

ВІДТВОРЕННЯ АВТОРСЬКОЇ КАРТИНИ СВІТУ В АУДІОВІЗУАЛЬНОМУ ПЕРЕКЛАДІ: ДУБЛЮВАННЯ ТА СУБТИТРУВАННЯ (НА МАТЕРІАЛІ ПЕРЕКЛАДУ СЕРІАЛУ «ВІДЬМАК»)

Юрій Великорода

кандидат філологічних наук,

доцент кафедри англійської філології

Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника

ORCID ID: 0000-0002-4913-4291

Scopus Author ID: 57210928702

yuriy.velykoroda@pnu.edu.ua

Даніела Тороній

магістрант

Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника

ORCID ID: 0009-0005-0915-4924

toroniid@ukr.net

Ключові слова:

*аудіовізуальний переклад,
субтитрування, дублювання,
еквіваленція, дослівний
переклад, запозичення,
адаптація, модуляція.*

У статті порівнюються підходи до відтворення авторської картини світу в перекладі з англійської мови на українську на матеріалі серіалу «Відьмак». Проводиться аналіз підходів до аудіовізуального перекладу та аналізуються відмінності у теоретичних обґрунтуваннях субтитрування та дублювання як способів аудіовізуального перекладу. Зокрема, визначаються обмеження до кожного з типів аудіовізуального перекладу. Так, субтитрування має обмеження стосовно часу та місця, яке субтитри займають на екрані (не більше двох рядків, не більше 42 символів у кожному рядку, швидкість читання не повинна перевищувати 17 символів на секунду). У випадку дублювання перекладачам слід дотримуватися фонетичної синхронії (синхронія губ), кінетичної синхронії (відповідність діалогу до зображення) та ізохронії (тривалість перекладених діалогів має відповідати тривалості оригінальних висловлень). На основі тактик перекладу, визначених Ж. Віне та Ж. Дарбеньє, аналізуються перекладацькі рішення до обраного матеріалу дослідження. У вибірку матеріалу дослідження увійшла 121 одиниця. Ці одиниці поділено на чотири категорії відповідно до їх функцій та ознак в обраному матеріалі дослідження: міфозооніми, топоніми, антропоніми та реалії. Поетапно проводиться аналіз тактик перекладу у кожній групі одиниць з визначенням ключових перекладацьких рішень як у субтитрованому перекладі, так і в дублюванні. Визначено, що доміантними тактиками при перекладі міфозоонімів були еквіваленція та запозичення. При перекладі топонімів та антропонімів доміантною тактикою була тактика запозичення: транскрибування або транслітерація. При перекладі реалій доміантною була тактика дослівного перекладу. На загал в сукупній вибірці основною тактикою перекладу виявилася тактика запозичення (понад дві третини перекладацьких рішень віднесено до цієї тактики), що пояснюється особливостями та унікальністю номінацій, які є вираженнями мовної картини світу у фентезійному жанрі.

REPRODUCTION OF THE AUTHOR'S WORLDVIEW IN AUDIOVISUAL TRANSLATION: DUBBING AND SUBTITLING (BASED ON THE TRANSLATION OF THE WITCHER SERIES)

Yurii Velykoroda

PhD in Linguistics,

Associate Professor at the Department of English Philology

Vasyl Stefanyk Precarpathian National University

Daniela Toronii

Master Student

Vasyl Stefanyk Precarpathian National University

Key words: *audiovisual translation, subtitling, dubbing, correspondence, literal translation, borrowing, adaptation, modulation.*

The article compares the approaches to the translation of the world view in the translation from English into Ukrainian (based on the translation of the TV show “The Witcher”). The authors analyze approaches to audiovisual translation, and analyze differences in theoretical foundations for subtitling and dubbing as two main types of audiovisual translation. Thus, subtitling has restrictions regarding the time and space on the screen (not more than two rows, not more than 42 characters in one row, not more than 17 characters per second). In case of dubbing, translators are expected to adhere to three types of synchrony: phonetic synchrony (lip-synch), kinetic synchrony (correspondence between the picture and the sound), as well as isochrony (the length of the translated dialogue should not exceed that of the original). On the basis of translation solutions, defined by Jean-Paul Vinay and Jean Darbelnet, the authors analyze translation solutions to the selected material. The sample includes 121 units, which were split into four categories: mytho-zoonyms, toponyms, anthroponyms, and realia words. The authors subsequently analyze translation solutions across all groups and detect the dominant solutions both in subtitling, and in dubbing. It has been determined that correspondence and borrowing were the most dominant translation solutions for mytho-zoonyms. Borrowing was a key solution in the translation of both toponyms and anthroponyms. Realia words were mostly translated by means of literal translation. Overall, the most dominant solution for the whole sample was borrowing (more than two thirds of translation solutions observed), which is explained by the characteristic features of the units that express the world view in fantasy genre works.

Вступ. Аудіовізуальний переклад особливо динамічно розвивається в Україні в останні роки, в результаті чого, з одного боку, виникає значний попит на послуги з аудіовізуального перекладу, а з іншого боку, залишається ряд проблемних та невіршених сторін аудіовізуального перекладу, які є предметом теоретичних розвідок (Великорода & Кернична, 2020; Великорода & Клюка, 2018; Іванотчак & Садівська, 2023; Журавель, 2018; Колодій & Кожанова, 2018; Колодій & Олійник, 2021). Разом із тим в останні десятиліття неабиякої популярності серед кінематографічної творчості набуває жанр фентезі. Якщо спершу це були серії повнометражних фільмів на основі літературної творчості, об’єднаних однією лінією (фільми з трилогії «Володар перснів», серія фільмів про Гаррі Поттера, цикл фільмів «Хроніки

Нарнії»), то останнім часом з’являється дедалі більше матеріалу у формі серіалів, які виходять на стримінгових платформах («Гра престолів», «Володар перснів: персні влади»). Незважаючи на зміну формату, спільним для таких кінофільмів є те, що здебільшого вони мають у своїй основі літературний твір та фантастичний всесвіт, створений автором. Коли такі твори екранізуються, режисери часто дозволяють собі відходити від оригінальної сюжетної лінії, закладеної в літературному творі, головні персонажі можуть переосмислюватися та по-новому зображатися на екрані. Незважаючи на іноді суттєвий рівень свободи у відтворенні оригінального твору, режисери намагаються зберігати вірність оригінальній картині світу у кінофільмі. Такі особливості жанру фентезі призводить до того, що його відтворення

в аудіовізуальному перекладі може становити неабиякі труднощі для перекладача, адже важливо зберігати зв'язок не лише з оригінальним кінотекстом, а й з традицією відтворення оригінальної авторської мовної картини світу в цільовій культурі.

Метою цієї розвідки є порівняти підходи до перекладу засобів вербалізації авторської картини світу в перекладі з англійської мови на українську в дубльованому перекладі та в субтитруванні на матеріалі перекладу фентезійного серіалу «Відьмак».

Матеріали та методи. Матеріалом дослідження став англійськомовний телевізійний серіал «Відьмак» (1-3 сезони, 2019–2023 рр.) та його офіційний дубльований та субтитрований переклад українською мовою.

Як і будь-який інший художній твір, тексти жанру фентезі зосереджуються на діях персонажів, що розгортаються в межах певного простору – вигаданого, уявного чи штучного світу, який справедливо вважається однією з основних рис цього жанру (Timmerman, 1983: 49). У лінгвістиці на позначення цього вигаданого світу вживається термін «фантастична картина світу», що є формою репрезентації квазіреальної дійсності, яка протікає у вигаданому географічному просторі – «топофоні» (Черноватий, 2013).

Серія романів про відьмака, написана тридцять років тому польським автором Анджеєм Сапковським, стала джерелом натхнення для створення продукції масової культури – фільму, серіалу та мультимедійних адаптацій для використання у комп'ютерних іграх. Саме фентезійний серіал «Відьмак» отримав великий успіх серед глядачів та став одним із найуспішніших серіалів на платформі Netflix на сьогодні. Хронологія Відьмака надзвичайно заплутана. Події відбуваються в приблизному хронологічному порядку, за винятком декількох епізодів. Двоє головних героїв (Геральт з Рівії та Йеннефер із Венгерберга) не демонструють фізичних ознак старіння, через що набагато важче оцінити, скільки часу минуло. На початку глядачеві одночасно подають три різні історії, у кожній з яких своя власна часова лінія, яка, дещо заплутує невідготовленого глядача. Серіал «Відьмак» оживляє чарівний і небезпечний світ романів Анджея Сапковського, що побудований на Континенті у вигаданих Північних королівствах, які мають свою багатовікову історію, релігію та міфологію. У цьому світі представники людської раси живуть поряд з ельфами, гномами, краснолюдами, дріадами, магами та чародіями. Народи у Північних королівствах розмовляють різними мовами. Це Старша Мова (мова ельфів, мова вішунів і пророцтв), це мова вчених і університетів, а також гномська мова, яку використовують для віртуозної лайки (Демчик, 2016).

У просторі створеної автором, а у подальшому удосконаленій режисером картини світу, ми бачимо, що його структура нагадує реальний світ: в його складі можна виокремити як природні об'єкти (території, ландшафти, гори, рівнини, острови, ріки, озера тощо), так і рукотворні споруди (міста, фортеці, будинки, мости тощо) зі своїми відповідними топонімами. Ядро ономастичного простору світу творів фентезі належить саме топонімам, оскільки вони концентрують культурно-історичну, лінгво-культурологічну інформацію, функціонуючи певною мірою як маркери, що коригують процес розуміння тексту читачем, і сприяючи ефективній художньо-мовній комунікації (Тіліга, 2012).

Одним із засобів створення фентезійного світу є засіб «тексту в тексті», який представлений у вигляді ремінісценцій, інтерпретацій відомих творів європейського та польського фольклору і літератури. Це романи артурівського циклу, казки братів Грім, Андерсена, Шарля Перо. Письменник грається з відомими сюжетами, він деміфологізує їх, переписує заново, посилюючи трагічний або комічний ефект (Демчик, 2016).

Свідченням індивідуально-авторської картини світу є наявність унікальних комбінацій цих істот: слов'янська міфологія (лісовик, вовкулака) переплетена з демонологією (русалка, кікімора), мусульманською (джин), румунською (стрига), португальською (брукса) та скандинавською (гном) міфологіями.

На позначення основних стратегій перекладу американський історик і теоретик перекладу Лоуренс Венуті використовує терміни «форенізація» та «доместикація» (Venuti, 1995). Згідно з Венуті, доместикація «одомашнення» – це стратегія наближення тексту до культури мови, якою він перекладається, при цьому форенізація «очуження» – це стратегія збереження культурного компоненту тексту оригіналу в перекладі (Venuti, 1998).

Тактику ж перекладу науковці визначають як системно організовану сукупність перекладацьких операцій, спрямованих на вирішення певного завдання, спираючись на обрану стратегію перекладу (Андрієнко, 2014). Загалом перекладачі диференціюють два різновиди перекладу, а саме: прямий (direct), або дослівний, та непрямий (oblique). Усередині кожного з них виділяють декілька тактик. Так Ж.-П. Віне і Ж. Дарбеньє до прямого перекладу відносять запозичення (borrowing), калькування (calque) і дослівний переклад (literal translation), а до непрямого – транспозицію (transposition), модуляцію (modulation), еквіваленцію (correspondence) та адаптацію (adaptation) (Vinay & Darbelnet, 1995: 31; Дойчик & Бендак, 2023: 28).

Двома основними формами аудіовізуального перекладу є дублювання та субтитрування. За теорією Діаса-Сінтаса і Ремаеля, субтитрування – це перекладацька практика, яка складається з представлення письмового тексту здебільшого у нижній частині екрану, що прагне відтворити оригінальний діалог мовців, а також дискурсивні елементи, представлені на зображеннях (літери, вставки, графіті, плакати тощо) та інформацію, що міститься у фонограмі (пісні та закадрові голоси) (Diaz-Cintas & Remael, 2007). Іншими словами, «субтитрування полягає у наданні іншою мовою вербальних повідомлень в кінематографічних засобах масової інформації, у вигляді однієї або декількох ліній письмового тексту, представлених на екрані в синхронізації з оригінальним вербальним повідомленням» (Bassnett, 2009: 14)

Існують чіткі правила, які стосуються часу показу субтитрів на екрані (Єлісеєва, 2018; Karamitroglou, 2000; Diaz-Cintas & Remael, 2007), з огляду на що текст перекладу діалогів подається у скороченій та стислій формі. Часом, це може призводити до часткової втрати чи зміни розуміння того, що відбувається на екрані, адже письмовий текст не завжди може передати всі нюанси усного мовлення, ще й у обмеженій за тривалістю час. Зараз аудиторія набагато більше звикла до читання на екранах завдяки комп'ютерам і мобільним пристроям, що спонукало багато компаній, які працюють в індустрії аудіовізуальних продуктів, застосовувати швидкість читання 180 слів на хвилину або 17 символів на секунду (Diaz-Cintas, 2008: 97). Згідно з офіційними вимогами до субтитрування компанії Netflix, максимальна кількість рядків субтитрів – два, а максимальна кількість символів у рядку не повинна перевищувати 42 символи (Ukrainian Timed Text Style Guide).

Дублювання є дорожчим та технічно складнішим процесом, ніж субтитрування, оскільки в ньому задіяно багато професіоналів (перекладачів, адаптерів/авторів діалогів, режисерів, акторів дубляжу, звукотехніків). Незважаючи на те, що різні країни та студії відрізняються підходами до дублювання, за стандартною практикою в індустрії приблизний переклад виконується перекладачем, який знає вихідну мову, а потім передається адаптеру або режисеру дубляжу, який відповідає за синхронізацію перекладу із звуковими та візуальними сигналами оригіналу (Gambier & Van Doorslaer, 2010).

Оскільки при дублюванні оригінальну звукову доріжку видалено, а глядачі зазвичай не мають можливості порівняти оригінал і переклад, при дублюванні немає необхідності бути настільки буквальним, як під час створення субтитрів. Фахівці з дублювання мають більше свободи

у грі зі змістом та формою. Задля синхронізації до перекладу можна додавати голоси, яких немає в оригіналі, вставляти нові висловлення, коли актори знаходяться поза кадром або повернуті спиною до камери.

У дублюванні виділяються три типи синхронії. Фонетична синхронія більш відома як синхронія губ (lip synchrony), це синхронія, коли цільовий текст повинен узгоджуватися з рухами ротової порожнини акторів на екрані, особливо при великих планах. Під час роботи на цьому рівні перекладачі/автори діалогів повинні відмовитися від речення, як одиниці перекладу, та зосередитися на складах і буквах. Адже переклад має бути сформований таким чином, що незважаючи на свою фонетично відмінну природу, він повинен виглядати візуально ідентичним оригіналу навіть при накладанні на оригінальне зображення та звукову доріжку. Особливо важливим для створення ілюзії є дотримання відкритих голосних (а, е, о), губно-губних (б, м) і губно-зубних приголосних (в, ф), які на великому плані легко помічаються глядачами.

Другий вид синхронії – переклад з рухами та жестами акторів – кінетична синхронія (kinetic synchrony). Основна мета полягає у тому, щоб гарантувати відповідність діалогу до зображення, а також те, що хитання головою супроводжується негативним твердженням. Пошук адекватних цільових голосів, сумісних з особистістю та зовнішнім виглядом людини на екрані, є також частиною цього типу синхронізації. У дублюванні, як і у будь-якому іншому перекладі, важливо не лише те, що сказано, але й те, у який спосіб це зроблено.

Третя і остання синхронія, відома як ізохронія (isochrony), полягає у забезпеченні того, щоб тривалість перекладених діалогів відповідала тривалості оригінальних висловлень. Багато критики погано дубльованих фільмів ґрунтується «на недоліках ізохронії, оскільки саме там глядач найімовірніше може помітити помилку» (Gambier & Van Doorslaer, 2010).

Отже, на відміну від субтитрування, дубльована версія замінює оригінал. Основна увага тут зосереджена на звуковому змісті, тобто метою дублювання є замінити оригінальний звуковий супровід на перекладений, гарантуючи, що звуки цільової мови і рухи губ акторів синхронізовані таким чином, щоб глядачі повірили, що актори на екрані насправді розмовляють своєю мовою.

Результати. У нашій розвідці ми визначили такі ключові засоби вербалізації авторської картини світу в серіалі «Відьмак» (загальна кількість – 121 одиниця): міфозооніми (21), топоніми (34), антропоніми (46) та реалії (20).

При перекладі *міфозоонімів* (21 одиниця) у субтитруванні найчастіше, а саме у 38%

випадків, застосовуються тактики еквіваленції та запозичення, рідше дослівний переклад (14,5%) та адаптація (9,5%). У дублюванні перекладач використав тактику запозичення (43%), еквіваленції (33%), адаптації (9,5%), дослівного перекладу (9,5%) та модуляції (5%). Отже, незважаючи на незначні відмінності у частотності їх використання, у обох способах перекладу доміантними були тактики запозичення та еквіваленції.

Розглядаючи приклад міфозооніма *she-wolf* і порівнюючи підходи перекладача до субтитрування та дубляжу, видно, що є відмінності у виборі тактик перекладу. У субтитрах перекладачем було використано дослівний переклад *жінко-вовк*, що на загал зберігає лексичний і семантичний зміст оригінального зооніма. Однак цей варіант може бути менш природним для аудиторії, оскільки українська мова не завжди використовує складені слова зі зворотніми частинами, подібними до «жінко-вовк».

З іншого боку, при дублюванні перекладач використав адаптований варіант *вовкулачка*, який, хоч і відрізняється від дослівного перекладу, має природнішу форму та звучання для української аудиторії. Тому саме при перекладі міфозоонімів, які в початковій формі не мали жіночого роду, застосовувалася тактика адаптації. Для того, щоб ці міфозооніми стали зрозумілішими та прийнятнішими для цільової аудиторії, перекладач додавав закінчення «-ка», «-ця», притаманні для жіночого роду.

Іншим прикладом для аналізу є міфозоонім *leshy*. У субтитрах використовується переклад «лісовик», адже він є відомим в українській міфології та вважається духом лісу, його господарем. Використання стратегії одомашнення досить точно передає сенс і природну асоціацію з лісом, яку має міфозоонім *leshy*. Цей переклад є зрозумілим і прийнятним для глядача, він виконує ту ж прагматичну функцію, хоча і відрізняється за формою. У дублюванні використовується запозичений варіант – *леший*. Використання слова *леший* є формою фонетичного запозичення. Такий переклад може додати глибину і місцевий колорит.

На прикладі перекладу міфозооніма *werewolf* (*перевертень* у субтитруванні та *вовкулака* у дубляжі) можемо побачити, що незважаючи на те, що застосовано тактику еквіваленції (оскільки перекладач в обох випадках віднайшли наявний відповідник у цільовій мові), безпосереднє мовне рішення відрізняється.

До **топонімів** ми віднесли 34 одиниці, для перекладу значної кількості яких при субтитруванні було застосовано тактику запозичення – 88% та у меншій кількості тактику дослівного перекладу – 12%. У дублюванні у відсотковому відношенні спостерігаємо ідентичні показники: запозичення – 88%,

тактика дослівного перекладу – 12%. Отже, для перекладу топонімів однозначно доміантним перекладацьким рішенням було запозичити оригінальну одиницю в цільову мову.

Вибір цієї тактики є доцільним, адже переклад безпосередньо назв країн, міст, географічних об'єктів має значний вплив на сприйняття атмосфери твору фантастичної картини світу. Саме тому місто *Blaviken*, про яке згадується вже у першій серії серіалу «Відьмак» і яке відоме своєю темною та жорстокою атмосферою, як у субтитруванні, так і в дублюванні передане як *Блавікен*. Транслітеровано або транскрибовано також назви таких міст та локацій як: *Ebbing – Еббінг*, *Aretuza – Аретуза*, *Vengerberg – Венгерберг*, *Kaer Morhen – Каер Морен*, *Nilfgaard – Нільфгард* тощо. Дослівний переклад застосовано при перекладі тих топонімів, які містять загальну назву в оригіналі задля збереження того ж значення у перекладі: *Blue Mountains – Сині гори*, *Valley of the Soul – Долина Душі*, *Marble Gardens – Мармурові Сади*. Варто зазначити, що вибір перекладу цих топонімів був однаковий як у субтитруванні, так і в дубльованому варіанті. Відмінності у перекладі топонімів в дублюванні та субтитруванні спостерігалися лише у двох випадках, коли додавалася тактика транспозиції, в результаті чого змінювався порядок слів у складних топонімах: *Roads of Mahakam (Шляхи Магакаму* в субтитрах, *Магакамські дороги* в дубляжі) та *Korathian desert (Коратська пустеля* в субтитрах та *Пустеля Корат* в дубляжі).

При перекладі **антропонімів** при субтитруванні перекладач використав тактику запозичення у 89%; модуляції (4,4%), дослівного перекладу (2,2%) еквіваленції (2,2%) та адаптації (2,2%). При перекладі імен персонажів у серіалі «Відьмак» у дубльованій версії використовувалися ті ж тактики перекладу: запозичення (89%), модуляція (2,2%), еквіваленція (2,2%), адаптація (2,2%) та дослівний переклад (4,4%).

При перекладі серіалу використовувалися одночасно дві різні тактики перекладу для 13 антропонімів у субтитрах та 12 антропонімів у дубльованій версії. Ці переклади включають як дослівне відтворення, так і використання тактики запозичення. Такі лексеми є комплексними, тому що вони складаються і з власного імені, і з титулу.

Оскільки субтитрування має певні обмеження у кількості символів та тривалості їх показу на екрані, субтитрований текст чітко передає основний зміст діалогів і дозволяє глядачам засвоїти суттєві моменти сюжету. Однак через зазначені обмеження субтитри часто мусять бути коротшими, що може призвести до скорочення деяких висловів або відмови від деяких додаткових деталей. Прикладом такого результату може

служувати переклад антропоніма *King Virfuril*, який у субтитрах був зведений до *Virfuril* через відсутність можливості вмістити переклад титула *King* в обмеженому просторі субтитрів. Це є результатом компромісу між обмеженнями субтитрування та передачею ключової інформації глядачам. У дубльованні більше можливостей для передачі контексту через акторську гру, голос та рухи персонажів. Тут перекладач переклав і титул *King* (дослівний переклад), й ім'я *Virfuril* (запозичення), щоб надати глядачам повну інформацію про особу героя, особливо якщо у серіалі це важливий аспект сюжету або характеру персонажа.

У перекладі фрази *Lord of Bad Breath* ми також спостерігаємо різний підхід до вибору тактик перекладу у субтитруванні та дубльованні. У субтитрах (*Лорд Смердючий Ром*) використовується тактика модуляції, яка передає аналогічний вираз, зберігаючи гумористичний підтекст оригіналу шляхом логічної заміни слова *Breath* на *Rom*. Натомість, у дубльованні (*Лорд Смердючий Подих*) використовується дослівний переклад, що означає точне відтворення оригінального тексту без змін. Варто зазначити, що у цій ситуації не до кінця зрозумілий вибір перекладу у дубльованні, адже якщо говорити з позицій розбіжностей у фонетичній синхронії (синхронії губ) та ізохронії (тривалість перекладених діалогів = тривалості оригінальних висловлювань), слово *podix* не є ані фонетично подібнішим до *breath*, ніж слово *rom*, ані за тривалістю не відповідає односкладовому *breath*. Більше того, якщо говорити про природніший варіант передачі фрази *bad breath*, вважаємо що при перекладі речень на кшталт *you have a bad breath*, таким варіантом буде *у тебе смердить з рота*, а не *у тебе смердючий подих* (який, на нашу думку, є калькою з англійської). Тому, на нашу думку, у цій ситуації переклад субтитрів є доречнішим та природнішим вибором, як з позиції очікувань до дублювання, так і природного відтворення цієї фрази.

При аналізі перекладу *реалій* у серіалі ми з'ясували, що у субтитрованій версії серіалу домінантною є тактика дослівного перекладу – у 60% випадків. Окрім того, перекладач вдається до тактики запозичення (15%), модуляції (15%) та еквіваленції (10%). У дубльованій версії серіалу дослівний переклад також є домінантним (60%). Інші тактики, які застосовувалися у дубльованні: запозичення (15%), адаптація (10%), модуляція (10%), еквіваленція (5%).

До прикладу, переклад фрази *Elven blood* у субтитрах (*Ельфійська кров*) та дубльованій версії (*Ельфійське походження*) демонструє важливі відмінності у виборі тактик перекладу, а також може впливати на сприйняття аудиторією. У субтитрах використовується дослівний переклад, де

кожне слово оригіналу відтворюється без змін. Так, глядачам надається точний переклад, який відображає буквально значення фрази. У дубльованій версії використовується тактика модуляції, де перекладач адаптує оригінал, змінюючи його форму, щоб краще відтворити контекст. Фраза перекладена таким чином, щоб вказати на походження або приналежність до ельфів.

У наступному прикладі розглянемо два різних підходи до перекладу фрази *Mantle of victory*. При субтитруванні перекладач використав дослівний переклад слова *mantle* (*мантія*). Однак він також вдався до тактики модуляції для перекладу слова *victory*, замінивши його на *переможець*. У дубльованій версії перекладач відразу замінив слово *mantle* на *вінок*, що є адаптацією до культурного контексту та реалій для україномовної аудиторії. Водночас слово *перемоги* залишилося без змін (дослівний переклад).

У таблиці 1 наведено загальні результати кількісних підрахунків використаних тактик перекладу у субтитруванні та дубльованні за тими елементами авторської картини світу, які ми відібрали для аналізу.

Висновки. Варто зазначити, що серія книг, на яких базується фільм, написана оригінально польською мовою, а фільм базується на перекладі книг з польської на англійську. Хоча деякі елементи були додані у фільмі, більшість із них взята з книг. Переклад книг здійснено на українську ще до появи кінофільму, окрім того, багато з цих одиниць проникли в українську мову ще раніше через відеоігри на основі книг про Відьмака. Таким чином, сам серіал не є первинним, як не є первинними і деякі спроби перекладу тих чи інших номінацій, оскільки багато з них могли уже існувати в апокрифічній традиції відеоігор або в літературній традиції перекладу книг. З одного боку, це призвело до того, що існують декілька перекладів тих чи інших понять, з іншого боку, можуть бути численні інтерференції та викривлення, залежно від того, через яку мову йшло запозичення. Наприклад, поняття *Wild hunt*, яке є одним з основних у фільмі, очевидно, перекладене за еквівалентом з перекладу у книгах: *Дикий гін* (з польської *Dziki Gon*). Тому наявність в українській традиції перекладів елементів мовної картини з інших джерел також могла мати вплив на вибір тієї чи іншої тактики перекладу фільму.

Як видно з таблиці 1, тенденції в перекладі номінацій, які є елементами авторської картини світу, на загал є подібними у кожному з видів аудіовізуального перекладу. Тактика запозичення переважає як у субтитруванні (68%), так і в дубльованні (69%). Інші тактики використовувалися значно рідше: дослівний переклад (17% у обох видах перекладу), еквіваленція (9%

Тактики перекладу засобів реалізації авторської картини світу

	Разом	вид перекладу	Еквіваленція	Запозичення	Дослівний переклад	Адаптація	Модуляція
Міфозооніми	21	субтитрування	8	8	3	2	0
		дублювання	7	9	2	2	1
Топоніми	34	субтитрування	0	30	4	0	0
		дублювання	0	30	4	0	0
Антропоніми	46	субтитрування	1	41	1	1	2
		дублювання	1	41	2	1	1
Реалії	20	субтитрування	2	3	12	0	3
		дублювання	1	3	12	2	2
Разом	121	субтитрування	11	82	20	3	5
		дублювання	9	83	20	5	4

у субтитруванні та 7% у дублюванні), адаптація (2% у субтитруванні та 4% у дублюванні), модуляція (4% у субтитруванні та 3% у дублюванні). Таке суттєве переважання тактики запозичення пояснюється унікальним характером досліджуваних одиниць, адже більшість із них є штучно створеними авторськими неологізмами, за допомогою яких автор намагається створити особливу атмосферу фентезійного світу. Разом із тим, якщо подивитися на типи номінацій, ми можемо спостерігати деякі відмінності у підході до перекладу тих чи інших номінацій. Так, при перекладі міфозоонімів примітним є майже однакове застосування тактики запозичення та тактики еквіваленції. Це пов'язано із тим, що у фільмі використовувалися назви істот з різних світових міфологій, а отже, багато з них могли уже існувати раніше у цільовій культурі, що полегшувало пошук еквівалента. При перекладі топонімів основним вибором було запозичення, оскільки такі назви найчастіше не існують поза цією мовною картиною світу. Дослівний переклад при передачі топонімів застосовувався лише у випадку використання загальних назв. Схожа тенденція прослідковується при перекладі антропонімів, хоча тут з'являються також окремі випадки адаптації під цільову культуру або модуляції, коли значення можна вивести логічно. Це пояснюється тим, що антропоніми є дещо «динамічнішими» елементами мовної картини світу, аніж топоніми, та іноді їх переклад потребував певного переосмислення оригінальної одиниці. При перекладі реалій, на відміну від усіх інших категорій, доміантною була тактика дослівного перекладу, оскільки певне поняття потребувало збереження смислового значення, закладеного в оригіналі.

Як зазначалося у теоретичній частині розвідки, як субтитрування, так і дублювання мають певні обмеження (просторово-часові у випадку субтитрування, фонетичні, кінетичні та часові у випадку дублювання). Разом із тим

у проаналізованому матеріалі ми не помітили, щоб ці обмеження суттєво вплинули на перекладацькі рішення у тому чи іншому виді перекладу. Завдяки доміантному вибору тактики запозичення (що спричинено самим матеріалом) перекладачам вдавалося уникати цих обмежень, оскільки при виборі цієї тактики цільовий фрагмент був подібний на той, який вживався в оригіналі (отже, як його тривалість, так і фонетична синхронія зберігалися).

Проведене дослідження показало, що підходить до передачі авторської картини світу в обох видах аудіовізуального перекладу здебільшого співпадають. Доміантною є тактика запозичення, тоді як тактика еквіваленції частіше застосовувалася у тих випадках, коли певна номінація не є ексклюзивною для авторської картини світу (у випадку міфозоонімів), а тактика дослівного перекладу частіше застосовувалася, якщо пряме значення номінації мало більше смислове навантаження (у випадку реалій).

Перспективами подальших розвідок вважаємо дослідження інших стилістичних та лінгвокогнітивних особливостей серіалу «Відьмак» та їх перекладу на українську мову в субтитрованому та дубльованому варіантах.

ЛІТЕРАТУРА

1. Андрієнко Т. П. Переклад як когнітивно-комунікативна діяльність. *Наукові записки Ніжинського державного університету ім. Миколи Гоголя*. Сер.: Філологічні науки. 2014(3). С. 13–17.
2. Великорода Ю.М., Кернична Л.І. Тактики перекладу міфонімів з англійської мови українською (на матеріал перекладу серіалу «Гра престолів»). *Вісник Запорізького національного університету*. 2020(2). С. 28–37. DOI <https://doi.org/10.26661/2414-9594-2020-2-4>
3. Великорода Ю. М., Клюка В. В. Переклад авторських неологізмів у кінематографі

- (на матеріалі кінофільму «Великий дружній велетень»). *Науковий вісник Херсонського державного університету*. 2018(3). С. 90–95.
4. Демчик М. Своєрідність жанру фентезі у романах Маринита Сергія Дяченків Ритуал і Анджея Сапковського Відьмак. *Науковий вісник Ужгородського університету*. Серія: Філологія. 2016(2). С. 102–106.
 5. Дойчик О.Я., Бендак Ю.О. Особливості відтворення ідіостилю Дж.Гріна в українському перекладі (на матеріалі романів "Paper Towns" та "The Fault in our Stars"). *Folium*, 2023(2). С. 26–33. DOI <https://doi.org/10.32782/folium/2023.2.4>.
 6. Іванотчак Н.І., Садівська С.А. Вербалізація концепту SURVIVAL у кінодискурсі (на матеріалі трилогії "The Maze Runner"). *Folium*, 2023(2) С. 34–40. DOI <https://doi.org/10.32782/folium/2023.2.5>.
 7. Єлісеєва С.В. Особливості субтитрування як напряму перекладацької діяльності. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. Серія: Філологія. 2018(32 (2)). С. 158–160.
 8. Журавель Т.В. Кінопереклад як вид аудіовізуального перекладу і його становлення в Україні та світі. *Науковий вісник ДДПУ імені І. Франка*. Серія "Філологічні науки". Мовознавство. 2018(10). С. 35–38.
 9. Колодій Б.М., Кожанова І.П. Особливості відтворення мовного портрета кіногероя як однієї зі складових образу персонажа в аудіовізуальному перекладі. *Science and Education a New Dimension*. Philology, VI (51), 2018(176), 39–44.
 10. Колодій Б.М., Олійник О.Ю. Стратегії й тактики відтворення кінодіалогу в українському перекладі (на матеріалі англійських фільмів Квентіна Тарантіно). *Закарпатські філологічні студії*. 2021(17). С. 80–87.
 11. Тіліга А.Ю. Відтворення топоніміки як складової фантастичної художньої картини світу в англо-українських перекладах. *Philological Treatises*. 2012. 4(2). С. 114–118.
 12. Черноватий Л.М. Переклад у наукових дослідженнях представників харківської школи : монографія. Нова Книга, 2013. 359 с.
 13. Bassnett S. *New Trends in Audiovisual Translation*. University of Massachusetts. 2009.
 14. Cintas J. D., Remael A. *Subtitling: Concepts and practices*. Routledge, 2020. 292 p.
 15. Diaz-Cintas J. *The didactics of audiovisual translation*. *The didactics of audiovisual translation*. 2008. 263 p.
 16. Diaz Cintas, J., Remael, A. *Audiovisual Translation: Subtitling (1st ed.)*. Routledge. 2007. URL: <https://doi.org/10.4324/9781315759678>.
 17. Gambier Y, Van Doorslaer L, editors. *Handbook of translation studies*. John Benjamins Publishing; 2010.
 18. Karamitroglou Fotios. *Towards a methodology for the investigation of norms in audiovisual translation*. Amsterdam-Atlanta: GA, 2000. 301 p.
 19. Netflix: *Ukrainian Timed Text Style Guide*. URL: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/115002229068-Ukrainian-Timed-Text-Style-Guide>.
 20. Timmerman J. H. *Other Worlds: The Fantasy Genre*. Bowling Green University Popular Press, 1983, 132 p.
 21. Venuti L. *The Scandals of Translation: Towards an Ethics of Difference*. London and New York: Routledge, 1998. 218 p.
 22. Venuti L. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. London; N.Y. : Routledge, 1995. 344 p.
 23. Vinay J.P. and Darbelnet J., 1995. *Comparative stylistics of French and English: A methodology for translation (Vol. 11)*. John Benjamins Publishing. 1995. 359 p.