

іноземної мови та конкретної комунікативної ситуації. В іншому випадку інтерактивний елемент втратить свою ефективність та привабливість для учнів.

Грунтуючись на вище сказаному матеріалі, можна зробити висновки, що ігри дуже корисно впливають на вивчення іноземних мов, а грамотні методи їх використання позитивно впливають на навчальний прогрес учнів.

Ільєнко Вікторія, магістрантка,
Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького
Хакало Валерія, магістрантка,
Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького

КОНОТАТИВНІ ЗАМІНИ В УКРАЇНСЬКОМУ ЗАКАДРОВОМУ ПЕРЕКЛАДІ серії «Game over Charles» американської телевізійної молодіжної драми «Pretty Little Liars»

Дослідження аудіовізуального перекладу, зокрема войсоверу, є актуальним, адже «аудіовізуальний переклад в сучасному світі новітніх технологій є специфічною галуззю перекладознавства, що стрімко розвивається, тому потребує особливої уваги як теоретиків, так і практиків перекладу» [2, с. 232].

Актуальною проблемою аудіовізуального перекладу є «досягнення найоптимальнішої збалансованості денотативної (сміслової), конотативної, прагматичної інформації текстів оригіналу та перекладу, що мотивується необхідністю рівноцінності їхнього впливу на своїх адресатів» [3, с. 16].

Одним із завдань перекладача під час створення войсоверу (закадрового перекладу) телесеріалів є доречна передача конотативної інформації оригінальної версії. О. Селіванова розглядає конотацію як додатковий компонент значення мовної одиниці, що доповнює її предметно-логічний зміст суб'єктивними відтінками оцінки, емоційності, експресивності, функціонально-стилістичної забарвленості, а також відтінками, зумовленими соціальними, ідеологічними, культурними, ситуаційними аспектами комунікації [6, с. 281]. Враховуючи це визначення й, орієнтуючись на потреби й особливості перекладу, І. Литвин виокремлює такі види конотативної інформації: стилістичну, емоційно-оцінну, експресивну та культурну [4, с. 12].

Для адекватного перекладу конотативної інформації застосовують оцінно-емотивні, експресивні і функціонально-стилістичні трансформації (типологія надана за класифікацією трансформацій О. Селіванової [7, с. 456–458]).

Метою нашого дослідження є аналіз перекладу конотативної лексики десятої серії шостого сезону «Game over Charles» американського молодіжного телесеріалу «Pretty Little Liars» українською мовою. Український переклад цієї серії американського телесеріалу виконано авторками цієї перекладознавчої розвідки.

Для перекладача знання конотативних характеристик слів оригіналу важливі «для правильного сприйняття та осмислення тексту й точного вибору лексичних відповідників у перекладі» [4, с. 12]. Оскільки за жанром телесеріал «Pretty Little Liars» належить до підліткової драми, то в мовленні персонажів присутні розмовна лексика, молодіжний сленг, лайка тощо. Під час перекладу конотативно забарвленої лексики в нашому арсеналі здебільшого налічувалась ціла низка українських синонімів-відповідників. Було важливо у процесі власного українського перекладу дібрати такий український еквівалент, який би ідеально лягав в контекст телесеріалу та підкреслював розмовний стиль мовлення персонажів:

«*Aria: Here comes the **cavalry***» [Game Over, Charles] // *Арія: А ось і **кони***.

Пряме значення слова **cavalry** : «an army group which fights from armored vehicles, helicopters (= type of aircraft), or, esp. in the past, while riding horses» [9]. У серіалі «Pretty Little Liars», що належить до підліткової драми, героїня вживає його для позначення поліціантів (у телефільмі чуємо гул сирен – на виклик їде поліцейська машина). Зазвичай підлітки зневажливо називають у своєму мовленні працівників поліції, тож щоби акцентувати на американському молодіжному слензі, ми обрали слово **кон** – «це сленгова, злегка зневажлива назва поліцейського, прийнята в англomовному світі» [5].

Функціонально-стилістичну трансформацію застосували в українському перекладі наступного фрагменту серії «Game over Charles», додавши конотативну забарвленість репліці:

«*Hanna: Tanner does wear **nice shoes***» [Game Over, Charles] // *Ханна: Таннер носить **класні туфлі***.

Слово **nice** означає: «pleasant, enjoyable, or satisfactory» [Cambridge Dictionary]. Нейтральні прикметники оригіналу *гарний / хороший / красивий* замінили українським сленговим відповідником *класний* – «дуже гарний; чудовий» [1], що краще підходить до мовлення підлітків.

Ми скористалися конотативною синонімічною заміною, перекладаючи наступний фрагмент серії «Game over Charles»:

«*Charlotte: I was doing my best Ali imitation ever. You should have seen the look on those girls' **faces**. Oh, it was worth a million bucks*» [Game Over, Charles] // *Шарлотта: Це була найкраща імітація Елі. Ти б бачила їхні **пики**. Це була афера на мільйон баксів*.

Слово **face** – «the front of the head, where the eyes, nose, and mouth are» [Cambridge Dictionary] – замінили на його розмовний український еквівалент **ника** – «обличчя людини, звичайно опасисте, свіже, рожеве і т. ін» [8, т. 6, с. 350].

Застосували функціонально-стилістичну та оцінно-емотивну заміни в наступній репліці кінодіалогу:

«*Charlotte: 'Mona told me those **bitches** were happy' that you were gone*» [Game Over, Charles] // *Шарлотта: Мона сказала, що ці **сучки** були щасливі, що тебе не стало*.

Слово **bitch** означає: «an offensive word for a woman who is considered to be unpleasant or unkind; bitch» [9] – уживається як образливе слово для жінки, яку

вважають неприємною або недоброю. Вульгаризм *bitch* (*сука*) замінили український лайливим словом *сучка* – «уживається як лайливе слово, *перев.* щодо жінки» [8 т. 9, с. 873].

Отже, в закадровому перекладі особливу увагу звернули на жанр телесеріалу, аби точно відтворити конотативну інформацію – стильову, оцінно-емотивну, експресивну забарвленість мовлення персонажів. Передача конотативно забарвленої лексики кінодіалогів підлітків (розмовних слів, сленгізмів, вульгаризмів) є важливим елементом войсоверу молодіжної американської телевізійної молодіжної драми «Pretty Little Liars».

Література:

1. Горох. Словники України on-line. URL: <https://goroh.pp.ua> (дата звернення: 04.04.2024).
2. Литвин І. М. Актуальні питання аудіовізуального перекладу: проблема типології. *Вісник гуманітарного наукового товариства: наукові праці*. Випуск 20. Черкаси : ЧПБ імені Героїв Чорнобиля НУЦЗ України. 2020. С. 228–233. URL: <http://eprints.cdu.edu.ua/id/eprint/4477>.
3. Литвин І. М. Денотативна інформація: типологія та засоби перекладу. *Вісник Черкаського університету. Серія: Філологічні науки*. 2018. Вип. 2. С. 16–21. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchuF_2018_2_5.
4. Литвин І. М. Передача конотативної інформації в перекладі. *Вісник Черкаського університету. Серія : Філологічні науки*. 2015. Вип. 27. С. 11–16. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchuF_2015_27_4
5. Молодіжний сленг підлітків: що означають всі ці їхні слова? URL: <http://warface.top/index.html> (дата звернення: 04.04.2024).
6. Селіванова О.О. *Лінгвістична енциклопедія*. Полтава: Довкілля-К, 2010. 844 с.
7. Селіванова О. О. *Світ свідомості в мові*. Монографічне видання. Черкаси: Ю. Чабаненко. 2012. 488 с.
8. Словник української мови. URL: <https://sum.in.ua/> (дата звернення: 04.04.2024).
9. Cambridge dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org> (дата звернення: 04.04.2024).