambier, L. van Doorslaer. Amsterdam ; Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2013. Vol. 4. P. 98–104.
49. Zabalbeascoa P. El texto audiovisual: factores semióticos y traducción. *¡Doble o Nada!* / ed. J. D. Sanderson. Alicante : Editorial Universitat d'Alacant, 2001. P. 113–126.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ФАКТИЧНОГО МАТЕРІАЛУ

50. Стихії [Електронний ресурс] = Elemental : мультфільм / реж. Пітер Сон ; студія Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios. — 2023. — Режим доступу:
<https://tv.apple.com/ua/movie/elemental/umc.cmc.2je90drtmn7zgb60k5yb487p8>.

51. Elemental (2023) subtitles [Електронний ресурс] // Subtis.io : [сайт]. — Режим доступу: <https://subtis.io/subtitles/movie/elemental-2023>.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

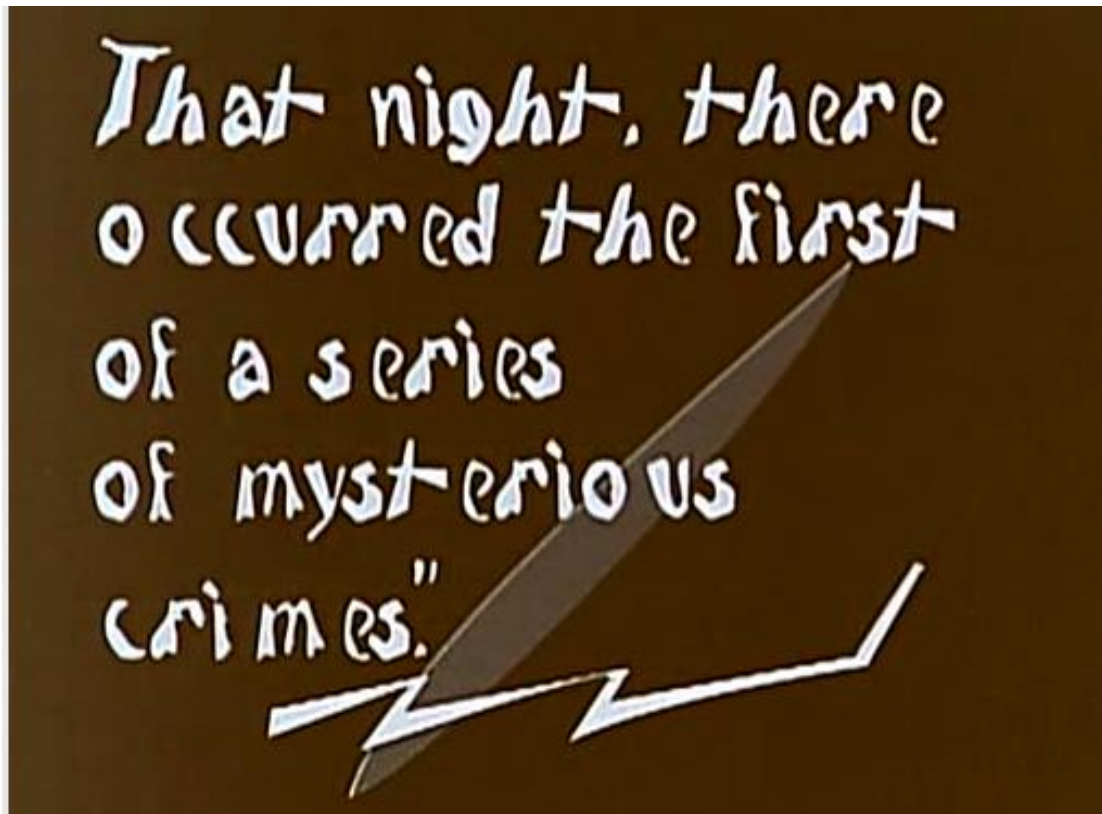
52. Думками навиворіт [Електронний ресурс] : анімац. фільм / реж. П. Доктер ; Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios. — США, 2015. — URL: <https://uakino.best/cartoon/features/181-dumkami-navivort.html>
53. Мадагаскар [Електронний ресурс] : анімац. фільм / реж. Е. Дарнелл, Т. МакГрат ; DreamWorks Animation. — США, 2005. — URL: <https://www.netflix.com/ua/title/70021636>
54. Мадагаскар 2: Втеча до Африки [Електронний ресурс] : анімац. фільм / реж. Е. Дарнелл, Т. МакГрат ; DreamWorks Animation. — США, 2008. — URL: <https://uakino.best/cartoon/features/849-madagaskar-2-vtecha-do-afriki.html>
55. Мадагаскар 3 [Електронний ресурс] : анімац. фільм / реж. Е. Дарнелл, Т. МакГрат, К. Вернон ; DreamWorks Animation. — США, 2012. — URL: <https://uakino.best/cartoon/features/1101-madagaskar-3.html>

56. Підводна братва [Електронний ресурс] : анімац. фільм / реж. В. Дженсон, Б. Бержерон, Р. Леттерман ; DreamWorks Animation. — США, 2004. — URL: <https://uakino.best/cartoon/features/1043-pdvodna-bratva.html>
57. Тачки [Електронний ресурс] : анімац. фільм / реж. Дж. Лассетер ; Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios. — США, 2006. — URL: <https://uakino.best/franchise/13681-tachki.html>
58. Шрек [Електронний ресурс] : анімац. фільм / реж. Е. Адамсон, В. Дженсон ; DreamWorks Animation. — США, 2001. — URL: <https://www.netflix.com/ua/title/60020686>
59. Шрек назавжди [Електронний ресурс] : анімац. фільм / реж. М. Мітчелл ; DreamWorks Animation. — США, 2010. — URL: <https://uakino.best/cartoon/features/928-shrek-nazavzhdi.htm>

ДОДАТКИ

Додаток А

Інтертитри до фільму «Кабінет доктора Калігарі», 1920



Вогняні стихії: Теплінка і її батько Палило у сімейній крамниці



Водяні стихії: Плин зі своєю матір'ю Шквалентиною



Повітряні стихії: Циклонія Грозова на матчі з вітроболу



Земляні стихії: Грунтик, залицяльник Теплинки



**Плавилочка (*a sugar pop*) — льодяник, що продається у крамниці
вогняників**



RESUMEN

Debido al rápido desarrollo de la traducción audiovisual en el contexto de la globalización y la necesidad de un análisis profundo para mejorar la calidad de su ejecución, este trabajo ha despertado nuestro interés en investigar las especificidades de la traducción audiovisual utilizando como ejemplo la película animada «Elemental» (2023). El objetivo principal ha sido identificar los enfoques y estrategias para la reproducción del contenido lingüístico específico de los textos cinematográficos animados mediante un análisis comparativo de los doblajes ucraniano y español (latinoamericano). El objeto de estudio es la traducción audiovisual de obras animadas. La materia de investigación abarca las particularidades de la verbalización de las imágenes de los elementos naturales (fuego, agua, aire y tierra) en el original y las estrategias para su reproducción en las traducciones.

Basándonos en investigaciones nacionales y extranjeras, hemos establecido que la traducción audiovisual es un proceso complejo de transferencia interlingüística que tiene en cuenta los canales de comunicación visual, sonoro y verbal. Entre sus modalidades principales se destacan las siguientes:

- la subtitulación (reproducción escrita y concisa de los diálogos en la pantalla. Entre sus ventajas son la preservación del audio original y su valor educativo, mientras que sus desventajas son la limitación de tiempo y de caracteres, así como la dispersión de la atención del espectador);
- el *voice-over* o voces superpuestas, donde el texto traducido suena por encima del original. Es menos exigente en cuanto a la sincronización y más económico que el doblaje;
- el doblaje (sustitución total del sonido original), que requiere una sincronización perfecta a nivel fonético (*lip-sync* o sincronización labial), cinético y temporal. Este es el tipo de traducción cinematográfica más costoso y técnicamente más complejo, ya que crea la ilusión de obra original para el espectador y resulta el más fácil de percibir.

Para determinar las particularidades de la traducción del texto cinematográfico, examinamos su naturaleza y establecemos que su característica principal radica en la multimodalidad, dado que dicho texto combina simultáneamente varios códigos y canales semióticos: 1) el componente verbal (diálogos, letreros) y 2) el componente no verbal: el paralenguaje de los personajes (su ritmo y entonación), que se transmiten a través de los canales acústico y óptico (donde la pista de audio se acompaña de imágenes visuales). Se llegó a la conclusión de que la tarea principal del traductor consiste en lograr la coherencia del texto meta con todos los demás canales semióticos.

En el curso de la investigación, hemos destacado la traducción de películas animadas como una de las más exigentes debido al alto porcentaje de contenido fantástico completamente inventado. Tras revisar los originales y las traducciones de varios dibujos animados, hemos identificado las principales dificultades de traducción, entre las que se incluye la reproducción del léxico onomástico (nombres propios de los personajes), que en muchos casos cumplen una función semántica, comunicativa y pragmática. Descubrimos que entre estos nombres merecen especial atención los títulos de las películas animadas, que, además de su función nominativa, deben cumplir funciones pronósticas y publicitarias. A partir de ejemplos seleccionados, delimitamos las estrategias de traducción dominantes, en particular la transcripción y la transliteración, el calco, la explicitación y la búsqueda de un equivalente funcional. Otro desafío para el traductor lo constituyen las *realia* virtuales: objetos, fenómenos y tradiciones inventados que existen únicamente en el universo de la película, para la traducción de las cuales se recurre más a menudo al calco o a la localización. Y, finalmente, el aspecto que resulta quizás el más difícil de reproducir en las películas animadas es el juego de palabras, que actúa como la principal fuente de humor y se presenta a través de calambures, neologismos y occasionalismos. Su realización en todos los niveles lingüísticos exige una búsqueda creativa de equivalentes funcionales o la creación de un nuevo juego de palabras en la lengua meta, ya que la traducción literal casi nunca logra causar un efecto pragmático idéntico en el espectador. De este modo, concluimos que la traducción de productos animados es un proceso complejo en el que el traductor debe combinar competencia lingüística, sensibilidad cultural y

un enfoque creativo, respetando al mismo tiempo las restricciones de la sincronización y la multimodalidad.

En el capítulo práctico de nuestra investigación, describimos brevemente la trama del original, que se desarrolla en la ciudad ficticia (Element City), en la que conviven los personajes de los cuatro elementos (Fuego, Agua, Aire y Tierra). La película aborda una serie de problemas sociales agudos, como el racismo, la xenofobia, la inmigración, las relaciones entre padres e hijos, el sacrificio y la elección personal. El contenido lingüístico de la película se construye sobre una metáfora conceptual, que consiste en que la naturaleza física de cada elemento determina las particularidades de su léxico por el uso inherente de lexemas de su respectivo campo léxico-semántico. En el habla de los personajes de fuego, en todos los niveles lingüísticos, se observa un léxico directa o indirectamente relacionado con el proceso de combustión, calentamiento o luz (*burn bright, coal, sparky, hot*). El habla del agua, por su parte, se caracteriza por el léxico que designa las propiedades de los líquidos (*flow, stream, vaporize, splash*) y terminología hidráulica (*leak, pipe*). Mientras que si habla del Viento se caracteriza por los lexemas relacionados con el aire (*blow, cloud puffs, cumulus, gale*), y la tierra por el léxico de la vegetación (*landscaping, fungus rot, pruning*).

El análisis comparativo de los doblajes ucraniano y español (latinoamericano) de la película en cuestión demostró discrepancias significativas en la elección de las estrategias de traducción y su impacto en las imágenes artísticas de los personajes. Aunque ambas versiones de la traducción son pragmáticamente adecuadas, muestran enfoques totalmente opuestos para la reproducción del texto cinematográfico.

La versión ucraniana se basa en las estrategias de domesticación profunda y la amplificación. Esto se manifiesta en la intensa adaptación creativa de los nombres propios, que, gracias a sufijos autóctonos, transmiten la semántica elemental del original y suenan naturales para el receptor (por ejemplo: *Ember* –Теплинка, *Wade* –Плин, *Bernie* –Палило, *Clod* → Ґрунтик, *Fern* –Папоротний). La verbalización de los elementos se caracteriza por la profundización de su imagen mediante la

incorporación de un amplio espectro de lexemas de los campos semánticos correspondientes, el uso de fraseología nacional y la creación de occasionalismos temáticos (*sugar pops* – плавилочки, *kol-nuts* – згорішки). Como resultado, los personajes elementales se vuelven emocionalmente ricos y adquieren un marcado colorido nacional. Este enfoque se apoya en los profundos arquetipos de los elementos en la lingüística cultural eslava, lo que permite lograr una fuerte resonancia emocional con el espectador local.

Por el contrario, la traducción al español demuestra una fuerte tendencia hacia la extranjerización, la neutralización y la generalización. Los nombres propios son en su mayoría transliterados o transcritos, por lo que su semántica en la lengua meta se pierde. La orientación hacia el mercado lingüísticamente heterogéneo de América Latina dictó la necesidad extralingüística de utilizar una variante del idioma estandarizado (español neutro). En consecuencia, entre las técnicas de traducción predominan el calco (*hot logs* – troncos calientes), la traducción literal y la sustitución del léxico «elemental» expresivo por equivalentes neutrales (*has us in a broil* – nos tiene nerviosos). A nivel fraseológico predomina la neutralización o la traducción descriptiva (*be an old chestnut* – dale con eso). Como resultado, la especificidad elemental se suaviza y las imágenes de los personajes acaban por perder su imagen personificada, acercándose a personalidades humanas comunes con los conflictos tradicionales.

De este modo, el estudio realizado tiene un importante valor científico, ya que demuestra claramente que, dependiendo de las características del público meta y del contexto lingüístico-cultural, un mismo texto original adquiere una orientación pragmática diferente. Mientras que el doblaje en español se centra en la universalidad y accesibilidad del contenido para una región extensa, el ucraniano crea imágenes vívidas y personificadas, que, siendo adaptadas nacionalmente, resuenan de forma orgánica con la visión del mundo de los receptores y destacan la riqueza lingüística de la cultura meta.