

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ПрАТ «ПВНЗ «ЗАПОРІЗЬКИЙ ІНСТИТУТ ЕКОНОМІКИ
ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ»

Кафедра теорії та практики перекладу

ДО ЗАХИСТУ ДОПУЩЕНА

Зав. кафедрою _____

к. ф. н., доцент П.О. Чуча

МАГІСТЕРСЬКА ДИПЛОМНА РОБОТА

МОВЛЕННЄВА ХАРАКТЕРИСТИКА ПЕРСОНАЖІВ ЗА ЇХНІМИ
АРХЕТИПАМИ (НА МАТЕРІАЛІ КІНОСТРІЧКИ «*JUMANJI: WELCOME*
***TO THE JUNGLE*»)**

Виконав

ст. гр. Ф-111м

К.М. Сухоніна

Керівник

К.філол.н., доц.

М.В. Бережна

Запоріжжя

2023

ПрАТ «ПВНЗ «ЗАПОРІЗЬКИЙ ІНСТИТУТ ЕКОНОМІКИ
ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ»
Кафедра теорії та практики перекладу

ЗАТВЕРДЖУЮ

Зав. кафедрою _____

к. ф. н., доцент П.О. Чуча

«___» _____ 2023 р.

ЗАВДАННЯ
НА МАГІСТЕРСЬКУ ДИПЛОМНУ РОБОТУ
студентки гр. Ф-111м,
спеціальності «Філологія»
Сухоніної Ксенії Миколаївни

1. Тема: **МОВЛЕННЄВА ХАРАКТЕРИСТИКА ПЕРСОНАЖІВ ЗА ЇХНІМИ АРХЕТИПАМИ (НА МАТЕРІАЛІ КІНОСТРІЧКИ «JUMANJI: WELCOME TO THE JUNGLE»)**

затверджена наказом по інституту «___» _____ 2022 р. № _____

2. Термін здачі студентом закінченої роботи: «___» січня 2023 р.

3. Перелік питань, що підлягають розробці:

- актуалізувати поняття «мовленнєва характеристика» та «архетип»;
- проаналізувати роботи, що розкривають сутність процесів відтворення мовленнєвої характеристики персонажів у перекладі;
- проаналізувати художній фільм *Jumanji: Welcome to the Jungle* та провести аналіз використання архетипно-маркованих речень;
- розкрити реалізацію особливостей архетипів головних персонажів фільму в їхньому мовленні;

- визначити основні ознаки та особливості архетипних мовленнєвих одиниць;
- визначити перекладацькі трансформації, продуктивні при відтворенні мовленнєвої характеристики персонажів та встановити розбіжності з оригіналом тексту.

Дата видачі завдання « ____ » вересня 2022 р.

Керівник магістерської роботи _____ Бережна М.В.

Завдання прийняла до виконання _____ Сухоніна К.М.

РЕФЕРАТ

Дипломна робота: 82 с., 106 джерел літератури.

Мета роботи: визначити складові психолінгвістичних образів персонажів за архетипами в оригіналі кінострічки «Джуманджі: Поклик джунглів» та способи їх відтворення у перекладі.

Завдання роботи: актуалізувати поняття «мовленнєва характеристика» та «архетип»; розкрити особливості архетипів головних персонажів; проаналізувати основні роботи, присвячені темі «Мовленнєва характеристика персонажів за їхніми архетипами»; визначити основні ознаки та особливості архетипних мовленнєвих одиниць; проаналізувати художній фільм *Jumanji: Welcome to the Jungle* та провести аналіз використання архетипно-маркованих речень; визначити способи перекладу мовленнєвої характеристики та встановити розбіжності з оригіналом тексту.

Об'єкт роботи – 1631 речення, які формують мовленнєву характеристику головних персонажів та їх відповідники українською мовою.

У роботі було визначено та розкрито архетипи головних персонажів за їхніми характеристиками. Для визначення основних психологічних рис персонажів було обрано класифікацію архетипів Вікторії Шмідт. Кожен архетип має свої особливості та характеристики, що формують їхнє мовлення, а також по-різному відтворюється в мові перекладу. Частим є використання модуляції у перекладі задля максимального збереження архетипу персонажу, але також можливі і відхилення від норм.

АРХЕТИП, АРХЕТИПИ «САМІТНИК», «СПОКУСЛИВА МУЗА», «ПРОБЛЕМНА ЮНАЧКА», «НАЙКРАЩИЙ ДРУГ», «МАГ», «ЧОЛОВІК-МЕСІЯ», «ФАТАЛЬНА ЖІНКА», МОВЛЕННЄВА ХАРАКТЕРИСТИКА, ХУДОЖНІЙ ПЕРЕКЛАД

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. МОВЛЕННЄВА ХАРАКТЕРИСТИКА ТА АРХЕТИПИ КІНОПЕРСОНАЖА: ЛІНГВІСТИЧНИЙ АСПЕКТ.....	8
1.1 Мовленнєва характеристика. Історія питання.....	8
1.2 Поняття «архетип персонажа» в літературі та кіно.....	21
1.3 Переклад мовленнєвої характеристики в художніх текстах та кіно....	35
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ МОВЛЕННЯ ТА АРХЕТИПИ ГОЛОВНИХ ГЕРОЇВ НА МАТЕРІАЛІ КІНОСТРІЧКИ «ДЖУМАНДЖІ: ПОКЛИК ДЖУНГЛІВ».....	44
2.1 Мовлення Спенсера Гілпіна за архетипом «Самітник» в оригіналі та перекладі.....	46
2.2 Мовлення Бетані Уокер за архетипом «Спокуслива муза»: лінгвістичний аспект.....	55
2.3 Мовлення Марти Кеплі за архетипом «Проблемна юначка» в оригіналі та перекладі.....	64
2.4 Особливості мовлення Ентоні Джонсона за архетипом <i>Best Friend</i> «Найкращий друг».....	70
ВИСНОВКИ.....	78
ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	83

ВСТУП

Мова є головною і суттєвою одиницею людської індивідуальності, чинником її діяння, думок, розуміння ступеню існування у світі, ізольованості цивілізацій у світі. Мова – це духовна енергія, що об'єднує людей, відображення людського духу, засіб творчого перетворення людини. Тлумачення мовленнєвої характеристики героя розглядається століттями. З точки зору перекладу ця тема є особливо актуальною, оскільки досліджувані нами архетипи персонажів завжди існували і будуть існувати в мовах і останнім часом з'являється багато матеріалу, присвяченого цій темі та особливої актуальності набувають знання принципів та методів відтворення мовленнєвої характеристики у перекладі. Хоча існує велика кількість праць, присвячених цій темі, але робіт, які б досліджували цю тему в таких мовах, як англійська та українська мало. Все вищесказане підкреслює *актуальність* нашої роботи.

Мета роботи: визначити складові психолінгвістичних образів персонажів за архетипами в оригіналі кінострічки «Джуманджі: Поклик джунглів» та способи їх відтворення у перекладі.

На виконання мети, необхідно виконати наступні *завдання*:

- актуалізувати поняття «мовленнєва характеристика» та «архетип»;
- розкрити особливості архетипів головних персонажів;
- проаналізувати основні роботи, присвячені темі «Мовленнєва характеристика персонажів за їхніми архетипами»;
- визначити основні ознаки та особливості архетипних мовленнєвих одиниць;
- проаналізувати художній фільм *Jumanji: Welcome to the Jungle* та провести аналіз використання архетипно-маркованих речень;
- визначити способи перекладу мовленнєвої характеристики та встановити розбіжності з оригіналом тексту.

Об'єкт дослідження: 1631 речення, які формують мовленнєву характеристику головних персонажів та їх відповідники українською мовою.

Предмет дослідження: особливості мовлення головних персонажів за архетипами та способи відтворення з англійської мови українською досліджуваних одиниць перекладу.

Робота виконана на *матеріалі* художнього фільму «Джуманджі: Поклик джунглів» режисера Джейка Кездана загальною тривалістю 119 хвилин, а також переклад українською мовою.

Методологічною базою дослідження є роботи таких лінгвістів як М. М. Бахтін, О. А. Галич, І. Б. Зубавіна, В. І. Карабан, В. Н. Комісаров, К. Я. Кусько, Ю. А. Найда, К. В. Писаренко, Я. І. Рецкер, В. Л. Шмідт.

Методи роботи: описовий метод, метод суцільної вибірки, метод контекстуального та статистичного аналізів.

Практична цінність роботи полягає у можливості використання отриманих результатів при вивченні таких дисциплін, як теорія та практика перекладу, особливості перекладу художніх творів та аудіо-медіальних текстів, порівняльна стилістика англійської та української мов.

Апробація результатів дослідження була проведена на щорічній конференції ЗІЕІТ у 2023 році. Публікація одноосібна.

Структура роботи: вступ, два розділи, висновки, перелік використаних джерел, джерела ілюстративного матеріалу та додатки. Загальний обсяг роботи – 93 с.

РОЗДІЛ 1

МОВЛЕННЄВА ХАРАКТЕРИСТИКА ТА АРХЕТИПИ КІНОПЕРСОНАЖА: ЛІНГВІСТИЧНИЙ АСПЕКТ

1.1 Мовленнєва характеристика. Історія питання

Однією з головних проблем вивчення мовознавства є вивчення стилістичних засобів і прийомів, використання яких дає змогу автору створювати у своєму творі виразні й неповторні художні образи. Важливим стилістичним засобом зображення персонажів у світовій літературі та вітчизняній літературі є мовленнєві особливості.

Подальше наукове дослідження сутності та змісту поняття «мовленнєва характеристика» (персонажів) має практичне значення та наукове підґрунтя.

Серед найрезультативніших способів відтворення художнього образу дійової особи є його мовленнєва характеристика, яка є одним з провідних осередків інформації, яка надходить до реципієнта.

Слід зазначити, що у вітчизняному мовознавстві широко поширений вислів, який ототожнює поняття «мовленнєва характеристика» (персонажів) з поняттям «мовний портрет». Тому в цьому дослідженні ми також будемо дотримуватись такого підходу, який вважає ці поняття однаковими за сутністю та змістом.

Мова є головною і суттєвою одиницею людської індивідуальності, чинником її діяння, думок, розуміння ступеню існування у світі, ізольованості цивілізацій у світі. Мова є вирішальним і головним чинником ідентифікації себе з іншими. Мова – це духовна енергія, що об'єднує людей, відображення людського духу, засіб творчого перетворення людини. Матеріальний світ переходить у світ духовний.

Засоби створення художнього образу персонажа виходять із мови. Розуміння «мови» віддзеркалюється у великій кількості галузь наукового

знання. Так, з точки зору психології, мова – «це історично складена структура комунікації людей за допомогою мови» [58, с. 428].

Підґрунтям для характеристики мовленнєвого портрета героя є його персональне мовлення, до якого можна віднести часто вживані слова, стилістичні прийоми і синтаксичні структури, які являються своєрідними рисами індивідуалізованої мовленнєвої манери цього героя.

У перекладознавчому словнику зустрічаємо таке визначення: мова – це «функціонування мовлення у процесі комунікації передачі інформації» [63, с.185].

Зображення мовленнєвого портрету персонажа знаходиться в полі зору багатьох дослідників, оскільки портрет одна із засобів створення літературного образу.

Мовлення особистості являється тим явищем, яке вивчається різною кількістю наук. Об'єкт дослідження мовлення є загальним для багатьох мовленнєзнавчих наук, але предмети дослідження по більшій мірі є своєрідними та самоцінними; вони варіюються згідно з оригінальністю і винятковістю різних галузей знань. Кожен предмет дослідження, який поєднаний з мовленням, повсякчас переповнений різноманітністю значення і форм різних точок зору даного виняткового незвичайного явища.

Чому вчені так зацікавлено ставляться до мовлення людини? Можливо через те, що мовлення – це різнобічний, багатоманітний, багатоплановий, та мультипредметний феномен. В першу чергу, мовлення – це явище психіки людини. Водночас, це і психофізіологічний, і нейрофізіологічний, і генетичний, і мовний, і біологічний, і соціокультурний, й етнічний, і фізичний, і лінгвістичний феномен. Мовленнєві вираження постійно феноменальні й рідкісні вияви.

Незважаючи на різноманіття підходів до визначення та створення портрета літературного персонажа, слід зазначити, що одним із перших звернувся до інших способів створення персонажа М.М. Бахтін. Визначаючи портрет, цей дослідник акцентує увагу на манерах, ході, тембрі голосу,

мінливому вираженні обличчя та всієї зовнішності як про моменти, що примикають до зовнішності та заповнюють у словесній творчості неповноту живописного портрета [7, с. 17].

Основоположником понять мовленнєвого і звукового образу особи став М. В. Панов, який відтворив вимову ряду суспільних діячів, науковців і літератів минулого. У своїй моделі для відображення звукового образу особи науковець брав за основу соціальні ознаки осіб, такі як відношення до певної соціальної верстви, наявність у мові діалектних рис, вік, рід занять тощо. Ці міркування були розгорнуті іншими вченими, які поставили за ціль будову таких мовних або, як їх тлумачить Т. М. Миколаєва, соціолінгвістичних образів особистості, в яких був би аспект вибору варіантів мовної манери виходячи із ситуації комунікації. Думаючи стосовно питання про потребу відображати всі рівні мовленнєвого ладу при використанні соціолінгвістичного образу особистості як методу відтворення мовних характеристик, вона пояснює наступним чином: «Велика кількість мовленнєвих парадигм, від фонетичної і до словотворчої, виражаються як цілком доцільні загальнонормативним параметрам і тому інтересу не представляють. Навпаки, важливо фіксувати яскраві діагностуючі плями» [64, с. 73].

У сучасній лінгвістиці мовлення за Ф. де Соссюром розглядається всупереч поняттю "мова", під яким розуміється мовна система як упорядкована сукупність мовних одиниць — фонем, слів, граматичних форм, синтаксичних схем, речення [75, с. 356].

За визначенням Є. Я. Кусько вважаємо наступне: мовленнєва характеристика (портрет) — це типологічний прийом передачі мовлення особи та персонажа, в якому зображено героїчну фігуру, яка формується, її світосприймання, ідейні погляди [50, с. 28]. Відомий мовознавець вказував, що основними елементами побудови мовних портретів є:

- взаємозв'язок мови головного героя та характеру;
- відмінності від інших мов персонажів;

- виражені мовою соціальні, професійні і локальні зв'язки;
- рефлексія над мовою світогляду;
- прогресія мови персонажів у поєднанні з прогресією образу [50, с. 28]

Такі поняття, як «мовленнєва особистість», «лінгвістичний портрет» та «мовленнєва характеристика» часто застосовуються у мові на літературі. Деякі дослідники позначають ці поняття, а інші відрізняють їх. Таким чином, ці поняття не можуть бути у порівнянні та однаковими, а тому їх необхідно відрізняти. Чітке пояснення та визначення цих термінів можна знайти в роботі З.С. Шевчука [86, с. 305–308], в якому автор спирається на визначення, наведені відомими дослідниками.

Особливий інтерес становить думка О.Г. Алюнїної, згідно якої, під суцільним мовленнєвим образом мовної особи мається на увазі ієрархічно організована форма, що включає такі компоненти:

- соціо-психолінгвістичний портрет, тобто соціальні, психологічні, біологічні характеристики, індивідуальні зацікавленості та захоплення;
- особливості мовного портрета на системно-мовних рівнях;
- особливості мовної культури – характеристики комунікативної манери, облік фактора адресата, особливість мовних зворотів [2].

У розумінні Л.П. Крисина, мовний портрет – це, насамперед, індивідуально обираються, відображені в мови людини соціально марковані способи вибору та вживання мовних засобів. Слід звернути особливу увагу на те, що автор до складу мовного портрета включає також особливості мовної поведінки, до яких відносяться формули спілкування, прецедентні феномени та мовна гра. Цікаво, що гру зі словом автор класифікує як визначальну ознаку мовленнєвої поведінки, яка вирізняє один від одного носіїв мови, представників різних вікових груп та соціальних класів, тому вона є визначною складовою мовного образу особистості. З грою слів пов'язують перекручення слова, зміну фонетичного складу, форми зсередини, поєднання з іншими словами, каламбури [47, с. 87].

У своєму фундаментальному дослідженні мовленнєвого портрета М. В. Китайгородська і М.М. Розанова розглянули вимовні особливості індивідуумів, спираючись на фонозаписи мови, в якій проявилися характерні риси, що зображують мовленнєву індивідуальність. Автори описали мовленнєві уподобання особистості щодо вибору орфоепічного варіанту, у звуковому еліпсисі, у альтернативі засобів акцентного підкреслювання [48, с. 224].

В. І. Карасик розробляє систему опису мовленнєвої особистості з позиції мовленнєвої свідомості й мовленнєвої поведінки та виділяють наступні аспекти:

- мовленнєве вміння як органічна перспектива навчитися вести комунікацію. Цей аспект містить психічні та соматичні властивості особистості;
- комунікативна необхідність, тобто адресатно, напрям на учасників спілкування, комунікативні умови, мовленнєвий колектив;
- мовленнєва свідомість як активну вербальне «зображення у внутрішньому світі навколишнього світу»;
- мовленнєва манера як неусвідомлений лад діянь, які показують особисті якості і спосіб життя людини [35, с. 9].

Багато науковців відмічають індивідуальність і особливість мовного образу окремої особистості, в якій є поняття мовної семантики, системи концептів її зображення світу та правил мовної поведінки.

Ю.М. Караулов, наприклад, тлумачить мовну особистість як «сполучення умінь та характеристик особистості, що спричиняють створення та сприймання ним мовних творів (текстів), які відрізняються:

- рівнем структурно-мовної ускладненості;
- глибиною та точністю зображення реальності;
- визначеною цільовою направленістю» [38, с. 132].

Караулов розробив модель мовленнєвого портрета, що включає в себе три структурні рівні:

- перший рівень (інваріантний) – лінгвістична семантика, яка відображає побутове володіння мовою.
- другий рівень (когнітивний), на якому реалізуються та ідентифікуються відповідні знання та ідеї. Вони є відмінними рисами суспільства та створюють колективні (або індивідуальні) простори.
- третій, вищий рівень – практичний. Він включає мотиви і цілі, які відображаються завдяки розвитку вербальної особистості.

Уявлення про трирівневу структуру мовної особистості співвідноситься з трьома типами комунікативних потреб: контактною, інформаційною та впливовою, а також з трьома аспектами комунікативного процесу - комунікативним, інтерактивним та перцептивним.

На думку В. Красних, мовна особистість — це сукупність здібностей і характеристик, які людина проявляє у мовленні [46, с. 270].

Мовна особистість — це назва засобу опису мовного потенціалу людини, що поєднує упорядковане представлення мови та практичний аналіз тексту. Розширений аналіз мовної особистості представляє Ю.Н. Караулов, який приводить систематичний лист мовленнєвих навичок і умінь для передачі представлення про операційне наповнення поняття “мовна особистість”. На його думку, структура мовленнєвої особистості складається з трьох рівнів — мовно-семантичного (граматика), тезаурусу (пізнання) та мотиваційно-прагматичного [36, с. 261].

Характеризуючи мовний портрет як «певну кількість мовних та мовленнєвих характеристик особи чи певної групи людей в окремо визначений проміжок часу», Т.П. Тарасенко виокремлює ряд особливостей, що показуються у мовному образі: вікові, статеві, соціальні, етно-культурні та лінгвістичні [79, с. 8].

На думку В. І. Ницполь, «мовленнєвий образ особистості – це загальна категорія і складова мовної особистості, виражена мовою в поєднанні з соціальними, віковими та психологічними особливостями особистості, а мовний портрет – важливий доповнюваний компонент до нього [65, с. 42].

Словник лінгвістичних термінів О. С. Ахманової зазначає таке пояснення: «Мовленнєва характеристика персонажа - художній засіб зображення персонажа, що включає добір окремих слів, виразів та літератури для кожного дійового персонажа [4].

М.М. Гордєєва пропонує таку схему опису мовного портрета:

- ознаки мовних одиниць різних ступенів;
- ознаки мовної манери (етикетні формулювання, мовні кліше, прецедентні феномени, гра слів);
- лінгво-культурологічні особливості (відображення культури у мові);
- рефлексія персонажів та метамовні прикмети [22, с. 2].

Для створення образу персонажа автор художнього твору використовує явні та неявні засоби та прийоми. Явні засоби включають в собі прямі вказівки на риси характеру, вік, національність, рід занять, освіту, соціальний статус тощо. Неявні засоби є ширшими і включають різноманітні стилістичні засоби, використання слів функціонального кольору, сленгу, діалектики та засобів (алюзії, прецедентні тексти та назви тощо) [9, с. 11].

Добір автором мовних засобів зумовлюється рядом чинників і надає реципієнтам максимальну кількість інформації про індивідуальність героя – «його гендерної, вікової, локальної, національно-расової, темпоральної характеристик, соціального статусу, подоби, норову, емоційного стану і взаємин між комунікантами» [26, с. 6]. Мовленнєва поведінка персонажа художнього тексту є сильним прийомів індивідуалізації його образу, а різні зміни в мовленні можуть слугувати підтвердженням перемін у побутовому житті персонажа, його психо-емоційному стані, внутрішньому світі та світогляду.

Мовленнєвий портрет значною мірою проявляється безпосередньо в ситуації, яку створюють реципієнти [86, с. 307].

Основні аспекти мовленнєвої характеристики в тексті художнього твору можна визначити так: це зображення зовнішньої і внутрішньої мови та

естетичних засобів, це зовнішньо виражений і видимий образ. Значною мірою мовленнєва характеристика безпосередньо відображається у мовних ситуаціях, створених комунікантами [70, с. 152]. Особливість мовлення героїв драматичних творів полягає у відтворенні процесу реального спілкування людей за допомогою літературних засобів писемної мови [94, с. 141], передачі її специфічних характеристик, відтворення норм і правил спілкування, створення картини реального світу і персонажів. [6, с. 7].

Однак у порівнянні з реальним повсякденним спілкуванням мова героїв має свої особливості, не точне моделювання розмовної мови, а її стилізацію [67, с. 32; 90; 4, с. 446-447; 20, с. 290], оскільки на її форму наклали відбиток багато статичних і динамічних чинників. До таких факторів належать комунікативний та літературний стиль автора, загальні літературні напрямки та потреби сучасного читача, необхідність стилізації драматичної мови відповідно до умов і вимог конкретної картини світу, яку автор намагається відтворити, та жанрово-інструментальна варіативність [21, с. 18-22; 49, с. 3-6; 69, с. 42-45].

Цікавий підхід Г. Г. Інфантової, згідно з яким мовленнєвий портрет складається з екстралінгвістичних та лінгвістичних ознак. У поняття “екстралінгвістичні ознаки”, автор включає характеристику особистості (соціальну активність або пасивність, соціальне становище, рівень освіти та загального розвитку, вік, професію, рід занять та ін), а до складу лінгвістичних ознак - мовленнєві та мовленнєві. В число мовленнєвих ознак, автор включає знання в області всіх рівнів мовної системи, володіння словесною та писемною формою мови, діалогічним та монологічним різновидом мови, засобами всіх стилів мовлення (йдеться про їх абстрактний, словниково - граматичний аспект, а також сукупність тенденцій добору та правил використання мовних засобів) у їхньому нормативному різновиді. До мовленнєвих ознак відноситься реалізація висловлювань відповідно до їх внутрішніх програм, володіння багатьма комунікативними рисами мови (правильність, точність, виразність, ступінь мовленнєвої свободи, ступінь дотримання мовленнєвих

етичних норм та насиченості тексту виразними засобами всіх рівнів, стандартність/нестандартність мови, просте відтворення мовленнєвої системи або її творче збагачення) [30, с. 21].

У розумінні О.О. Мальцева, до основних стилістичних засобів мовного портрета відносяться епітети, метафори, порівняння, які наочно ілюструють певний факт, виражений в художній формі [56, с.5].

Твердження дійових осіб лексично наближуються до дійсного комунікативного акту завдяки вживанню табуйованої, зниженої лексики, вульгаризмів, жаргонізмів, неологізмів, діалектичних та сленгових одиниць.

На фонетичному рівні емоційність діалогів дійових осіб твору показується завдяки графічному відтворенню своєрідності мовлення дійових осіб, на синтаксичному рівні та ж задача відтворюється за допомогою чергування структур із правильною та неправильною систематичністю слів, копіюючи процес реальної комунікації використанням еліптичних конструкцій, чергування питань [28, с. 4; 78, с. 365].

Сучасні лінгвістичні дослідження характеризуються підвищеним інтересом до вивчення мовленнєвих портретів персонажів, а дослідники мовленнєвих характеристик визначають текстові матеріали вираження комунікативної поведінки [70, с. 151].

Мова героїв у сучасному лінгвістичному мистецтві досліджується в рамках різних лінгвістичних наук. Літературознавство вивчає мовленнєві особливості персонажів як аспект художньої образності [66]. Через зміну мовного портрета особистості можливо показати зміни у характері та в образі життя дійової особи, відобразити емоційний стан, сформулювати психологічний тип персонажа. Мовлення дійової особи виділяє його серед інших героїв, запам'ятовується реципієнтом як його особливість, котра різнить його з багатьма персонажами твору [66, с. 3]. Отже, як підсумок, мовленнєвий портрет стає значущим прийомом типізації та індивідуалізації дійової особи.

Лінгвісти вивчають фонетичні портрети як втілення образів, як словесне перерахування зовнішніх характеристик людини, як окремий випадок описових текстів тощо, виявляють інтерес до структури та композиції портретів, класифікують їх на типи [70, с. 151]. Тому, можемо вважати, що мовленнєвий портрет – це сукупність характеристик, що складають мовленнєвий образ особистості, відображаючи її комунікативний потенціал на певному етапі розвитку [19, с. 60].

Мовлення героя відрізняє його від інших героїв і запам'ятовується реципієнтами як його характеристика, яка контрастує з іншими героями твору [66, с. 3]. Тому, мовленнєвий портрет стає значущим засобом типізації та індивідуалізації персонажу.

Мовленнєвий портрет дійової особи в художньому тексті виконує певні функції. По-перше, це вказує на належність героя до тієї чи іншої соціальної групи та є засобом, за допомогою якого можна проілюструвати, ким саме є герой твору. Позитивні персонажі в художньому тексті часто постають представником ідей автора, а їхній світогляд – відображенням концепції добра та зла. В наслідок цього, мовлення позитивної дійової особи повинне, в першу чергу, позитивно сприйматися реципієнтом, тобто комунікативно збігатися з загальнолюдськими моральними нормами, та з іншого боку, являтися провідником авторських понять про позитивність як таку. Етико-естетична досконалість письменника займає людське життя в цілому, представляє можливості розвитку індивіда, його відносини із спільнотою. Образи, що несуть позитивні формулювання в літературі мають блискучу, сильну індивідуальність, завжди є незрівнянними, специфічними та досить сильно різняться. Ці особливості, у поєднанні з мужністю, сміливістю і наполегливістю, формують чарівливість повноцінної особи, через образ якої автор виражає реципієнтам своє світосприйняття.

У художніх текстах мова та поведінка персонажів є важливим засобом зображення персонажів та розкриття їхнього внутрішнього життя. Тому

персонажі з різним віком, темпераментом, професією тощо мають різні манери мови.

Мовленнєві особливості можуть виконувати різні функції. Кількість цих ознак варіюється в роботах різних вчених. Однак наступні чотири фігурують у більшості списків [14]

1. Характеризуюча функція – допомагає персоналізувати персонажа, демонструючи його унікальні риси, статус та виховання. Зміни в манері мовлення можуть також відображати зміни в його темпераменті та розвитку характеру.

2. Відмінна функція – показує те, чим персонаж відрізняється від інших, підкреслюючи контраст між ними.

3. Порівняльна функція – демонструє те, як персонажі говорять, дозволяє легко порівнювати їх, як вони реагують і поведуться в одній і тій самій ситуації в тому самому епізоді.

4. Психологічна функція – відображає те, як людина каже, відображає його внутрішній світ, його психологічний тип.

Мовленнєвий портрет можна досягти двома способами — опосередковано, через авторський опис того, як кажуть персонажі, і безпосередньо через ознаки самої мови. В авторський опис можуть бути включені і невербальні прояви, такі як міміка, жести та рухи, що супроводжують мову, а також інтонація та мелодія мови, які є невід'ємними частинами людської мови. Недостатньо просто знати те, що було сказано. Також необхідно знати, як це сказано, тому що змінюючи інтонацію мови, ви можете змінити значення, не змінюючи граматичної структури або слів.

Мовленнєві властивості персонажів можна розділити на дві групи. Перша група представлена мовленнєвими характеристиками конкретної групи людей. Вона включає одиниці розмовної мови, місцеві діалекти, жаргон і сленг.

Друга група — це персоналізація та унікальні голосові характеристики. Це можуть бути мовленнєві дефіцити (затримка, уривчаста, невиразна

артикуляція тощо), незнайомість мови. На індивідуальні особливості мови може вказувати надмірне вживання певних слів. Іноді в промові персонажа занадто багато «прогалин» і слів-паразитів, щоб припустити, що персонаж недорікуватий. Іншим прикладом характеристики мови є манера говоріння, яка може підкреслювати лаконічність та стислість.

На лексичному рівні через аналіз мовленнєвої характеристики героя відображається інформація про соціальний статус персонажа, освіченість, через діалог демонструється відношення до співрозмовника. В якості лексики розуміється певна кількість слів конкретної мови, частин мови або слів, які розуміють і знають та чи інша група людей. Лексичний складові мови поділяються на стилістично забарвлену лексику і нейтральну, в той час як нейтральну лексику поділяють на літературну і розмовну, а стилістично забарвлені слова поділяються на літературні та розмовні. В той же час, літературну лексику поділяють на: архаїзми, іноземні слова, авторські неологізми, терміни і поетичні слова. Розмовна лексика поділяється на жаргонізми, діалектизми, авторські неологізми, професіоналізми і сленг. Слова вживаються автором в прямому і переносному значенні, в мовленні героя використовується лексика, відповідно до діяльності персонажа [74].

При формування мовленнєвої характеристики персонажа використовуються такі можливі лексичні засоби:

1. Слова-маркери. Персонаж часто використовує певне слово або зворот, які пов'язуються з ним. Головна функція – це надання індивідуальності мові персонажа.
2. Слова-паразити. Ці слова здебільшого вживають для відтворення вузького лексикону героя або простого стилю мовлення.
3. Жарти і примовки. Ці засоби вживаються для того, щоб створити образи жартівливих, оптимістичних персонажів.
4. Афористичність. Здебільшого, це використовується в мовленні головного персонажа, котрий являється провідником міркувань автора.

5. Парадоксальність мови. Персонаж виступає або провідником думок автора, або являється його супротивником. Парадоксальність мови акцентує увагу на особливість персонажа.

6. Чистота мови. Цей спосіб використовується аби показати, що персонаж спілкується тільки чистою літературною мовою та звернути увагу на освіту і виховання дійової особи.

7. Сленг. Використання цього засобу акцентує відношення персонажа до конкретної соціальної групи та вживається в усіх жанрах для формування колориту при зображенні певної події або для створення комічного ефекту.

8. Зменшено-пестливі слова. Використання таких слів переважно розкриває персонажа як добродушного та гарного або як брехливого та поганого.

Фонетичні особливості можуть бути реалізовані на лексичному рівні, коли персонаж схильний часто вживати певну морфему. На синтаксичному рівні мова персонажа може рясніти певними типами синтаксичних структур, людина може використовувати як надто короткі, так і надто довгі речення.

Деякі з цих рис є індивідуальними рисами, але іноді є вербальними рисами сім'ї, групи друзів чи іншої соціальної групи [16].

Оскільки вони є маркерами віку, статі, освіти, роду занять і соціального статусу, для виявлення індивідуальних особливостей мови у тексті використовується «метод виключення» [16].

Вони є складним завданням для перекладача — створити особливий стиль мови через іншу мову. Індивідуальний стиль персонажа має зберігатися до кінця. При перекладі художнього тексту неможливо нейтралізувати ці характеристики без шкоди образу персонажів. З іншого боку, майже небезпечно перебільшувати особистісний характер мови, надавати образам гротескність. У будь-якому разі це призводить до сильного спотворення портрета персонажа.

Крім того, що мова персонажів є засобом створення певного образу, вона іноді може допомогти читачеві сприйняти ідеї, які тільки маються на увазі [44].

Тому всі ознаки, що маркують мова персонажа в оригінальному тексті, повинні тією самою мірою характеризувати і його в перекладі. Не існує правил і інструкцій з переключення фонетичних ознак у перекладі, хоча, очевидно, це вимагало б істотної переробки вихідного тексту, оскільки будь-який діалект є своєрідним і унікальним використанням мови людиною. І тут переклад рівносильний створенню функціонально схожого діалекту іншою мовою.

Мовленнева характеристика персонажа формується так, щоб донести ідеї та погляди автора до отримувачів інформації, тому мовленнева характеристика не є безґрунтовною та враховує всі ті комунікативні точки зору і складові, що і реальна комунікація. Тому вона спирається на особливості манери спілкування, формуванні та досягненні конкретних цілей шляхом тактико - стратегічного поєднання у межах змодельованого стилю мовлення героя, беручи до уваги умовний і контекстуальний фактори, та мовні характеристики персонажів. Тільки за умов відповідності до ключових похідних факторів, мовлення дійових осіб може бути правильно декодовано, прийнято та асимільовано читачем/глядачем.

1.2 Поняття «архетип персонажа» в літературі і кіно

Мовленневі характеристики дійових осіб у літературі або кіно відносять героїв до тієї чи іншої соціальної верстви населення, за допомогою них виділяються особливості характеру, виховання, підкреслюється емоційний стан. Особливість мовлення персонажів у літературі відображається через оригінальність їхніх мовних частин, яка значною мірою формується характером використання ними різних рівнів мовних одиниць — звукових, лексичних та граматичних. Мовленнева частина персонажа – це особливий підбір слів, які використовує персонаж [59].

Образ героя художнього твору складається з багатьох факторів: особистість, зовнішність, рід занять, захоплення, коло знайомств, ставлення до себе та оточуючих. Одним із головних є мова персонажа, яка повністю розкриває його внутрішній світ і спосіб життя.

Мовленнєві характеристики (портрети) — це використання їхньої мови (спеціально підібрані слова, вирази, фрази тощо як засіб художнього вираження персонажів), щоб показати мовленнєві характеристики героїв літературних творів, а також способи опису манери мовлення [20, с. 132]. Певне сполучення особливостей, яке сформоване мовленням у тексті, породжує характерний образ, архетип (модель, що відображає загальнолюдське значення).

Архетипи – це важливе поняття, яким часто нехтують автори. Завдяки їх суті можна глибше перейнятися сутністю персонажів, побачити в них не просто «Персонажа 1» або «Бібліотекаря», а тип особистості, який дуже своєрідно реагує на конфлікт у вашій історії. Занадто часто автори створюють кілька персонажів, які поведуться так само, як сам автор; архетипи допоможуть уникнути цього [103, с. 20].

Архетипи формуються не на основі уявлень однієї людини про людей, а на основі досвіду всього людства про людей [103, с. 20].

Використання архетипу обмежує значення дійової особи, тому він відразу привертає увагу читача, а не зливається з усіма іншими персонажами. Кожен архетип має власний набір мотивів, страхів і проблем, які рухають його та сюжет вперед. Важливо детально розглядати кожну ознаку особистості персонажа, щоб вирішити, як він надійде в тій чи іншій ситуації, в яку поставить сюжет [103, с. 20].

Теорія архетипів має значущу функцію у розвитку різних напрямків гуманітарної науки та є багатофакторною. Науковців в значній мірі зацікавлює архетип як розвинений аспект, ніж як психічна структура. Його вплив на літературу нелегко оцінити заново, а вплив літератури на спільноту – і тим більше.

Архетипи є вагомим чинником формування світогляду та розвитку націй. Вони, на думку багатьох науковців, є однаковими для всіх, однак під впливом історичних факторів і потреб кожного народу видозмінюються. Схожість таких процесів за різних географічних і хронологічних аспектів можна пояснити схожістю умов та обставин, що вплинули на становлення архетипів.

Для характеристики архетипу можна використати стереотипи, але стереотип – це лише неглибоке копіювання, маленький шматочок загальної картини, яку можна використовувати при створенні персонажів [103, с. 21].

Одними із перших до архетипів звернулися Г. Мюррей, Дж. Гаррісон, В. Батлер з Кембриджської школи порівняльної антропології Дж. Фрейзера. Кембриджська школа своїм дослідженням стимулювала пошук літературних архетипів. Л. Беліхова вказує, що «на противагу британській школі антропологів, американську школу цікавить не схожість, а відмінності, відмінності між різними національними культурами, підкреслюючи, що хоча і є архетипні подібності, в іншій культурі вони також змінюють контекст» [8].

На початку ХХ століття ідеї К.-Г. Юнга істотно впливали на піднесення теорії архетипів. Не заперечуючи тісного зв'язку між архетипом і міфом, К.-Г. Юнг підкреслював вторинність міфологічних тем про архетипи і закликав розпізнавати їх. Архетипи – це колективна несвідома, загальна людська пам'ять, яка включає і культурну пам'ять.

Поступово психологічний метод починає витісняти класичну антропологію, і М. Бодкін у праці «Архетипні зразки в поезії: психологічне дослідження уявного» («Archetypal Patterns in Poetry: Psychological Studies of Imagination», London) поставив виграшну точку в цій дискусії. В результаті вищенаведеної роботи також з'явився термін «критика архетипу». Дослідження М. Бодкін в основному базуються на ідеї Юнга про психологічний напрямок, простежуючи шляхи різних архетипів. Дослідники зазначають, що важливо виявити «форму та образ вічної сили людського існування» [94, с.78].

Поняття архетипів утвердилося в аналітичній психології Юнга, але ще задовго до Юнга існувала ідея загальних принципів, які приховують своїх носіїв. Самі психоаналітики помітили це: слово «архетип» зустрічається в роботах Філона Іудея, Іринія, Діонісія Ареопагіта. У «Літературному словнику» згадуються імена давньогрецьких філософів у тлумаченні архетипу [53, с. 64]. «Архетип — це трансцендентний організатор нашого досвіду, невидимий ультрафіолетовий кінець психічного спектру» [91, с. 384].

В психології К. Г. Юнга [81] несвідоме «розгортається» від індивідуального (за З. Фрейдом витісняється особистий досвід) до колективного, спільного, загального для всіх, у якісь універсальні образи — архетипи.

Архетипи Юнга — це головним чином образи, персонажі, переважно - ролі та меншою мірою - сюжети.

Ці архетипи, в першу чергу, виражають ступінь того, що Юнг називав процесом «індивідуалізації», поступовим відділенням індивідуальної свідомості від колективного несвідомого, зміною співвідношення свідомого і несвідомого в людській особистості до повної гармонії в кінці життя - досягнення самості.

Вважається, що поняття Юнга «архетипи» доцільно використовувати при вивченні художньої творчості, особливо в кінематографі. Для цього краще використовувати терміни, такі як: архетип, архетип-образ, архетип персонажа, архетип сюжету, архетип мотиву, архетип послідовності фільму, домінантна архетипічна послідовність [83].

Але в літературознавстві на основі теорії Юнга вибудувався власний термін «літературний архетип», який є «інваріантним варіантом» [45, с. 3], через який шукаються інтертекстуальні зв'язки у творах письменників різного творчого віку.

Модель літературних архетипів ще визначають як «мандрівні» сюжети та образи. Тому варто відрізнити концепцію архетипів Юнга (тобто відтворення несвідомих архетипів індивідуальною свідомістю) від власне

архетипної літературної концепції, яка приймає форму образів у світовій чи національній літературі – архетипи, сюжетні архетипи, мотиваційний прототип. і т.д. [45, с. 3].

Якщо представити архетип як осередок, до якого схожі за важливістю усі його чіткі прояви, то й стане ясно, що в цьому випадку співіснують безліч різновидів зв'язків поміж осердям та його складовими, і поміж складовими окремо. Поняття архетипу можна тлумачити як посудину, яка може сповнюватися розмаїттям змістів, які більш щільно чи навпаки пов'язуються одне з одним.

С. Коршунова зазначала, що «слово «архетип» не тільки міцно закріпилося в сучасному літературознавстві, але й має дедалі більше застосувань і змісту» [45, с. 3].

Поняття архетипу досі досить широко трактується через неможливість чіткого визначення меж. Американський дослідник міфології Дж. Кемпбелл визначає архетип як проекцію у зразку тексту несвідомого значення [40, с. 243].

Можна сказати, що будь-який міфологічний, літературний і кінематографічний герой є архетипним символом.

М. Моклиця підкреслила, що архетип є синонімом слова образ, пов'язаного з міфологічним світосприйняттям, і «висвітлює зв'язок людини з первісним світоглядом» [60, с. 24]. Але не всі зображення типові: «Взагалі існує багато архетипних образів, і майже всі конкретні поняття, які має знати первісна людина, можуть відкрити двері до архетипів. Назви явищ і атрибутів природи, родинних зв'язків, предметів побуту, що оточували первісну людину, коротше кажучи, назви всіх найдавніших предметів, явищ, людей мають багатозначне значення [60, с. 24-25].

Архетипічний сюжет — це низка проявів типових ліній поведінки героя в певних ситуаціях.

Архаїчність символів і архетипів призвела до того, що ці два терміни досі не мають чіткого визначення. Символ розуміється як засіб відображення

дійсності, створення нової реальності, відмінної від дійсності, яку він відображає. У середні віки символ розумівся як носій глибоких істин, засіб містичного спілкування з вищою силою. Зосередження сучасної науки на символах і архетипах не випадкове: наукові парадигми змінилися на користь розуміння проблем в екстрасенсорній формі.

Не дивлячись на те, що архетип об'єднує людство в цілому і є колективним несвідомим, він все ж розкривається у визначених образах, етнічних особливостях, духовності, має нашарування культури. Важлива особливість архетипів, характерна і для символів - це постійність у різноманітності. Не дивлячись на зміни, на які впливає час та обставини, історико-культурних умов, існує певний архетип, який керує всіма зовнішніми факторами. Архетипи є вирішальним фактором у літературі, але не менш значущою є їх роль у змісті твору. Питання щодо характеру суперечливого змісту були розглянуті Дж. Каллером наступним чином: «Це особливість тексту і це суб'єктивна риса. Це те, що ми розуміємо і що ми намагаємося з'ясувати за допомогою тексту. Але це зміст, який є контекстним. Коли я кажу, що він обмежений, я повинен додати, що контекст сам по собі є нескінченним поняттям. Неможливо заздалегідь визначити, що ще є важливим і які зміни внесе у зміст тексту розширення контексту. Вміст обмежений контекстом, а контекст не обмежений нічим» [33, с. 76-77].

І. Процик у своїй роботі зазначає, що архетип, незважаючи на трансформацію під впливом часу та обставин, історичних та культурних умов, має незмінну величину – домінанту, яка перебуває у ньому поза будь-якими зовнішніми факторами. Архетип є чинником формоутворення у літературі, але роль архетипу у змісті твору щонайменше важлива [72].

Для Є. Мелетинського архетип — це образ, персонаж і певною мірою сюжет [57, с.34- 39].

С. Пригодій зазначаючи «архетип як колективне несвідоме в художніх текстах», має на увазі те, що реалізація архетипу залежить від індивідуального таланту митця [71, с.120].

А. Большакова визначила поняття літературно-культурного архетипу як фундаментальні поняття для сприйняття і розуміння світу людиною [12, с. 47-57].

Н. Зборовська пише, що архетипи діють на людину як емоційне потрясіння, що впливає на трансформацію свідомості [27, с.133].

Письменникам традиційно задають такі запитання, що визначають характер персонажа: «Якби ваш герой опинився на безлюдному острові, які три речі він би найбільше хотів мати?» або «Якби його дім згорів, про що б він найбільше сумував?». Кожен архетип має власний набір значень, які визначають, що це за речі. У деяких випадках головною турботою героя є не матеріальні речі чи люди, а спосіб життя [103, с. 26].

У книзі Лінди Сегар «Створення гарного сценарію» вона описує 7 мотиваторів персонажів, які «пояснюють, що нами рухає, чого ми хочемо та які загрози нам стикаються, якщо ми цього не отримуємо». Це наступні:

1. Виживання – основна потреба жити та виживати.
2. Безпека та безпека – після того, як наші базові потреби задовольняються, ми повинні почуватися в безпеці, захищеності та спокої.
3. Любов і приналежність – коли у нас є дім, ми хочемо мати відчуття родини, спільноти чи зв'язку. Безумовна любов і прийняття.
4. Почуття власної гідності та самоповаги – це почуття заслуженої любові та поваги, тому що все, що ви робите в житті, отримує рівне й визнання.
5. Потреба знати і розуміти – це прагнення до знань. У нас є природна цікавість до того, як речі влаштовані та як вони поєднуються.
6. Естетика – це потреба в балансі, відчуття порядку в житті, відчуття зв'язку з чимось більшим, ніж ми самі. Це може бути духовним.
7. Самоактуалізація – самовираження, бажання розповісти, хто ми є; реалізація своїх талантів, навичок і здібностей незалежно від того, визнані ми публічно чи ні [103, с. 28].

Кожен архетип резонує з одним із цих мотиваторів певним чином. Самі архетипи йдуть рука об руку з цими мотиваціями — вони змушують персонажів робити божевільні вчинки [103, с. 28].

Формування подоби чи характеристики – це створення в уяві глядача/читача загальної оцінки про особистість, її риси та інші ознаки, такі як соціальні та фізичні [100, с. 149]. Персонажі – це мовленнєві моделі особистості, які знаходяться в уявній царині, сформованій автором тексту [37, с. 24].

Архетипне тлумачення текстів виходить із представлення авторами своїх дійових осіб, які знаходяться у пошуках відповіді на одвічні запитання. Тлумачення архетипу є результативним при аналізуванні текстів для розгляду наступності поколінь, спорідненості минулого та майбутнього. В. Халізов наголошує на функції архетипів у сюжетах, що беруть свій початок з ритуально-міфологічної давності [82, с. 237]. Термін «архетип» пов'язується у письменників із «буттєвими початками», які «містять багату і різнопланову сукупність тем, безліч з них є «архетипові» [82, с. 51].

О. Галич стверджує: «Архетип у процесі творчої діяльності розгортається і набуває певного пластичного оформлення, що дозволяє охарактеризувати епоху, до якої належить художній твір, і дух тієї епохи, яка зазнала сильного впливу мистецтва» [18, с. 206].

Осмислення призначення архетипу неможливе без приєднання здобутків філософів і психологів. М. Варій поєднує термін «архетип» з «несвідомими вихідними історично первинними образами», ідеями, які були надбанням наших предків. Архетип – це також «уроджене уподобання давати відповідь світу у конкретний спосіб» [15, с. 49].

Художні образи персонажів різних жанрів і форм завжди привертали увагу багатьох науковців. Феномен та бурхливий розвиток кіно-індустрії дали поштовх до вивчення типових образів персонажів.

Архетип можна назвати формою, яка просякнута певним особистісним змістом лише тоді, коли вона зачіпає певну свідомість - тим самим вона

обов'язково виражається в будь-якому виді художньої творчості, особливо в кінематографі.

Навіть в авторських фільмах, які суперечать режимам і моделям популярного кіно, архетипи визначають створення та сприйняття образів, несвідомо контролюючи психологічні та творчі процеси як автора, так і глядача. Особисте несвідоме автора, як і його свідоме, так чи інакше керується архетипом у процесі створення творчого продукту. Автор обмежується колективним несвідомим, тому створювані ним образи обов'язково відповідають архетипам і архетипним епізодам процесу індивідуалізації.

Архетип в кінематографі - це змістовна і конструктивна одиниця, за допомогою якої ще на стадії сценарію осмислюється драматургічна ідея фільму. Наявність типологічних ознак у міфологічних персонажів і сюжетів дає змогу, особливо в кіно, розрізнити архетипні персонажі та архетипні сюжети.

Архетипні персонажі у фільмі є переробленими сучасними версіями архетипів.

Кіноархетипіка - це поєднання архетипу і кіно, де архетип – це «прототип», основна форма для подальшого формування, своєрідна матриця, яка, поглинаючи конкретний зміст, отримує одне з безлічі можливих утілень, перетворюючись на архетипічний образ. Як і годиться «прототипу», архетипи лежать в основі усього суцього, створюючи одиниці значення, які можуть бути осягнені інтуїтивно.

Кінематографія – це мистецтво, що, поєднуючи норми образотворення (літературну систему створення образу, театру та образотворчого мистецтва), стає у 20–21 ст. одним з основних напрямів трансляції архетипних мотивів та образів [29, с. 119].

Ця думка перегукується з вивченням персонажів з точки зору психолінгвістики, де чуттєвий досвід вважається важливим для розуміння образів-персонажів, порівнюючи з суспільно-культурними передумовами.

Наприклад, за А. Андреевим «образ є спрощеною, «відредагрованою» моделлю дійсності» [3, с. 145].

Ефект кінообразу на свідомість людини характеризується вживанням провідних архетипів і міфологічних образів. Тому науковці зазначають, що при розгляді характеристики кіно-героїв можна подивитися роль культурної узагальненості, в той час як сучасна характеристика кіно-героя ґрунтується на енергії міфу, виймаючи архетип і створюючи «новий міф» [39, с. 4].

До того ж, архетипні уяви впродовж віків пов'язуються з епохою, в яку вони були сформовані, будучи метафорою для загального несвідомого [39, с. 12]. Існує багато способів вивчення персонажів у художніх творах. П. Білоус, наприклад, приділяє особливу увагу процесу формування образу в свідомості реципієнта, наголошуючи, що твір створює свій образ, властивість мовної інформації, яка викликає в уяві глядача виразні, конкретні чуттєві картини, надихає на асоціативне мислення, естетичні емоції та переживання [11, с. 88].

Л. М. Удовиченко визначає художній образ як результат емоційно-чуттєвого уявлення дійсності, сформованого у певній концепції на основі загальнокультурного та особистого досвіду, призначеного для оновлення досвіду в широкому сенсі, залучення до процесу мислення реципієнта, представленого через внутрішні засоби [80, с. 59].

Ґрунтовне пояснення терміну «архетип» являється результатом нездійсненності укласти функціонування цього поняття у чітких межах. Є. Мелетинський пов'язує архетип із образом, героєм, в меншій мірі із сюжетом [57, с. 42].

А. Есалнек ідентифікує та пов'язує архетипи з мотивом [84, с. 535]. Такої ж точки зору дотримується В. Бачинін, який вказує, що архетипи — це універсальні образи з певною ціннісною і змістовною спрямованістю. Така спрямованість зумовлена стійкою структурою колективного й індивідуального несвідомого й свідомого, що визначає схильності, бажання, цілі людей, розкриває національний характер. Неможливість логічного підтвердження терміну призводить до уподібнення поняття в наукових працях

і підручниках: «Архетип можна уподібнити сухому руслу, що визначає ерозію річки, але річкою може стати лише в тому випадку, коли ним потече вода». [54, с. 45–46]

В нашій роботі ми використовуємо класифікацію архетипів Вікторії Шмідт [103]. Нами були обрані наступні архетипи:

1. The Recluse «Самітник» - це людина з багатим внутрішнім життям і творчим духом, але іноді вона може загубитися у власних фантазіях [103, с. 150]. Йому не по собі серед людей, особливо у великих групах, і він хотів би бути горцем, а не бізнесменом. Персонаж може бути чутливою людиною, який може бачити інші сфери, бути свого роду екстрасенсом, і знаходиться в небезпеці повного уникнення реальності. Він дбає про свої захоплення та проекти, часто витрачає кілька годин на одне невелике завдання. Він воліє все робити сам, а не бігти в магазин, щоб купити пристрій, який може впоратися із завданням. Він також може бути великим філософом, який проводить години за читанням та аналізом ідей. Якщо він знайде потрібну жінку, то зможе вести невелике сімейне життя і насолоджуватися спілкуванням, але всі стосунки залежатимуть від неї. Він не має навичок у цій галузі, і він може бути відстороненим протягом декількох днів поспіль [103, с. 151].

2. Male Messiah «Чоловік-месія» - це архетип андрогінності. І чоловіча, і жіноча версії цього архетипу ідентичні, за винятком того, що чоловік проповідує та показує шлях до любові та просвітління, а жінка сама є шляхом до кохання та просвітління. Чоловічий архетип також може містити будь-який з інших архетипів, які допоможуть йому досягти своїх цілей у цьому житті. Крім того, «Чоловік-месія» може не знати про свій зв'язок з Божественним, але він може бути просто спонуканим бажанням зробити щось важливе. У цьому відношенні він не працює над духовною метою [103, с. 182]. «Чоловік-месія» через свою стать більше приймається масами як духовний авторитет. У нього є можливість та здатність висловлювати та активно відстоювати свої погляди. Але як на чоловіка на нього можуть дивитися зверхньо, якщо його послання стосується жіночих якостей - кохання та

співчуття. «Чоловік-месія» має здатність бачити всю картину в цілому, коли справа стосується проблем. Він ніколи не робить поспішних висновків, не залучається до пліток та драми повсякденного життя [103, с. 183].

3. The Seductive Muse «Спокуслива муза» - це сильна жінка, яка знає, що хоче. Вона прагне життя, завжди задовольняючи всі свої почуття. Боги наділили її дарами творчості, краси, любові та достатку, завдяки яким вона прагне творчих проектів, що показують світові, хто вона є. Вона великий винахідник і провидець, який часто бачить найпростіше вирішення життєвих проблем. Глибоке бажання кохання та зв'язку з одним чоловіком наповнює її серце, але вона не може відмовитися від захоплюючої погоні. Їй потрібно багато стосунків та чуттєвих переживань, щоб підтримувати у ній стимул та життя. Вона не може нічого робити поодиноці, якщо це не інтенсивна творча діяльність, що вимагає глибокої зосередженості. Природжений цілитель, вона глибоко переживає почуття інших і намагається допомогти їм залікувати рани [103, с. 35]. У нашій культурі цей архетип здобув дуже погану репутацію. Її відкрито сексуальна природа та влада, яку вона дає, надто важкі для суспільства [103, с. 36]. Відносини з іншими жінками дуже важливі для неї, але вона рідко знаходить справжню найкращу подругу. У той самий час вона розуміє інші архетипи [103, с. 37].

4. Magi «Маг» - це голос мудрості. Це всезнаючий мудрець, який пройшов через те, через що проходить герой, можливо кілька разів. Він може допомогти герою уникнути проблем і пасток, але часто бачить велику мудрість у тому, щоб герой розібрався у всьому сам. «Досвід – найбільший учитель» – це мантра Мага. «Маг» – це вчитель, а герой – учень. «Маг» часто не бажає допомагати герою і воліє залишитися один, як пустельник у печері. Світ та його проблеми не займають його думки. Даного архетипа потрібно переконати допомогти, а герой має побачити цінність у тому, що може запропонувати він сам. Якщо «Маг» вирішує допомогти герою, він дає зрозуміти, що все має бути зроблено так, як він каже, без запитань. Його слово – закон.

«Маг» може створити конфлікт для героя:

- заздрість до того, чого герой досягає без нього;
- виклавши герою суворий урок, незалежно від мети героя чи тимчасових обмежень;
- приховуючи інформацію, необхідну герою виходу із ситуації, що він міг вчитися самотійно;
- даючи герою неправильну інформацію, щоб подати йому урок;
- відмова від допомоги [103, с. 220].

5. The Troubled Teen «Проблемна юначка» - це неконтрольований підліток, одержимий веселощами, вечірками, наркотиками – усім, що тільки можна. Оцінки та правила не мають значення, тому що її не хвилює майбутнє. Вона може скоїти злочин, не розуміючи наслідків своїх дій. Вона ніколи не брала на себе відповідальність за свої вчинки раніше та не хоче брати її зараз. Вона пасивна/агресивна, каже, що візьме своє життя під контроль, але все робить навпаки. Вона поводить себе безвідповідально, у неї відсутня мораль та етика. Вона демонструє відсутність відповідальності за себе та використовує поверхневу чарівність, щоб маніпулювати іншими [103, с. 119-120]. «Проблемна юначка» характеризується егоцентричністю, коли справа стосується її проблем. «Ніхто не має значення, крім мене» - ось її мантра. Вона вважає себе особливою і вищою за закон та відчувається вправі перебувати поряд з іншими людьми, яких вважає унікальними та особливими. Вона може бути зарозумілою і відчувати нестачу співчуття до інших, часто фантазує про те, якою успішною вона стане, тому що вона цього заслуговує [103, с. 120].

6. The Femme Fatale «Фатальна жінка» - це архетип, який свідомо використовує свою чарівність, щоб контролювати чоловіків і змушувати їх робити те, що суперечить їх природі. Вона - фатальна жінка, яка спокушає добрих чоловіків на злочини та вбивства. Вона нікому не довіряє. Вона втомилася і розчарувалась у житті. Вона цінує себе тільки за своє тіло і відчувається сильною, коли інші виконують її накази [103, с. 41-42]. Будь-який чоловік, який її домагається, зрештою загине або буде повністю зруйнований. Шантаж - перше, що спадає їй на думку, якщо чоловік одружений, але вона

зробить все, щоб зберегти обличчя, якщо їй перечать. «Фатальна жінка» не любить грати в жертву і швидше помре, ніж відмовиться від своєї зовнішності чи влади. Їй властиві надмірна емоційність та прагнення привернути до себе увагу. У неї низька терпимість до проблем і емоції, що швидко змінюються, за обличчям, яке залишається стоїчним і нечитаним. Вона - бомба, що тикає, про яку ніхто не знає, поки вона не вибухне. «Фатальна жінка» чутлива до критики і надміру стурбована своєю зовнішністю [103, с. 42]. Їй довелося маніпулювати людьми та використати те, що дав їй Бог, щоб вижити. Вона нікому не довіряє та прагне довести, що вона не шматок м'яса, яким розкидаються [103, с. 43].

7. Best Friend «Найкращий друг» - це довірена особа головного героя. Це персонаж, який завжди поруч, готовий, бажаючий, але не завжди здатний допомогти. «Найкращий друг» хоче зробити якнайкраще, навіть якщо сам усе зіпсує. Якщо ж цей архетип бачить, що герой віддаляється, то зробить усе можливе, щоб відновити дружбу, навіть прикинеться хворим, щоб привернути увагу. «Найкращий друг» живе заради цієї дружби, незалежно від того, цінує він її на початку історії чи ні. Іноді, якщо герой різко змінюється, «Найкращий друг» відчуває загрозу, бо знає, що має змінитися разом із героєм чи ризикує віддалитися від нього. Деякі персонажі даного архетипу не люблять змін.

«Найкращий друг» може створити конфлікт для героя:

- даючи погані поради, не усвідомлюючи цього;
- не бажаючи, щоб герой змінювався та переріс його;
- заздрили досягненням героя і бажаючи, щоб у нього були ресурси для такого героїзму;
- відводячи героя від мети та правильного рішення, щоб уберегти;
- створюючи проблеми та заздрили відносинам героя з іншими персонажами [103, с. 224].

1.3 Переклад мовленнєвої характеристики в художніх текстах та кіно

Художній текст – це вимисел автора, вигаданий, примарний світ; але отримувач інформації сприймає його як царину, яка, малоімовірно, але існує або може існувати в реальному житті, і тому у реципієнта утворюється індивідуальне відношення до такого ймовірного світу [62].

Своєрідністю художніх текстів є певне сполучення характерних особливостей, які відрізняють такі тексти від розмовного мовлення. До них відноситься надмірне інформаційне наповнення реплік дійових осіб, що визначене характерними ознаками жанру тексту та його мети на встановлення контакту з реципієнтом [87, с.135]. Інформація, що де-факто є зрозумілою для героїв, але незрозумілою для реципієнтів, надається додатковим інформативним шаром, що й зумовлює цей ефект, а ще й впливає на тривалість реплік героїв, породжуючи асинхронію їх тривалості (репліки стають або дуже довгими, або дуже короткими), що теж визначається намаганнями автора показати власну комунікативну позицію через мовлення персонажів.

Черговість реплік героїв художнього твору, як правило, має визначену структурованість та логічний зв'язок, завдяки чому реципієнт краще розуміє та засвоює інформаційний потік; неправильність теми та недотримання логічної структури реплік можливе при інтенційних намаганнях автора підкреслити комунікативні особливості героїв, показати їхнє відношення до об'єкта та суб'єкта комунікації, зобразити їхні специфічні когнітивні й комунікативні риси (неуважність, розсіяність, неповага до співрозмовника) [95, 104].

Але, не дивлячись на відмінності у прийомах та способах формування і функціонування мовлення героїв художнього тексту, його певні суттєві розходження з процесом реальної комунікації, сучасні ідеї формулюються все більшим наближенням мовлення персонажа до повсякденного [96, с. 58; 97, с.12-27; 98, с. 26]. На це впливає як загальна перебудова літературної мови, так

і своєрідність вимог сучасного реципієнта, який вимагає присутності більш високого ступеня реалізму, наближеності до щоденного життя та особливих культурно-лінгвістичних фактів.

За словами В.С. Біблера, для повного розуміння тексту необхідний «читач, який думає в тому ж ритмі» [10]. Зауважимо, що це включає наявність у читача не тільки необхідних знань, а й читацької емпатії, тобто його здатності налаштуватися на емоційний стан автора, відображений в тексті, здатності «відчувати автора» [23, с. 5]; без цього сприйняття художнього тексту не може бути повним.

А.С. Шаповал доречно відзначає, що, «маючи на увазі мовленнєву особистість дійових осіб художніх текстів, не можна уникати питання мовленнєвої особистості автора художнього тексту» [85, с. 48], а перекладаючи художній текст значущим також є мовна характеристика перекладача.

Дослідженню впливу мовної індивідуальності перекладача на тему перекладу присвячені роботи М.Л. Іваницької. Авторка висуває модель характеристики мовного образу перекладача, виокремлюючи в ній три неієрархічні складові – вербальний, пізнавальний та прагматичний. Базуючись на проведені дослідження, авторка засвідчує, що «усі рівні мовної індивідуальності перекладача відображаються в тексті перекладу як знаки персонального стилю та значно позначаються на адекватності перекладу оригіналу» [31, с. 159].

Тлумачення художнього перекладу визначає творче відтворення оригіналу, при цьому залучаються всі потрібні чіткі перспективи мови, що супроводжується точним відтворенням літературних характеристик мови оригіналу [32, с. 11]. Термін «переклад» тісно пов'язаний із поняттями «інтеграція етнокультур», «міжкультурна комунікація», «діалог культур».

Художній переклад – це іншомовне культурне наслідування оригінальних літературних творів, що відповідає вимогам і концепціям літературної комунікації на певному етапі суспільного розвитку. Перекладачі

художньої літератури намагаються встановити відносний баланс між оригіналом і художнім перекладом. Слід підкреслити, що, з одного боку, художній переклад є продуктом міжкультурної комунікації, з іншого – це особливий когнітивний посередник між двома мовами, це важливе джерело культурної інформації та значною мірою визначає і визначає міжкультурне спрямування спілкування. спілкуватися. Як зазначають сьогочасні науковці, переклад – це перш за все «процес постійного взаємного відтворення знаків» [41, с. 78].

Одним із питань і складних комплексних завдань, які з'являються перед перекладачами - відтворення мовленнєвих особливостей у тексті. Необхідність збереження мовних особливостей при перекладі є природним і одним із завдань досконалого перекладу. Дослідники бачать лише особливі труднощі у перекладі периферійних явищ, оскільки вони передбачають неодмінну втрату інформації, що впливає на важливі культурно-історичні чи соціальні наслідки [43; 61] та/або пов'язана з різним ступенем мовної стратифікації в різних країнах.

Головною складовою якісного художнього перекладу є відмінне розуміння культури та менталітету країни. Крім того, перекладач має бути максимально наближеним до авторського стилю, точно передаючи авторський задум, зберігаючи також гармонійність художнього тексту. Як наголошує О. Маленко, «переклад є другорядним текстом і його якість, тобто змістова рівнозначність, залежить від направленості перекладача щодо відображення оригіналу», перекладач «обирає формат тотожності вихідного тексту текстіві-перекладу» [55, с. 192].

Умберто Еко висунув думку на сутність транслатології: відтворювати означає «відобразити ту ж саму думку іншою мовою», але тримаючи перед очима текст, що піддається перекладу, ми не завжди знаємо, що таке те саме та що таке те [89, с. 7].

При перекладі художніх творів припускається три основних аспекти:

- передати творчий і особистий стиль автора, щоб читачі перекладеного тексту були знайомі з творчістю автора. У процесі постановки цієї мети головним завданням перекладача є якомога більше відтворення «атмосфери» оригінального твору та художнього враження;
- передача культурної своєрідності, відтвореної в тексті, ознайомлення читача з цією культурою. Поставляючи другу мету, завдання перекладача — відтворити текст максимально близько до оригіналу, висвітлити всі реалії, передати культурну своєрідність, яка встановлює автор твору;
- ознайомлення читача зі змістом твору [5].

Необхідність збереження мовного портрета у перекладі сприймається як належне і є частиною повного завдання перекладу. Дослідники бачать певні труднощі лише у відтворенні периферійних явищ, оскільки передають неминучу втрату інформації, часто пов'язаної з культурними, історичними чи соціальними конотаціями, які мають практичне значення [43; 61, с. 4-31], та/або різним ступенем мовного розшарування між країнами. [1, с. 352]. Загалом вважається неприпустимим використання діалекту цільової мови для відтворення діалекту вихідної мови: діалектні слова перекладаються нейтральними літературними словами, оскільки у випадку перекладу на певний діалект або соціальний діалект цільової мови, зазвичай є неприйнятною локалізація мови оригіналу [34, с. 332]. Наявність семантичної еквівалентності тексту оригіналу та перекладу на текстовому рівні дозволяє використовувати функції для відтворення уявлень про мовленнєву варіативність, компенсуючи втрачені аспекти відтворення змісту оригінального тексту [100].

У перекладацькій практиці ми часто бачимо три можливі рішення:

- нейтралізувати текст, тобто не відтворювати його стилістичне забарвлення в перекладі, а лише передати зміст;
- компенсувати втрачене розмовністю, просторіччями, сленгом;

- заміна діалекту мови оригіналу діалектом мови перекладу, що найчастіше відбувається при перекладі гумористичних творів, які читач/глядач має сприймати в гумористичній формі.

Для того, щоб перекласти те, що відсутнє у мові перекладу, можна підібрати «функціональний аналог», або утворити «штучну» мову в мові [13, с. 261]. Перед перекладачем постає велика кількість перспектив при перекладі. Перед перекладачем відкривається безліч можливостей у здійсненні цього складного завдання. Традиційно функціональний підхід у перекладознавстві базується на дещо гіпотетичному твердженні, що (передусім, художній) переклад «має справити на читача такий самий ефект, який має оригінал, навіть використовуючи інші художні засоби, ніж ті, що подані в оригіналі» [52, с. 415].

Зараз, для передачі мовлення та характеру героя в літературних творах можливе відхилення від літературної норми. У мовленні можна зустріти неофіційні слова, або воно може мати вигляд невимушеного спілкування [68]. Однією з найважчих завдань, з якою може зіткнутися перекладач при роботі з такими видами творів - це передача елементів мови, які перебувають за межами літературних норм мови оригіналу. Елементи, які перебувають в стилістичній глибині мови: архаїзми та неологізми, діалектизми і арготизми, просторіччя і варваризми, - виділяються на тлі загальноновживаних норм. У зв'язку з цим вони мають яскраво виражене забарвлення, і при їх передачі не завжди можна користуватися відповідниками в мові перекладу [17, с. 38].

Лінгвісти відзначають, що, в цілому, слова різних мов, що позначають одні й ті ж поняття, неоднакові по емоційному навантаженню, тому білінгви можуть вибирати більш точні і більш експресивні, на їхню думку, лексичні одиниці для побудови своєї мови, навіть якщо вони належать до різних мовних кодів [93].

У художньому творі одним з найбільш глибоких способів всебічного розкриття характеру героя є його мовлення. Для створення такої мовленнєвої характеристики персонажа автор також використовує різні способи:

- в мовленні героя вводяться незрозумілі йому самому іншомовні слова;
- у промові персонажа містяться не вживані в літературній мові іншомовні розмовні елементи, які разом з фразеологізмами та складають особливості;
 - невербальні способи характеристики мови персонажів;
 - емоційність мови персонажа також грає важливу роль в розкритті його особистості й національної приналежності [77].

В цілому, в побудові мовних особистостей науковці виокремлюють три види елементів:

- узагальнені - спільні для всієї мовної спільноти;
- соціокультурні - особливості конкретної групи комунікантів (за соціальним, професійним, гендерним, вік та інші ознаки разом узяті);
- індивідуальний - типовий характер людини, що відображає унікальність особистості її мовної системи [51, с. 166].

Однією з найбільш поширених проблем художнього перекладу є відтворення мовлення персонажів, які розмовляють нерідною мовою. Ю. І. Владимірова відображає маркери мовленнєвої поведінки іноземців, які виражаються в наступних аспектах:

- граматичні та лексичні помилки загального характеру;
- помилки, викликані інтерференцією рідної мови;
- використання обмеженої кількості слів;
- гіперправильність мови;
- повільний темп мови, велика кількість пауз [16, с. 25].

Ю. Найда наголошує, що задачею перекладу є відтворення близького за значенням природного еквівалента тексту оригіналу у мові, на яку перекладається цей текст, а, безумовно, найбільша подібність визначається, насамперед, однаковою реакцією реципієнтів перекладу і оригіналу. У своїх подальших працях науковець висуває ідею динамічну еквівалентність змінити на функціональну, що означає створення такого перекладу, розуміння якого б

давало змогу реципієнтам перекладу усвідомити зміст тексту таким чином, як це розуміють реципієнти оригіналу. Функціональна варіативність являється найбільше орієнтовною до стратегії «одомашнення», тому що в обох випадках мета – це відтворення «природного перекладу» [102, с. 31].

Перекладач має ставити перед собою такі основні вимоги:

- **Правильність.** Перекладач потрібно правильно відобразити всі думки, викладені автором та важливо відтворити і основні положення, і нюанси викладу;
- **Стислість.** Перекладач має бути не багатослівним, думки треба викласти дуже стисло;
- **Чіткість.** Треба уникати складних і двозначних виразів, аби не ускладнювати розуміння тексту. Думка має бути викладена просто і зрозуміло.
- **Літературність.** Переклад повинен бути зроблений за нормами літературної мови. Кожну фразу треба викласти влучно і природно, без жодних підтекстів на синтаксичні конструкції оригінального тексту [88, с. 141–143.].

Головною метою перекладу є досягнення еквівалентності, а основним завданням перекладача є вміле використання перекладацьких трансформацій, щоб переклад якомога точніше передавав усю інформацію, що міститься в оригінальному тексті, з дотриманням відповідних мовних норм.

Існують різні підходи до класифікації перекладацьких трансформацій, найбільш зручним і докладним є підхід В. Н. Комісарова. Маючи на увазі лексичні трансформації, він відмічає транслітерацію, перекладацьке транскрибування, калькування, окремі лексико-семантичні заміни - модуляція, конкретизація та генералізація. Граматичні трансформації включають дослівний переклад (або синтаксичне ототожнювання), граматичну заміну (заміна речень, словоформ, частин мови) і членування речень. Складні перетворення також можна назвати лексико-граматичними. До них відносяться експлікація (іншими словами, описовий переклад), антонімічний переклад та компенсація [41, с. 134].

Прийом компенсації є ефективним і широко використовуваним в художньому перекладі. Вперше дане поняття дається у праці Я. І. Рецкера, який класифікує даний прийом як лексичну трансформацію. На його думку, компенсацією в перекладі – це «підстановка неказаного елемента першотвору елементом іншого порядку згідно з загальним і там, де це являється підходящим елементом, відповідно до мови перекладу» [73, с. 64].

Аналізуючи художній переклад, ми беремо за основу такі поняття як «адекватність» та «еквівалентність» перекладу. Під адекватністю розуміється осмислення задумів автора, відтворення художньо-естетичної направленості, точність добирання прийомів відтворення образності, що відповідає тексту оригіналу, передача значення і форми засобами іншої мови. Адекватність, здебільшого, передається застосуванням усіляких замінів. Як підсумок, адекватний художній переклад визначає фундаментальну спільність трьох складових:

1. найбільш правильного і повного відтворення змісту;
2. трансліювання форми вихідної мови;
3. точності мови, на яку перекладається текст.

Під еквівалентністю в художньому перекладі розуміють найбільшу мовну схожість між текстом оригіналу та його перекладом. Основна мета художнього еквівалентного перекладу – передати змістовний сенс, емоційну виразність та оформлення мовної структури тексту оригіналу. Переклади, які передають думки та емоційний вплив на реципієнтів, вважаються еквівалентними [5]. Еквівалентний художній переклад передбачає мінімальні зміни форми та змісту оригінального твору та має передавати основні ідеї автора твору, зберігаючи нюанси викладу й уникаючи доповнень, пропусків та тлумачень, які спотворюють текст.

Незалежно від способу перекладу, основною метою перекладача є передача художньо-естетичних переваг першотвору, відтворення цілого художнього тексту мовою перекладу.

Перекладач, як «ілюзіоніст, який бавиться із сенсом і в сенс» [76, с. 159], вирішує завдання автора. На тісний контакт творця літературного твору і його читача вказує М. Етвуд, яка зазначає, що книга може пережити свого автора, вона змінюється з плином часу, але ця зміна стосується не манери викладу, а манери читання, оскільки кожне нове покоління читачів привносить своє розуміння книги, нові смисли в її зміст. Дослідниця порівнює книгу з нотним записом, який стає музикою тільки тоді, коли він виконується музикантами, які по-своєму інтерпретують цей запис [92, с. 50].

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ МОВЛЕННЯ ТА АРХЕТИПИ ГОЛОВНИХ ГЕРОЇВ НА МАТЕРІАЛІ КІНОСТРІЧКИ «ДЖУМАНДЖІ: ПОКЛИК ДЖУНГЛІВ»

Матеріалом нашої роботи є американський фантастико-пригодницький художній фільм 2017 року режисера Джейка Кездана, сиквел фільму «Джуманджі» (1995), заснованого на однойменній дитячій книзі Кріса ван Олсбурга. Показ фільму розпочався 5 грудня 2017 року у світі, в Україні у широкому кінопрокаті показ фільму розпочався 21 грудня 2017 року. За підсумками 2017 року "Джуманджі: Поклик джунглів" зайняв 5 рядок у списку найкасовіших фільмів року. Під час показу у США, що розпочався 20 грудня 2017 року, протягом першого тижня фільм був показаний у 3 765 кінотеатрах та зібрав 36 400 000 \$, в інших країнах – 557 562 066 доларів, а у всьому світі – 962 126 927 доларів.

Сюжет серіалу розгортається навколо групи підлітків. У 1996 році, рік потому після попередньої картини, підліток Алекс Врік отримує в подарунок від батька гру «Джуманджі», яку знайшов на пляжі. Але Алексу нецікаві настільні ігри, бо в той період була епоха консольних відеоігор. Тому гра вирушає на полицю і перетворюється на картридж для ігрової приставки. Несподівано вночі Алекс чує звук барабанів із Джуманджі, відкриває її і знаходить усередині картридж із грою Джуманджі. Він вставляє його у приставку і... зникає. Через 20 років четверо однокласників Спенсер, Фрідж, Бетані та Марта за різні провини опиняються в кабінеті директора, і той відправляє однокласників розбирати шкільний підвал. Тут Фрідж знаходить старий телевізор та приставку з грою Джуманджі. Разом зі Спенсером він включає її і запрошує всіх розважитися. Відразу після вибору персонажів вся четвірка зникає з реального світу і опиняється усередині гри у тілах своїх ігрових аватарів. Щоб повернутися, їм треба вивчити місцеві правила та свої нові тіла та пройти гру до кінця [25].

Майже всі зйомки фільму пройшли на Гаваях в заповіднику Куалао Ранч. Як містечко Бретфорд була задіяна Атланта, штат Джорджія. Там були створені декорації для деяких сцен з Джуманджі: базар, статуя Ягуара і лабіринт тунелів.

Фільм отримав неоднозначні оцінки критиків: Rotten Tomatoes дали йому оцінку 78% (у середньому 6,1/10) на основі 156 відгуків критиків. Загалом, фільм має позитивні відгуки на сайті, причому фільм отримав оцінку експертів як «стиглий помідор», Metacritic – 58/100 на основі 43 відгуків критиків. Загалом, фільм отримав неоднозначні відгуки на цьому ресурсі від експертів. Фільм отримав позитивні відгуки широкої аудиторії: в середньому 90% на Rotten Tomatoes 4,4/5 (20 044 голоси), Metacritic - 6,3/10 на основі 94 голосів, Internet Movie Database - 7,2/10 (17 822 голоси) [24].

У 2018 році фільм отримав нагороду в номінації «Найкращий фентезі-фільм».

В ході виконання роботи ми проаналізували мовленнєву характеристику головних персонажів. Нами було проаналізовано 1631 речення та складові психолінгвістичних образів персонажів за архетипами та способи їх відтворення у перекладі.

2.1 Мовлення Спенсера Гілпіна за архетипом «Самітник» в оригіналі та перекладі

Спенсер Гілпін – сором'язливий та трішки боягузливий підліток середньої школи Брентфорда, якому вічно бракувало сили та впевненості у собі. Він – дуже закритий хлопець, в якого майже немає друзів, йому навіть важко дається спілкування зі своїм найкращим другом Ентоні Джонсоном на прізвисько «Фрідж». Відповідно до класифікації В. Шмідт [103, с. 150-157], Спенсера Гілпіна відносимо до архетипу *The Recluse* «Самітник». Архетип характеризує персонажа як чутливого інтроверта з багатим внутрішнім життям і філософом, що цурається людей; він може жадати кохання чи

спілкування, але не знає, як їх отримати. Персонаж даного архетипу відображається в наступному:

1. Характеристика персонажа, який має психологічну чутливість до різних навколишніх чинників.

На початку фільму Спенсер зосереджено виконує домашнє завдання. Раптово до кімнати заходить його мама. Він дуже лякається та вигукує: *Ah, Mom, what did we say about the knocking?* [105, 00:03:58]. Персонаж дуже дивно реагує на зовнішні чинники, що проявляється в його поведінці та відповідно у мовленні.

У перекладі бачимо наступне: *«Ааа... Мамо, я ж казав тобі у двері стукати...»* [106, 00:03:58]. Це його характеризує як емоційно-нестабільного персонажа. В українському перекладі показується більш виражена емоційна реакція, аніж в оригіналі та використання модуляції, як перекладацької трансформації. Ця репліка відображає архетип тільки якщо ми дивимось цю сцену, оскільки сенс речення передається саме через інтонацію, але загалом реципієнти отримують правильний переклад, тому його можна вважати адекватним. Архетип «Самітник» у перекладі збережено.

Наступним прикладом, який показує, що Спенсер – трохи боягузливий, є сцена з фільму, коли вони з Фріджем зустрічаються біля старого будинку аби Спенсер віддав йому реферат. В той же момент під час їхньої розмови по паркану пробігає білка. Спенсер лякається і скрикує: *Ah, oy vey.* [105, 00:05:45]. Коли Фрідж запитує його, що таке, Спенсер відповідає наступне: *Do you mind? Can we speed this up? Freak House makes me very uncomfortable.* [105, 00:05:48]. В цьому прикладі дана риса відображається саме через вигук, через емоційне забарвлення.

У перекладі бачимо наступне: *«Ааа, ой вей.»* [106, 00:05:45], *«Короче, давай швиденько. Ця хата якась реально дуже стрьомна»* [106, 00:05:48]. Тут чітко прослідковується чутливість персонажа до навколишніх чинників, в даному випадку – це білка. Порівнюючи оригінал з перекладом, можемо зазначити, що реципієнти мови оригіналу та мови перекладу отримують

однакове емоційне забарвлення даного уривку з фільму. У перекладі бачимо дослівний переклад та декілька випадків модуляції, а також заміну нейтральної лексики на розмовну: «короче», «хата», «стрьомний». В цілому, переклад вдало передає підліткове мовлення. За рахунок збереження архетипу «Самітник» та правильної передачі тексту оригіналу, переклад вважаємо вдалим.

Ще одним прикладом, що демонструє чутливість Спенсера до навколишніх чинників є сцена, коли він прощається с Фріджем, стоїть біля будинку містера Вріка та каже наступну репліку: *Whatever. It's not like I was your best friend for your entire childhood. That's fine.* [105, 00:06:41]. Після того, як він говорить цю фразу, до нього звертається містер Врік: *What'd you say?* [105, 00:06:45] та Спенсер перелякано відповідає йому: *Uh, nothing, sir.* [105, 00:06:50]. Дана характеристика проявляється саме через емоцію та поведінку Спенсера. Він наляканий та знервований.

У перекладі бачимо наступне: СПЕНСЕР: «Наче ми з тобою і не дружили, усе дитинство. Те ж мені» [106, 00:06:41]. МІСТЕР ВРІК: «Що ти сказав?» [106, 00:06:45]. СПЕНСЕР: «А, нічого, сер» [106, 00:06:50]. В якості перекладацьких трансформацій використано модуляцію, вилучення (у перекладі відсутній переклад слова *Whatever*) та граматична заміна. Переклад можна вважати вдалим за рахунок того, що глядачі мови перекладу отримують таку ж саму інформацію, що і глядачі мови оригіналу. Архетип «Самітник» у перекладі зберігається.

2. Характеристика персонажа, який є дуже закритим до свого оточення.

В першій частині фільму, до потрапляння у гру, Спенсер є не дуже відкритим персонажем, що є характерною рисою архетипу «Самітник». Він має одного єдиного найкращого друга, але навіть із ним Спенсер не зовсім добре і близько спілкується, а лише виконує за нього домашні завдання. Коли Спенсер зустрічається із Фріджем аби віддати йому реферат, він дуже невпевнено пропонує йому зустрітись на вихідних: *Yeah, it's no big deal. Hey*

man, I was thinking so...I mean, it's been really fun doing your papers and your homework and stuff but... I don't know what you're doing this weekend but I was maybe we could... [105, 00:06:07]. У цій сцені помітно, що Спенсеру нелегко спілкуватися з другом та демонструється невпевненість у його діях та особливо в інтонації. Це характеризує його як одинака та людину, якій важко піти на контакт.

В українському перекладі бачимо використання модуляції: *«Так, це фігня. Чувак.. Я тут думав, що... дуже прикольно писати тобі реферати і робити домашку, але.. якщо ти на вихідних вільний, то може..»* [106, 00:06:07]. Більш нейтральне слово *homework* перекладається як «домашка», аби показати, що це розмова двох тінейджерів. Загалом сенс речення переданий правильно, та архетип «Самітник» збережено, тому тут переклад можна вважати вдалим.

3. Характеристика персонажа, який має проблеми у спілкуванні з іншими людьми.

Спенсер – це самітник та одинак, йому тяжко дається порозуміння з оточуючими. Саме через це він характеризується як даний архетип. Коли Спенсер зустрічається із Фріджем стосовно реферату. В кінці розмови Фрідж йде і Спенсер викрикує йому вслід: *See you later, Refrigerator. Sorry. Sorry.* [105, 00:06:31].

В українському перекладі бачимо наступне: *«Рефріджератор, не морозься. Фрідж, тобто.. Це жарт.»* [106, 00:06:31]. В цьому прикладі є гра слів. Спенсер вирішує пожартувати та назвати свого друга *Refrigerator* – «Рефріджератор» в українському перекладі, оскільки його скорочене ім'я – це Фрідж. Скорочений варіант також використовується в англійській мові. При перекладі використовується модуляція та граматична заміна, де перше дієслово *Sorry* замінюється на ім'я «Фрідж», що є іменником та друге – на «жарт» відповідно. Саме ця характеристика відображається через емоцію збентеження та розгубленості, адже Спенсер розуміє, що це був невдалий жарт для порівняння друга з холодильником, який начебто морозиться. Глядачі

мови оригіналу та мови перекладу отримують однакові емоції та сенс речення, тому переклад можна вважати вдалим. Архетип «Самітник» також збережено у перекладі.

Наступним прикладом є сцена, коли Спенсер і Фрідж сидять у кабінеті директора через реферат. Їхній вчитель, міс Матерс зачитує реферат, який Спенсер написав для Фріджа і каже, що він дуже схожий до реферата Спенсера з минулого року. Спенсер каже, що це якась загадка, але міс Матерс продовжує читати уривки тексту. Після того, як вона закінчила читати, Спенсер хотів відповісти щось, але затнувся і сказав: *It's so hot in this room.* [105, 00:11:11]. Дана характеристика відображається в його невпевненості, в його поведінці.

Переклад відтворюється наступним чином: «Тут така задуха, здуріти». У перекладі бачимо використання модуляції, граматичної заміни (прикметник *hot* перекладається іменником «задуха») та додавання (у перекладі з'являється слово «згуріти»). За рахунок збереження сенсу речення та відображення архетипу «Самітник», переклад вважаємо вдалим та адекватним. Глядачі обох мов отримують правильну інформацію.

Ще одним гарним прикладом є наступна репліка: *Hey. I was watching you with Coach Web today. I mean I wasn't watching you, I wasn't... Not, like, in a weird way. I just...I was in the room. I mean, we're in the same class. Um, but I thought you were saying some really smart things about why P.E. sucks and...um... about other subjects.* [105, 00:13:47]. Після того, як Марта дякує йому, він відповідає: *Yeah.* [105, 00:14:07]. Ця фраза зі сцени, коли вони усі знаходяться у майбутньому комп'ютерному класі, куди їх відправив директор у якості виправних робіт. Спенсер дуже невнменно спілкується з Мартою, начебто боїться її. Саме через це і проявляється архетип «Самітник».

У перекладі бачимо наступне: СПЕНСЕР: «Слухай, ти так розмовляла з фізручкою. А, тобто, я не підглядав і я не збочинець, але я був у залі, на тому ж уроці. Ам, але я... я думаю, що ти права у тому, що фізра - це хрінь і... і в іншому так само. [106, 00:13:47]. МАРТА: «Дякую». СПЕНСЕР: «Ага»... [106, 00:14:07]. Для відтворення оригіналу у перекладі використовуються такі

перекладацькі трансформації: модуляція, граматична заміна (прикметник *weird* перекладається іменником «збочинець»), об'єднання речень. Переклад можемо вважати адекватним через збереження сенсу речення оригіналу та архетипу «Самітник». Реципієнти отримують однакову інформацію.

Як ігрового персонажа, Спенсер Гілпін обирає доктора Смолдера Брейвстоуна - легендарного археолога та пригодника, який побував у найнебезпечніших місцях планети та відомий завдяки своїм надзвичайним подвигам. Спенсер дуже змінюється, коли потрапляє у гру. Після того, як він опиняється в Джуманджі, Спенсер, він же Смолдер Брейвстоун, стає лідером усієї команди, не тільки через крутість свого персонажа, а й через глибокі знання всього, що стосується комп'ютерних ігор. Перевтілюючись у цей персонаж, наш герой змінює архетип на *Male Messiah* «Чоловік-месія». Це стратегічний лідер, зосереджений на своїй місії, готовий пожертвувати собою задля благополуччя, що приносить мудрість і трансформацію в житті тих, кого він проходить. Визначальними рисами цього архетипу є:

1. Характеристика персонажа, який має чітку ціль, та готовий на все заради загального благополуччя.

Коли вони опиняються у грі, доктор Брейвстоун розуміє, що в нього та його команди одна спільна мета – врятувати Джуманджі. Гарним прикладом цього є його репліка: *We have to finish the game. I think... I think we have to save Jumanji.* [105, 00:30:03]. Це дуже гарно демонструє його головну ціль та бажання врятувати світ.

В українському перекладі бачимо наступне: «*Ні, гру пройти треба. Я гадаю... доведеться врятувати Джуманджі*». [106, 00:30:03]. В оригіналі використовується слово *save*, а в українському перекладі - «врятувати», що є характерними для даного архетипу. Саме через такі лексеми проявляється даний архетип. У перекладі перекладач використовує додавання та модуляцію, як перекладацьку трансформацію. Дієслово *finish* перекладається як «пройти», тому трохи змінюється сенс речення, але загалом переклад можна вважати

адекватним. Переклад вважаємо вдалим за рахунок збереження сенсу речення та архетипу «Чоловік-месія».

Наступним прикладом є сцена фільму, коли вони йдуть по скалі. Між Спенсером і Фріджем розгортається словесна перепалка. Після декількох реплік Фрідж вирішує вивільнити усю злість із себе та штовхає Спенсера зі скали донизу. Через декілька хвилин, Спенсер повертається, але вони продовжують дискутувати та в один момент Спенсер, він же доктор Брейвстоун, каже: *Enough. We can't waste lives. We need each other. Like it or not, we have to do this together.* [105, 00:46:53]. Як зазначалось у попередньому прикладі, даний архетип відтворюється саме через впевненість у діях та словах. Доктор Брейвстоун розуміє, що потрібно пройти гру разом, щоб вийти із неї, хочуть вони цього чи ні, а витратити свої життя на суперечки - це безглуздо.

Переклад подається так: «Годі вже. У нас мало життів. Ми потрібні одне одному. Хочете чи ні, ми разом до кінця.» [106, 00:46:53]. В цих словах Брейвстоуна дуже багато вневненості, це також передається через його інтонацію, погляд. У перекладі бачимо збереження архетипу «Чоловік-месія», реципієнти обох мов отримуються однаково інформацію, тому переклад можна вважати вдалим та адекватним.

«Чоловік-месія» - це лідер, в якого є чітка місія, він завжди веде розмови про порятунок, допомогу героям та одне одному. Прикладом цього є наступна репліка: *Alex, we can help each other. You've been here a long time, you know the game and, and between us, we have a lot of strengths.* [105, 01:02:30].

В своєму мовленні доктор Брейвстоун часто використовує дієслово *help* в оригіналі. У перекладі це слово передається по-різному та інколи навіть не наближено до мови оригіналу: «*Алексе, разом ми зможемо. Ти знаєш гру, ти довго тут був. У всіх нас багато різних умінь*». [106, 01:02:30]. В перекладі бачимо використання генералізації та модуляції та не зовсім вдале збереження сенсу речення *Alex, we can help each other*, адже через дану репліку не передається характеристика нашого архетипу, у якого місія – це допомога

героям. За рахунок того, що переклад подається через першу особу множини, тобто займенник «ми», можемо чітко зрозуміти, що даний архетип завжди думає про свою команду та усвідомлює, що порятунок – це заслуга кожного та команди в цілому. Архетип «Чоловік-месія» частково збережено у перекладі.

Ще одним прикладом, який характеризує доктора Брейвстоуна як персонажа, котрий має ціль та готовий на все заради порятунку. Коли вони всі розуміють, що гру потрібно пройти, він каже наступну репліку: *Okay, this is what I'm good at. Playing video games. It's what I do. It's literally the main thing that I do. Play a game like this, there'll be levels. In order to finish the game, you gotta complete all the levels. Levels are gonna get harder as we go along. We complete the levels...* [105, 00:30:36] Даний архетип відтворюється через впевненість героя у своїх словах і діях.

У перекладі дана репліка передається наступним чином: «Ну що ж, це моя парафія. Відео-ігри. У цьому я мастак. Це, мабуть, єдине, у чому я профі. Практика підказує, що тут будуть рівні. Щоб вийти переможцем, доведеться пройти усі рівні. Що далі, то рівні будуть складніші, а як пройдемо усі рівні...». [106, 00:30:36] У перекладі бачимо використання модуляції, конкретизації (загальна фраза *this is what I'm good at* перекладається більш конкретно «це моя парафія» та загальна фраза *It's what I do* перекладається як «У цьому я мастак»), генералізації (частина речення *Play a game like this* передається більш загально, словом «практика»). Не зважаючи на такі невеликі відхилення у тексті перекладу, бачимо збереження архетипу «Чоловік-месія». Глядачі обох мов отримують однакову інформацію, а тому переклад вважаємо вдалим та адекватним.

2. Характеристика персонажу, який здатен допомогти іншим повірити в себе та вийти за межі можливостей.

Прикладом цього є наступна сцена з фільму: шукаючи пропущений фрагмент, вони опиняються у селищі, десь на базарі. Хлопчик приводить їх у кімнату, де стоїть кошик, в якому знаходилось те, що вони шукали. Це була отруйна чорна мамба, яку потрібно було дістати з того кошика. Всі вони

вважали, що це завдання саме для доктора Брейвстоуна, адже він могутній герой. Тримаючи змію в руках, Фінбар каже йому: *You gotta defang it.* [105, 00:53:23]. Але він перепитує: *I gotta what?* [105, 00:53:24] і саме своєю нерішучістю він підштовхує Фінбара до дій: *You got to pull his mouth back from the blindspot to disorient it, but be very careful of the venom gland and the exposed secondary venom duct. And then you gotta snap its teeth out of its head.* [105, 00:53:27]. Фінбар зробив це все, сам того не очікуючи. Це і характеризує доктора Брейвстоуна в архетипі «Чоловік-месія» як того, котрий може штовхнути людей за межі їх можливостей.

У перекладі бачимо використання експлікації, коли Фрідж говорить доктору Брейвстоуну: «*Вирви ікла*». В оригіналі використовується слово *defang*, але у перекладі бачимо пояснення. З одного боку, переклад можна вважати вдалим, але з іншого боку, сенс речення стає зрозумілим тільки дивлячись цю сцену і розуміючи, про що йде мова. Не дивлячись на це, архетип «Чоловік-месія» у перекладі зберігається.

3. Характеристика персонажа, який говорить людям правду, навіть якщо вона дуже сувора.

Опиняючись у грі, Спенсер в образі доктора Брейвстоуна стає трішки впевненіший у собі і тому може більш чітко і відкрито говорити з героями. Оскільки він стратегічний лідер команди, іноді він може казати якісь речі дуже прямо і навіть ображати цим інших. Гарним прикладом цього є сцена з фільму, коли вони йдуть по скалі і між ним та Фінбаром, він же Фрідж, розгортається словесна перепалка. Фрідж сердиться на Спенсера, дорікаючи його в тому, що той винен, що він вилетів з команди і що через Спенсера вони застрягли в грі та в кінці каже, що вони більше не друзі, але Спенсер, не довго думаючи, відповідає йому: *Oh, this is why we are not friends anymore? Because you didn't want to get stuck in Jumanji? I don't think so. We're not friends because I'm not cool enough to hang out with you, so you pretended not to know me anymore. Until you needed me to do your homework because you couldn't do it yourself. I wonder you don't know anything about Westword Expansion.* [105, 00:44:22].

В українському перекладі відображається наступне: «*О, то ми більше не друзі з тобою, бо ти через мене застряг у Джуманджі? А от ніхріна. Ми не друзі, бо я недостатньо крутий, щоб зависати з тобою, тож ти робив вигляд, наче ми взагалі незнайомі, поки не знадобилася допомога з рефератом, бо самому слабо. Не дивно, що ти не шаршиш у Континентальній Експансії.*» [106, 00:44:22]. В кінці усієї цієї розмови Спенсер додає: *Dumb-ass*. [105, 00:45:46]. В українському перекладі це відтворюється як «Дибілоїд». [106, 00:45:46]. Беручи до уваги той факт, що під образом доктора Брейвстоуна ховається Спенсер, той самий невпевнений у собі самітник, то тут можна побачити відсилку/повернення до його архетипу *The Recluse* «Самітник», який характеризується тим, що тримає в собі образи на інших. У цій розмові Спенсер показує, що йому неприємно було те, що Фріндж не хотів з ним спілкуватися через некрутість першого. І тому він намагається образити Фрінджа, сказавши йому неприємну річ про те, що він сам не міг упоратися зі своїм рефератом. Серед перекладацьких трансформацій, можна визначити наступні: об'єднання речень, модуляція, часткового нульова трансформація. У перекладі знову бачимо використання розмовної та зниженої лексики, характерної для мовлення самотнього, невпевненого у собі, ображеного підлітка, а не впевненого в собі лідера, який має врятувати Джуманджі. З точки зору перекладу, реципієнти обох мов отримують однакову інформацію та архетип «Чоловік-месія» зберігається, тому переклад можна вважати вдалим.

Ще одним прикладом є наступна сцена: після бою з мотоциклістами, всі вони перебувають у шоці, адже вони навіть не здогадувались, що це за гра і що тут, скоріш за все, можна померти. Фріндж називає Спенсера відео-ігровим генієм, але той не певен, що з цієї гри можна вийти живим: *I've never been stuck in one, Ok? So I'm not certain, but, yes, I'm afraid... we all could die. That is my big concern right now.* [105, 00:39:44].

В українському перекладі бачимо наступне: «Я до цього ще в жодній грі не застрягав, тож я не певен, проте... Так, боюся, що... смерть тут реальна. Ось що мене найбільше хвилює» [106, 00:39:44]. Спенсер каже правду, але це

дуже лякає Фріджа, Марту та Бетані. У перекладі використані такі перекладацькі трансформації, як модуляція, вилучення (відсутнє слово *Ok*, часткове вилучення у фразі *So I'm not certain, but, yes, I'm afraid* та *That is my big concern right now*), додавання (у реченні «Я до цього ще в жодній грі не застрягав» додається словосполучення «жодна гра») та об'єднання речень. В цілому сенс речення збережений, оскільки глядачі оригіналу та глядачі перекладу отримують однакову інформацію, а також бачимо збереження архетипу «Чоловік-месія», тому переклад можемо вважати вдалим.

2.2 Мовлення Бетані Уокер за архетипом «Спокуслива муза»: лінгвістичний аспект

Бетані Уокер – симпатична і популярна, але егоцентрична дівчина в середній школі Brentford. Їй дуже важливий статус у соціальних мережах, вона у прямому сенсі одержима цим та почувається без телефону як без рук. Вона, на перший погляд, може здатися ще тією стервою або пустоголовою красунею, але це оманливе враження. Насправді, Бетані здатна піти на багато чого, особливо заради близьких їй людей. Відповідно до класифікації В. Шмідт [103, с. 35-41], Бетані Уокер відносимо до архетипу *The Seductive Muse* «Спокуслива Муза». Це експресивний і наповнений життям персонаж, який знає, що хоче. Вона сповнена життєвої енергії і завжди задовольняє всі свої почуття. Вона наділена дарами творчості, краси, любові та достатку, які спонукають її до проєктів, котрі показують світові, хто вона є. Персонажу даного архетипу важливо бути у центрі уваги, хоча вона може і визнавати це. Вона любить своє тіло і виставляє його напоказ при кожній нагоді, бо її тіло - це частина її особистості. Визначальними рисами для цього архетипу є:

1. Характеристика персонажа як дуже зосередженого на собі.

На початку фільму показується сцена, де Бетані лежить у ліжку та робить ранкове селфі. Під час публікації фото у соціальну мережу, вона роздивляється його та каже: *Okay. That's cute, right? Yeah.* [105, 00:05:05].

В українському перекладі бачимо наступне: «Агаа. Няшно ж, так? Ага. Щойно з ліжка. Ох, ці ранки. Хештег без фільтра, люблю життя» [106, 00:05:05]. В цій сцені Бетані характеризується як персонаж, що дуже зосереджений на собі та дуже залежний від соціальних мереж. Вона роздівляється фото та з її реакції бачимо, що вона дуже задоволена собою. У перекладі використовується модуляція та додавання фрази «Щойно з ліжка. Ох, ці ранки. Хештег без фільтра, люблю життя», якої ми не бачимо у перекладі. Перекладач дублює той текст, який вона пише в телефоні як опис під фотографією. Слово *cute* перекладається як «няшно», що відображає більш молодіжний сленг, але загалом реципієнти мови оригіналу та мови перекладу отримують однакову інформацію, тому переклад можна вважати вдалим. Архетип «Спокуслива Муза» збережено у перекладі.

Наступним прикладом, що ілюструє дану характеристику є наступна сцена: провинившись під час уроків, усі головні персонажі, і Бетані у тому числі, опиняються разом на "каторзі", куди відправляє їх директор. Їм потрібно перебрати журнали та прибратися в майбутньому комп'ютерному класі. Усі вони починають працювати, але не Бетані. Вона сидить біля стіни з телефоном і намагається зловити сигнал. Між нею та Мартою розв'язується діалог: *BETHANY: Ahh... Seriously, no reception? Okay, can today get any worse? MARTHA: Are you gonna help? Or are you too pretty? BETHANY: I'm too pretty.* [105, 00:13:32].

Український переклад відображається наступним чином: БЕТАНІ: «Ааа... Серйозно? Зв'язку немає? Ні, гірше бути не може.» МАРТА: «Ти працювати будеш? Чи ти надто симпотна?» БЕТАНІ: «Я надто симпотна.» [106, 00:13:32]. В цій розмові Бетані демонструє, що її не хвилюють оточуючі, а вона лише думає про себе та свій комфорт. У перекладі бачимо використання таких перекладацьких трансформацій: нульова трансформація, модуляція, членування речень та граматична заміна (питальне речення перекладається як стверджувальне). Загалом, глядачі оригіналу та глядачі перекладу отримують

однакову інформацію, а також прослідковується збереження архетипа «Спокуслива Муза», тому переклад можна вважати адекватним.

Ще одним прикладом є наступна репліка: *Look... you know, I'm dealing with something right now and... Trust me I'm no happier about it than you are. I'm having a crisis, and Lucinda, I mean, she's supporting me as a woman, and it feels like maybe you should too.* [105, 00:08:09]. Ця сцена відбувається у класі на уроці. До Бетані підходить вчитель, через те, що вона спілкується зі своєю подружкою по відео-зв'язку та заважає усім іншим у класі писати контрольну. Бетані стверджує, що вже закінчила, але вчитель зауважує на тому, що всі інші ще працюють та Бетані це не бентежить. Вона дуже зосереджена на собі та своїх проблемах/інтересах, що навіть не помічає оточуючих.

Переклад відображається наступним чином: «Знаєте, у мене... у мене тут дещо сталося і... Повірте, я цьому зовсім не рада, у мене... у мене криза і Люсінда, моя найкраща подруга, вона підтримує мене і гадаю, ви могли б теж». [106, 00:08:09]. При відтворенні оригіналу перекладач використовує модуляцію, об'єднання речень, додавання (у перекладі додається «моя найкраща подруга»), часткове вилучення (у перекладі відсутній кінець фрази *Trust me I'm no happier about it than you are*) та частоко дослівний переклад в якості перекладацьких трансформацій. Архетип «Спокуслива муза» зберігається у перекладі та, незважаючи на невеликі відхилення з оригіналом, переклад можна вважати владим. Глядачі мови оригіналу та глядачі мови перекладу отримують однакову інформацію.

2. Характеристика персонажа, як того, що любить бути в центрі уваги.

Бетані любить себе, своє тіло і демонструє його при кожній нагоді. Вона дуже зосереджена на собі, а тому персонажа даного архетипу турбує, якщо хтось не помічає цього. Наприклад, *It's been two hours since I've posted and he hasn't commented. He hasn't even liked it. You saw it. It's not like I post all the time, just enough to stay relevant. But it's cute enough for Noah to at least...* [105, 00:07:32]. В даному випадку Бетані виклала фотографію до соціальної

мережі та хлопець на ім'я Ной ніяк не відреагував та її це бентежить. Це характеризує її як персонажа, який любить і потребує багато уваги до себе.

В українському перекладі це звучить так: «Уже дві години, як я запостила, а він не коментить і навіть не лайкнув. Ти бачила? Я ж не часто посчу, а так, щоб не забували. І ну, принаймні, якби...». [106, 00:07:32]. У перекладі використовується об'єднання речень та модуляція, але переклад можна вважати адекватним за рахунок збереження сенсу оригіналу. Архетип «Спокуслива Муза» зберігається у перекладі.

Як ми зазначили раніше, Бетані любить своє тіло – це частина її індивідуальності. Пройшовши гру, вони повертаються назад до свого життя та, звичайно, у свої тіла. Перше, що каже Бетані після повернення: *Oh my God. I will never complain about my body ever again. Oh, thank God. Oh, I missed you.* [105, 01:45:42].

В українському перекладі бачимо наступне: «О боже мій. Я ніколи більше не скажитимуся на своє тіло. Я так скучила.». [106, 01:45:42]. Оскільки персонажем у грі Бетані обрала чоловіка, то всю гру їй довелося звикати, що вона не дівчина та вона дуже сумувала за своїм тілом. Ця сцена гарно показує, що Бетані важливо саме її тіло. У перекладі перекладач використовує нульову трансформацію, модуляцію та вилучення (у перекладі не подається фраза *Oh, thank God*). Архетип «Спокуслива Муза» зберігається у перекладі. Оскільки реципієнти отримують однакову інформацію, тому переклад вважаємо адекватним.

Персонаж Бетані у грі – Шелдон Оберон, професор картографії, криптографії, археології та палеонтології (вибираючи персонажа у меню гри, вона побачила ім'я професор Шеллі Оберон, і подумала, що це персонаж жіночої статі, тому Бетані і обрала саме його). Опинившись чоловіком у тілі, дівчина була шокована, але змогла впоратися і допомогла команді пройти гру. У грі Бетані змінює свій архетип *The Seductive Muse* «Спокуслива муза» на *Magi* «Маг». Це помічник головного героя, який набагато мудріший і досвідченіший, але якого важко залучити як потенційне джерело інформації

чи допомоги. Персонаж цього архетипу може вводити героя в оману або маніпулювати їм. Серед сильних сторін Шелдона – відповідні знання та навички. В нашому випадку професор Оберон виступає помічником усіх героїв, оскільки він єдиний, хто може розшифрувати мапу та привести героїв в правильне місце. Визначальною та головною рисою даного архетипу є характеристика персонажа як помічника героя:

1. Характеристика персонажа як помічника героя:

Серед сильних сторін професора Шелдона Оберона – картографія. Опинившись у грі, в них була мапа, яку ніхто, окрім професора Оберона не міг прочитати. Яскравим прикладом цього є наступний діалог: *DR. BRAVESTONE: But the problem is, there's nothing here. PROFESSOR OBERON: What do you mean? It's a map, just like he said. It's a map of Jumanji.* [105, 00:31:04].

У перекладі бачимо наступне: ДОКТОР БРЕЙВСТОУН: «Тільки на мапі нема нічого.» ПРОФЕСОР ОБЕРОН: «Тобто немає геть нічого? Мапа, як мапа. Це мапа Джуманджі.» [106, 00:31:04]. Коли всі зрозуміли, що це галузь професора Шелдона Оберона, він почав розбиратися з картою та показувати, куди треба йти. Оскільки архетип «Маг» характеризується тим, що допомагає головному герою, то в даному випадку це помічник усіх головних персонажів. При перекладі використовуються такі перекладацькі трансформації як модуляція, часткове вилучення (у перекладі частково не поданий переклад фрази *But the problem is, there's nothing here* та не подано переклад фрази *just like he said*), генералізація задля збереження загального сенсу речення. При перекладі бачимо збереження архетипу «Маг». Оскільки глядачі мови оригіналу та мови перекладу отримують однакову інформацію, то переклад можна вважати прийнятним та адекватним, незважаючи на деякі відхилення у перекладі.

Після першого рівня вони зрозуміли, що для виходу із гри їм потрібно знайти той самий пропущений фрагмент. Вони знають, що їх потрібно шукати базар. Оскільки професор Оберон єдиний, хто може зрозуміти, що на мапі, він

знов розгортає її, дивиться і каже: *Ok. It looks like there's a village on the other side of this mountain. Maybe that's the bazaar.* [105, 00:40:03].

В українському перекладі бачимо наступне: «Гаразд. Схоже, десь за цією горою є селище. Може там є наш базар». [106, 00:40:03]. При відтворенні даної фрази у перекладі у мовленні професора простежується трохи невпевненості, в той час, як и оригіналі це відсутнє. При перекладі бачимо використання частково нульової трансформації та модуляції. Загалом, переклад можна вважати вдалим за рахунок збереження сенсу речення та архетипу «Маг».

Спілкуючись з Алексом, вони розуміють, що він і є тим пропущеним і необхідним для них фрагментом, який вони шукали на базарі. Аби пройти далі по грі та перетнути каньйон до статуї Ягуара, їм необхідно було потрапити у транспортний ангар. Професор, дивлячись на мапу, розказує все, що бачить на ній, тим самим підтверджуючи, що вони на вірному шляху: *Ok, I see the transportation shed. I see the canyon, but I still can't see the statue which is weird, cause it's like the most important thing in Jumanji and it's huge.* [105, 01:03:49].

Переклад відтворюється наступним чином: «Так, я бачу транспортний ангар, я бачу каньйон, але не бачу статуї і це дивно, бо вона - найважливіше, що є у Джуманджі і стирчить, як той дрин». [106, 01:03:49]. У перекладі бачимо використання таких перекладацьких трансформацій, як модуляція, об'єднання речень, частково нульова трансформація та експлікація (фраза *it's huge* у перекладі подається як стирчить, як той дрин). Оскільки глядачі оригіналу та глядачі перекладу отримують однакову інформацію, переклад вважаємо адекватним та вдалим. Також, порівнюючи з оригіналом, прослідковується збереження архетипу «Маг» у перекладі.

Наступним прикладом, що ілюструє дану характеристику героя є фраза: *You have to go down there and flirt with those guys. Hold their attention while we sneak in.* [105, 01:04:43]. Стоячи на горі неподалік транспортного ангара, герої бачать двох охоронців біля нього і розуміють, що їх потрібен хтось, хто відволіче їх, поки вони проникнуть всередину. Оскільки Марта - це

єдиний персонаж-дівчина в образі Рубі Раундхаус, тому Бетані пропонує їй піти до охоронців.

В перекладі бачимо наступне: «Треба спуститися і пофліртувати. Ти відволічеш їх, а ми зайдемо». [106, 01:04:43]. Серед перекладацьких трансформацій використовуються наступні: модуляція та частково вилучення. Оскільки мова перекладу вдало передає сенс оригіналу та зберігається архетип «Маг», переклад можна вважати вдалим.

Ще одним яскравим прикладом є наступна сцена. Марта дуже сором'язлива дівчина поза грою і не вміє спілкуватися з чоловіками, тому Бетані пропонує їй свою допомогу, оскільки вона дуже гарно знається у фліртуванні. В професора Шелдона, за якого грає Бетані, є трохи часу, аби навчити Марту в образі Рубі Раундхаус фліртувати. Вони починають навчання і професор, як справжній помічник, починає говорити Марті: *Okay, in flirting situations the key, is making them check you out without letting them know that you know that they're checking you out. You're just like «Whatever. I'm doing me». And when they try to talk to you, you can play it one of three ways: dumb, super into it or nasty. Which way you play it depends on what kind of guy you're dealing with.* [105, 01:06:18]. Марта їй відповідає, що «це водночас і її мрія і її кошмар», але Бетані продовжує: *I'm not gonna take that personally. Now, hair is everything. Touch it. Move it. Play with it. Move it around a lot. Hypnotize them with it. Give me a flip like that. Ok, now angle your eyes down. Now, head down. Tilt up. Eyes big. Now sparkle. Like an anime character. Now sparkle. Needs work.* [105, 01:06:30].

Переклад відображає наступне: «Отже, коли ти фліртуєш, треба щоб на тебе дивились, але не показувати, що ти знаєш, що на тебе дивляться. Типу «Пофіг. У мене свої справи». А коли вони заговорять, у тебе три варіанти: тупість, зацікавленість чи секс. Який обрати залежить від хлопця.» [106, 01:06:18]. «Дивись і вчись, дорогенька. Найсексуальніше - це волосся. Торкнися. Скуйовдь. Пограйся. Рухай волоссям. Гіпнотизуй ним. Відкинь його назад. Тепер подивись вниз. Ні, голову вниз. З-під лоба. Очі ширше. Тепер сядь.

Як анімешний герой. Виблискуй. Ще сиро». [106, 01:06:30]. В цьому епізоді перед професором стояла задача швидко навчити Марту, а тому через це дуже гарно розкривається архетип Magi «Маг», що характеризує героя як помічника. Завдяки тому, що за персонажа професора Шелдона грає Бетані, вона допомогла Марті побороти свій страх перед чоловіками, аби вдало пройти місію. У перекладі прослідковується використання модуляції, часткове вилучення (фраза *You're just like* перекладається як «Типу»), конкретизації (при відтворенні фрази *Which way you play it depends on what kind of guy you're dealing with*), додавання. З точки зору перекладу, глядачі мови оригіналу та мови перекладу отримують однакове мовне та емоційне навантаження, тому переклад вважаємо вдалим. В даному випадку, також, бачимо збереження архетипу «Маг».

Наступним прикладом, який ми продемонструємо на позначення архетипу «Маг» буде наступна репліка: *Ok, let's talk about your walk. Take your time. Make a meal of it. Like a gorgeous gazelle. Or a horse. High-step it. One foot in front of the other. And bring it. Boom, boom. That's not it. Yikes. Anything you can do to draw attention to the lips. Like a little nibble like this. A nibble goes a long way, girlfriend. Good. That's better. Now smile. You look terrified.* [105, 01:07:28]. Ця фраза є продовженням фрагменту з фільму, коли професор Шелдон Оберон вчить Рубі Раундхауз фліртуванню. В даному випадку вони вчаться ходити граційно.

У перекладі бачимо наступне: «Теперь до твоєї ходи. Не поспішай. Ступай легко. Граційно, як газель. Чи серна. Ноги вище. Нога перед ногою. Ану, давай. Бум, бум. Ні, це не серна, це... качка. Завжди старайся привернути увагу до губ. Отак-от прикуси. Ні, глибше треба, дівчинко. Добре. Це все краще. Усміхнись, а то ти якась стрьомна». [106, 01:07:28]. При відтворенні даної репліки перекладач використовує модуляцію, нульову трансформацію, тобто дослівний переклад, додавання (фраза *That's not it. Yikes.* відтворюється як «Ні, це не серна, це... качка.») та об'єднання речень в якості перекладацьких трансформацій. Незважаючи на деякі відхилення при відтворенні оригіналу,

переклад можемо вважати вдалим за рахунок збереження архетипу «Маг» при відображенні мови оригіналу мовою перекладу.

Останнім прикладом, який розглядається нами стосовно архетипу «Маг» це наступна репліка: *You are getting it. Go, girl. Now, keep your lips slightly parted, like... like... Yeah, not gross, just relaxed. Now touch your tongue to the roof of your mouth.* [105, 01:08:00]. Професор Оберон все ще вчить Рубі Раундхаус бути жіночною та вести себе з чоловіками. Вони ще якийсь момент вчаться фліртувати, але в завершальній стадії, та після цього, через декілька хвилин професор Оберон продовжує: *Ok. Flirt like our lives depend on it. Because they do.* [105, 01:08:21].

В українському перекладі дана репліка відображається наступним чином: «Потроху в'їздаєш. Давай ще. Губки трошки відкрий. Ага, ось так. Ні, ні, не настільки. Торкнись язиком піднебіння. Ось так.» [106, 01:08:00]. та в кінці «Отже, фліртуй не на життя, а на смерть. Інакше кранти». [106, 01:08:21]. Серед перекладацьких трансформацій бачимо використання модуляції, членування речень, додавання (у перекладі додається фраза «Ось так»), часткового вилучення, конкретизація (загальна описова фраза *roof of your mouth* перекладається як «піднебіння»). В даному прикладі бачимо збереження архетипу «Маг» у перекладі, як і збереження сенсу речення, порівнюючи з текстом оригіналом. Глядачі отримують однакову інформацію, тому переклад можемо вважати адекватним.

2.3 Мовлення Марти Кеплі за архетипом «Проблемна юначка» в оригіналі та перекладі

Марта Кеплі – сором'язлива, критична і трохи зарозуміла дівчина. В неї все добре з навчанням, особливо з точними науками, але все дуже погано з фізкультурою, саме тому вона опиняється разом з іншими героями фільму у майбутньому комп'ютерному класі. Порівнюючи її з Бетані Уокер, то можна сказати, що це дві повні протилежності. Відповідно до класифікації В. Шмідт

[103, с. 119-122], Марту Кеплі відносимо до архетипу *The Troubled Teen* «Проблемна юначка». Персонаж цього архетипу характеризується як егоїстична, пасивна людина, яка каже, що візьме своє життя у свої руки, але робить все, що завгодно. Це стомлений, пригнічений і розчарований у світі «важкий підліток». Для нього не існує правил, він може робити якісь дії, не усвідомлюючи наслідків цього. Персонаж поводить себе безвідповідально, без моралі та етики та демонструє відсутність відповідальності за себе й свої вчинки та використовує поверхневу чарівність, щоб маніпулювати іншими. Персонаж даного архетипу може бути егоцентричним, коли мова йде про його проблеми. «Ніхто не має значення, окрім мене» - девіз даного архетипу. Визначальними рисами даного архетипу є:

1. Характеристика персонажа як егоїстичного та депресивного.

Архетип «Проблемна юначка» характеризується тим, що це пригнічений персонаж, який дбає тільки про себе, погано відноситься до оточуючих, використовуючи негарні висловлювання. На початку фільму на уроці фізкультури вчитель просить Марту попрацювати в парі, говорячи, що вона зможе. Оскільки Марта вважає, що фізична культура це не її і вона їй нічим не допоможе, на питання вчителя «чому вона тут» Марта, не дуже задоволено, відповідає: *It's a requirement. I think it's pointless. Gym class is not gonna get me into Princeton, and I don't understand the obsession with throwing a ball into a hoop and, «Oh, touchdown, five points!»* [105, 00:09:17].

У перекладі бачимо наступне: «Я зобов'язана. Та це цілком безглуздо. Фізра не приведе мене у Принстон і я не розумію, нащо кидати м'яч у кільце та волати «Тачдаун, п'яти-очковий»». [106, 00:09:17]. Оскільки даний архетип проявляється через незадоволеність та проблемність, то при перекладі бачимо відображення цього. Марта думає лише про себе і свої інтереси, незважаючи на те, що цей предмет є шкільним, а тому обов'язковим. При відтворенні мови оригіналу, перекладач використовує наступні перекладацькі трансформації: модуляція, частково нульова трансформація. Вираз *Gym class* у перекладі відтворюється як «фізра», що є характерним для розмови підлітка. Загалом,

порівнюючи з перекладом, сенс речення мови оригіналу зберігається, тому переклад можна вважати вдалим. Також, у перекладі бачимо збереження архетипу «Проблемна юначка».

Ще одним прикладом, що характеризує Марту як депресивного персонажа є репліка: *No. No, I'm... I'm good.* [105, 00:09:04]. Це сцена із уроку фізкультури, коли вчитель каже Марті шукати собі пару для відпрацювання норматива. Марта веде себе дуже депресивно та відмовляється від того, що їй каже вчитель фізкультури. Саме через відмову та її настрій і відображається архетип «Проблемна юначка».

Переклад відтворюється наступним чином: «Ні, ні, я мабуть пас». [106, 00:09:04]. Тут ми бачимо використання частково дослівного перекладу та модуляції. Архетип «Проблемна юначка» також відтворюється у перекладі через емоційне забарвлення та негативної відповіді Марти. Оскільки архетип зберігається у перекладі та глядачі обох мов отримують однакову інформацію, переклад можемо вважати вдалим.

Останнім прикладом є продовження попередньої сцени та розмови Марти з учителем фізкультури. Оскільки Марта у фільмі вважається "проблемним підлітком", вона відмовляється робити те, що їй кажуть. Вчитель просить її знайти собі пару для роботи на уроці, аргументуючи це тим, що буде весело. На що Марта відповідає, не дуже поважно по відношенню до вчителя: *Fun. That, that's what we're doing here? Fun? This is school. We are supposed to be learning things that actually matter. We don't have a lot of time in this life, and I personally don't wanna waste it on being, like, a... gym teacher.* [105, 00:09:26].

Переклад відтворюється наступним чином: «Справді? Ось для чого ми тут? Для приколу? Це школа. Ми маємо вивчати те, що нам колись знадобиться. Наше життя і так не надто довге, і я не хочу марнувати його на те, щоб стати викладачем... фізкультури». [106, 00:09:26]. В даному випадку бачимо чітке ілюстрування та збереження архетипу *The Troubled Teen* «Проблемна юначка». Марта поводить себе дуже егоїстично та і неповажно по відношенню до вчителя, начебто вказуючи на те, що робота вчителем

фізкультури - щось погане, тому вона не хоче витратити своє життя на це. При перекладі бачимо використання модуляції, вилучення (перше слово *Fun* на початку речення відсутнє), нульової трансформації (при перекладі фрази *This is school* - *Це школа*). За рахунок того, що реципієнти отримують однакову інформацію, навіть не дивлячись на невеликі відхилення, переклад можна вважати адекватним та вдалим.

2. Характеристика персонажа, який зарозуміло ставиться до інших.

Опинившись в майбутньому комп'ютерному класі на виправних роботах, або як це назвав директор «каторзі», їх потрібно виконати ряд завдань. Кожен чимось зайнятий, окрім Бетані - вона шукає зв'язок для телефону. Повертаючись до неї, Марта запитує: *Are you gonna help? Or are you too pretty?* [105, 00:13:36].

У перекладі бачимо наступне: «Ти працювати будеш? Чи ти надто симпотна?». [106, 00:13:36]. В даному випадку характеристика архетипу відображається, по більшій мірі, через інтонацію та емоції, але і у фразі простежується трішки зарозумілості в її словах. За рахунок цього, ми бачимо збереження даного архетипу в перекладі. В якості перекладацької трансформації, перекладач використовує модуляцію. Слово *pretty* перекладається як «симпотна» аби показати мовлення тінейджера та зарозумілість в мовленні, бо використання слів «симпотична» або «гарна» у перекладі було б дуже нейтральним. Глядачі оригіналу та глядачі перекладу отримують однакову інформацію, тому переклад можна вважати адекватним.

Персонажем Марти Кеплі у грі стає Рубі Раундхаус (ім'я поєднує в собі слова «рубін» і «удар на розмах») - боєць спецназу, майстер різних бойових мистецтв та гімнастики, а також «танцювальний боєць». Вона носить бойове вбрання, відсилаючись до образу Лари Крофт, і втілює амплуа Міс Фансервіс, через що дуже обурюється. На екрані відеогри символом Рубі Раундхаус є каратист, це і є її бойовою навичкою. Опиняючись у грі, вона перевтілюється у архетип *The Femme Fatale* «Фатальна жінка». Холодний, апатичний персонаж, який використовує свою чарівність, щоб контролювати чоловіків і

змушувати їх робити те, що суперечить їхній природі. Вона - фатальна жінка, яка спокушає добрих чоловіків на злочини та вбивства. Вона цінує себе тільки за своє тіло і відчувається сильною, коли інші виконують її накази. Вона використовує своє тіло як зброю. Визначальними рисами даного архетипу є:

1. Характеристика персонажа як того, що використовує свою чарівність, щоб підкорити чоловіків.

«Фатальна жінка» - це персонаж, який застосовує свою звабливість, щоб захопити увагу чоловіків. Після того, як Бетані у тілі професора Оберона навчила Марту фліртувати з чоловіками, вона відправилась до транспортного ангару, аби допомогти своїй команді заволодіти якимось транспортним засобом задля проходження місії. Через те, що вона - єдиний персонаж-жінка, вона відправилась до охорони, які сиділи біля цього ангару. Підійшовши до них, вони в неї питають, чому вона тут і вона відповідає: *Hey, you guys. I seem to be lost. Can you guys help me?* [105, 01:11:11].

Переклад цієї фрази наступний: «Агов, красені. Я заблукала. Допоможіть мені». [106, 01:11:11]. В цьому прикладі архетип «Фатальна жінка» більше прослідковується та зберігається через дії Рубі Раундхаус, через її маневри, поведінку аби спокусити двох солдат, щоб досягти своєї мети. При перекладі бачимо використання конкретизації (слово *guys* перекладається як «красені»), модуляції та граматичної заміни (питальне слово відтворюється стверджувальним). Оскільки сенс речення зберігається та реципієнти мов оригіналу й перекладу отримують однаково емоційно-експресивне навантаження, переклад можемо вважати вдалим.

Ще одним прикладом є продовження попередньої сцени фільму. Після невдалої спроби спокусити двох охоронців та вивести їх на розмову, вона каже сама собі: *You are a badass.* [105, 01:12:11]. Після чого включається музика і вона згадує, що її сильна сторона - це танці, а саме боротьба під час танців: *Hey. You guys like to dance?* [105, 01:12:23]. Вона починає танцювати, навколо них, намагаючись спокусити та відволікти їх, поки її друзі проникають у транспортний ангар, але згодом вона починає битися.

У перекладі бачимо наступне: «Ти розпусниця» [106, 01:12:11]. та «Гей. А як щодо танців?» [106, 01:12:23] відповідно. В цьому випадку архетип також відтворюється за рахунок поведінки та сильних сторін персонажа. При відтворенні оригіналу перекладач використовує модуляцію та компенсацію (*badass* перекладається більш конкретно як «розпусниця»). Переклад можемо вважати вдалим за рахунок збереження і сенсу речення і відображення архетипу персонажа «Фатальна жінка».

2. Характеристика персонажа як гарного актора та здатного вивести інших на емоції.

Будучи в транспортному ангарі, Алекс засумнівався, що зможе керувати літаком, стверджуючи, що він є поганим пілотом. Всі персонажі, стоячи перед ним, починають говорити, що в нього все вийде, але Рубі Раундхаус включає «Фатальну жінку» і підбирає правильні слова: *Alex. Alex. If I can fight those guys, you can fly this helicopter. I know you can. Come on. Alex. This is where we need you.* [105, 01:15:37].

Переклад даної репліки поданий наступним чином: «Алексе. Алексе. Якщо я змогла битися, ти зможеш керувати вертольотом, я впевнена. Ну, давай. Алексе. Ти нам дуже потрібен». [106, 01:15:37]. У перекладі можна помітити використання нульової трансформації, модуляції, граматичної заміни (дієслово *can* перекладається як «змогла», тобто в минулому часі) та об'єднання речень, за допомогою яких трохи змінюється сенс речення, але глядачі мови перекладу отримують однакову інформацію, порівнюючи з оригіналом, тому архетип зберігається.

Ще одним прикладом, що ілюструє дану рису персонажа архетипу «Фатальна жінка» є наступна репліка: *You guys are so interesting and funny* [105, 01:11:30]. Як ми зазначили раніше, Марта - єдиний персонаж-жінка у грі «Джуманджі», тому саме їй дісталася місія звабити охоронців біля ангару. Оскільки персонаж даного архетипу характеризується тим, що може бути гарним актором, вона проявляє всі акторські здібності аби вивести охоронців на розмову та емоцію. Після того, як вони запитують її, чого вона тут гуляє,

вона починає сміятися і каже подану репліку. В даному випадку архетип відображається через сміх та її вираз обличчя, емоції.

В українському перекладі бачимо наступне: «Ой клас, ви такі прикольні». [106, 01:11:30]. Порівнюючи з оригіналом, ми бачимо додавання словосполучення «Ой, клас», використання модуляції та вилучення слова *interesting* у перекладі. Словосполучення *interesting and funny* відтворюється одним словом «прикольні» у перекладі. Незважаючи на це, глядачі мови оригіналу та глядачі мови перекладу бачать збереження архетипу персонажа «Фатальна жінка». Саме тому переклад можемо вважати вдалим.

Останнім прикладом, що демонструє архетип «Фатальна жінка» як той, що показати емоції та вивести інших на них є сцена, коли Марта і Спенсер розмовляють удвох. Спенсер дуже нервує і зізнається Марті, що вона класна та подобається йому давно, десь із сьомого класу. Марта відповідає, що такого ще в неї не було та каже наступну репліку: Oh what I mean is... like I don't think anyone's ever liked me that I... I... I can't believe I'm doing this. I never tell anyone how I f... I'm into you too, Spencer. Після цієї фрази Спенсер перепитує її, чи точно це, та в той же момент вона йому відповідає: Yes. Yes! God, you're smart and sweet and cute. Yeah, I'm pretty into you. [105, 01:26:43].

В українському перекладі ці репліки відтворюються наступним чином: «Це я про те, що я ще нікому не подобалась, так що я... не віриться, що я роблю це. Я не казала нікому про свої... Ти мені теж подобаєшся.» та «Так. Так! Ти ж розумний і добрий і кльовий. Так, ти мені подобаєшся.» [106, 01:26:43]. відповідно. В даному випадку архетип проявляється не так через мовлення, як через емоції персонажів та зниклої в голосі. Виходить, що Марта виводить Спенсера на позитивні емоції, тому у перекладі також бачимо збереження архетипу «Фатальна жінка». Серед перекладацьких трансформацій бачимо використання наступних: модуляція, часткове вилучення (слово God, фраза I don't think), частково нульова трансформація. За рахунок збереження архетипу «Фатальна жінка» у перекладі, його можна

вважати вдалим. Глядачі мови оригіналу та глядачі мови перекладу отримують однакову інформацію.

2.4 Особливості мовлення Ентоні Джонсона за архетипом «Найкращий друг»

Ентоні Джонсон, або Фрідж - футболіст середньої школи Brentford, зарозумілий і схильний до агресії. Він - виходець із забезпеченої сім'ї, талановитий гравець у футбол, найкращий друг Спенсера, ось тільки йому бракує впевненості у власних розумових здібностях, тому у найскладніших завданнях йому допомагає Спенсер. Відповідно до класифікації В. Шмідт . [103, с. 223-225], Фріджа відносимо до архетипу *Best Friend* «Найкращий друг» та характеризуємо як помічника героя, який завжди готовий протягнути руку допомоги, але може стримувати героя, побоюючись за його безпеку або відчувачи страх втратити їхню близьку дружбу. Іноді, якщо герой різко змінюється, цей архетип відчуває загрозу, бо знає, що треба змінюватись разом із героєм чи ризикувати віддалитися від нього. Персонаж даного архетипу відображається в наступному:

1. Характеристика персонажа як товариша головного героя.

Оскільки в нашому фільмі декілька головних героїв, то Фрідж може бути прикладом найкращого друга саме для Спенсера. Це помітно з їхньої розмови з мамою: *FRIDGE: I gotta go meet Spencer. FRIDGE'S MOTHER: Spencer Gilpin? FRIDGE: Yeah, Spencer Gilpin. He's been tutoring me. He...He's helping me get my grades up.* [105, 00:04:24].

В українському перекладі бачимо наступне: «ФРІДЖ: Я біжу до Спенсера.» «МАМА ФРІДЖА: Спенсера Гілпіна?» «ФРІДЖ: Так. До Гілпіна. Він мій репетитор. Готує мене до іспитів». [106, 00:04:24]. Фрідж звертається саме до Спенсера, а не до когось іншого та мами розповідає саме про нього, тому можна зробити висновок, що він вважає його своїм товаришем та помічником. У перекладі можна помітити використання граматичної заміни та

модуляції, застосування яких трохи змінює сенс речення, але глядачі отримують однакову інформацію, тому архетип у перекладі зберігається. Також можемо побачити збереження архетипу «Найкращий друг» у перекладі.

На додаток до попереднього прикладу, можемо зазначити, що Спенсер та Фрідж раніше товаришували, мали спільні інтереси, але пізніше у Фріджа з'явилися інші інтереси та друзі, а Спенсер так і залишився простим хлопцем. Це дуже влучно відображається в наступній репліці: *SPENCER: Whatever. It's not like I was your best friend, for your entire childhood. That's fine.* [105, 00:06:39].

Український переклад відображає наступне: «*Та й нехай. Наче ми з тобою і не дружили усе дитинство. Те ж мені*». [106, 00:06:39]. Спенсер говорить цю фразу після того, як Фрідж сідає у машину до своєї подруги, а Спенсер так і залишається один. Хоча тут немає характеристики мовлення Фріджа, але в його поведінці чітко прослідковується даний архетип. Вони зі Спенсером втратили зв'язок, який був у них з самого дитинства, як зазначає Гілпін. В перекладі бачимо використання модуляції та граматичної заміни. За рахунок збереження архетипу «Найкращий друг», переклад можна вважати вдалим.

2. Характеристика персонажа як того, що здатен відсторонитися від свого товариша.

Після того, як директор школи та викладач зрозуміли, що Спенсер написав реферат Фріджу, а той, начебто, скопіював його, вони покарали їх обох. Коли вони сидять в кімнаті, очікуючи на директора та свій «вирок», між ними закручується діалог. Спенсер починає вибачатися та каже: *Look, I'm sorry, okay?* [105, 00:11:40]. Фрідж відповідає: *No, no, it's not okay. What the hell, man? You got me kicked off the team.* [105, 00:11:43]. Після цього слідує ще декілька реплік, з не дуже дружелюбною інтонацією.

У перекладі бачимо: «*СПЕНСЕР: Слухай, мені шкода, чуєш?*» [106, 00:11:40]. «*ФРІДЖ: Ні, ні, я не чую. Чорт забирай, мене виженуть із команди*». [106, 00:11:43]. Своєю поведінкою та відповіддю Фрідж показує, що йому важливо залишитися в команді, а не найкращим другом для Спенсера.

Тут відображається те, що він може легко, з допомогою слів, відсторонитися від головного героя. В перекладі простежується використання модуляції, граматичної заміни (слово *okay* перекладається як «чуєш») та об'єднання речень. З точки зору передачі мовлення та емоційного забарвлення, глядачі отримують однакову інформацію, тому переклад вважається адекватним. У перекладі також прослідковується збереження архетипа «Найкращий друг».

В якості ігрового персонажа, Фрідж обирає зоолога та зброєносця Смолдера Франклін Фінбара. Він обрав його, неправильно прочитавши прізвисько героя (в оригіналі Фріджу здалося, що персонажа кличуть "Moose", або "Лось", а насправді він виявився "Mouse" - "Миша"). Упродовж усієї подорожі він панікує, але під кінець фільму змінюється і у фіналі практично рятує становище. Фрідж усередині гри змінює свій архетип на *Magi* «Маг». Це всезнаючий мудрець, який пройшов через те, через що проходить головний герой, можливо кілька разів. Він здатний допомогти герою уникнути проблем, але часто вважає мудрішим дати герою можливість розібратися у всьому самому. Якщо Маг вирішує допомогти героєві, він дає зрозуміти, що все має бути зроблено так, як він скаже. В нашому випадку Фінбар є помічником одного з персонажів гри - доктора Брейвстоуна, він ні на крок не відстає від Смолдера. Він знає все про тварин, а також носить рюкзак з екіпіруванням Брейвстоуна, оскільки, як зазначалося вище, він є зброєносцем. Персонаж архетипу *Magi* «Маг» відображається в наступному:

1. Характеристика персонажа як помічника героя.

Франклін Фінбар – зброєносець Брейвстоуна та зоолог. Будучи на базарі та шукаючи пропущений фрагмент, маленький хлопчик завів їх у місце, де стояв кошик з отруйною змією. Ніхто з героїв не наважився подолати її, але Фінбар зміг. Коли вони побачили чорну мамбу, він, використавши свої знання, допоміг героям подолати змію: *You gotta defang it. You got to pull his mouth back from the blindspot to disorient it. But be very careful of the venom gland... and the exposed secondary venom duct. And then you gotta snap its teeth... out of its head.* [105, 00:53:23].

Переклад є наступним: «*Вирви ікла. Їй потрібно очі заплющити, аби дезорієнтувати. Треба бути дуже обережним з отруйною залозою та вторинними протоками. А далі отак от видираєш зуби у неї з рота*». [106, 00:53:23]. В якості перекладацьких трансформацій, перекладач використовує модуляцію, експлікацію (при перекладі фрази *You gotta defang it* - «Вирви ікла»), генералізація. З огляду на збереження сенсу оригіналу та відтворення особливостей архетипу «Маг», переклад можна вважати адекватним.

Ще одним прикладом є сцена, коли вони опиняються на останній локації гри. Аби закінчити гру, доктору Брейвстоуну потрібно було залізти на скалу Ягуара та поставити око Ягуара на необхідне місце. Смолдер був дуже невпевнений, що зможе це зробити. Відійшовши поговорити з Фінбаром аби сказати йому про це, Франклін починає вселяти надію та віру в те, що Брейвстоун зможе це зробити задля спасіння Джуманджі. Підтвердженням цього є наступна репліка: *We...we always only have one life, man. Ok? That's... That's all we get. That's how it works. The question is, is how are you gonna live it? Which guy are you gonna decide to be? Did I just quote our principal? What the hell is this game doing to me? I gotta get out of here. Look. We can do this, man. We can do it together.* [105, 01:32:37].

Переклад подається так: «*У нас...у нас завжди одне життя, бро. І це усе...усе, що є, так усе влаштоване. Питання в тому, як його прожити. Ким саме ти захочеш бути. Я нашого директора процитував? Що ця гра робить зі мною? Це час кінчати. Слухай, ми це зробимо. Бо ми усі команда*». [106, 01:32:37]. Фінбар виконує функцію «Мага» та у потрібний момент допомагає герою виконати його місію, тому Смолдер справді послухав його і наприкінці навіть назвав його "дуже кльовим другом". У перекладі бачимо використання нульової трансформації, об'єднання речень, модуляції та граматичної заміни. Не зважаючи на те, що в деяких місцях є невеликі відхилення від оригіналу, але за рахунок збереження архетипа «Маг», переклад можемо вважати вдалим.

Фрідж у грі - це помічник головного героя. Він зброносець і у нього за спиною завжди є рюкзак. Знаходячись біля транспортного ангара, Алекс

говорить Спенсеру, що потрібен якийсь інструмент, аби розрізати огорожу. Спенсер не довго думаючи, запитує у Фріджа: *Ok, Fridge, you got anything like that in the backpack?* [105, 01:08:29] Той йому відповідає: *Yeah, I should. Here you go. I got some... Some bolt cutters. That seem like a good tool for the situation?* [105, 01:08:32] Оскільки його завдання - це допомога Смолдеру, як головному герою, то він знаходить необхідний предмет у своєму рюкзаку.

В українському перекладі бачимо наступне: СПЕНСЕР: «Ясно. Фрідж, у рюкзаку є щось подібне?» [106, 01:08:29] ФРІДЖ: «Ам, гадаю, так. А ну, знайшов. Тут у мене гвинторіз є. Нормальне знаряддя для таких обставин?» [106, 01:08:32] Характеристика архетипа «Маг» добре прослідковується не тільки в мовленні Фріджа, але і в діях, оскільки він почав шукати в рюкзаку потрібний інструмент, як справжній помічник. Саме тут ми можемо побачити збереження архетипу «Маг» у мові перекладу. Серед перекладацьких трансформацій, використано наступні: модуляція та часткове додавання. Завдяки збереженню характеристики персонажа та сенсу речення, переклад можна вважати вдалим.

Ще одним яскравим прикладом, що ілюструє дану рису персонажа є наступна репліка: *All right. Here's what we're gonna do. We're gonna fan out and run a play that I call: The Double Reverse Refrigerator. Bethany, you go up the left side. I'll go up the right. Alex, you'll draw the defense, so Spencer can go up the middle* [105, 01:33:37]. Дана сцена показується вже на останній локації гри, неподалік від статуї Ягуара. Фрідж, як справжній помічник героїв, розказує, як вони будуть діяти аби досягти мети та врятувати Джуманджі. Дана репліка гарно характеризує його за архетипом «Маг».

Український переклад поданий наступним чином: «Гаразд. Ось який план: будемо грати за стратегією «Двосторонній Рефріджератор». Бетані, ти лівий нападник. Я правий нападник. Алекс, ти відволікаєш захист, щоб Спенсер пішов по центру». [106, 01:33:37]. У перекладі бачимо використання нульової трансформації, модуляції, об'єднання речень (друге і третє речення поєднується в одне), граматичної заміни (речення *Here's what we're gonna do*

перекладається як «Ось який план») та вилучення (у перекладі відсутня частина речення *We're gonna fan out*). Не дивлячись на деякі зміни при перекладі, реципієнти мови перекладу отримують правильну інформацію порівнюючи з реципієнтами мови оригіналу, тому переклад можна вважати адекватним.

Останнім прикладом, що демонструє дану характеристику архетипа персонажа є сцена, коли всі герої гри летять на гвинтокрилі і виявляється, що Фрідж впустив «око» на землю. Вони повертаються на те місце, але все не так просто - носороги захищали його від чогось. Спенсер не знає, як дістати його, але Фрідж починає пропонувати йому: *What do you need? You need your boomerang? Maybe. Maybe some scissors? A pipe wrench? Some shoelaces? I'm your valet. Whatever you need, I can get it for you. Ok? You just say the word.* [105, 01:20:20].

Переклад відтворюється наступним чином: «Що тобі дати? Твій бумеранг? Можливо, можливо ножиці? Гайковий ключ чи шнурки? Я - зброносець. Що не скажеш - усе знайду. Чуєш? Тільки скажи». [106, 01:20:20]. В даному випадку ми бачимо, що Фрідж готовий допомогти Спенсеру будь-чим. Через дану репліку дуже гарно демонструється архетип «Маг» - помічник героя. При перекладі використовуються такі перекладацькі трансформації: нульова трансформацію, модуляція, об'єднання речень (*A pipe wrench?* та *Some shoelaces?*). За рахунок збереження архетипа персонажа «Маг» та отримання однакової інформації реципієнтами обох мов, переклад можна вважати адекватним та вдалим.

2. Характеристика персонажа, який знає багато зі своєї галузі, але дивується цим знанням.

Опиняючись у грі, всі персонажі перебувають у шоці, особливо від своїх гравців та від того, як вони виглядають і де знаходяться. Вони підходять до річки, щоб подивитися на свій зовнішній вигляд і раптово професора Шелдона з'їдає бегемот. Через якийсь час він падає з неба до персонажів і після цього Фінбар каже: *That was a hippo. They're omnivorous. They're as fast as a*

horse over short distances and they have the bite force of 8100 newtons. How do I know this? [105, 00:22:55]. Оскільки Фінбар – зоолог, він знає багато про тварин. Кожного разу, коли він автоматично розказує якийсь факт(и) про ту чи іншу тварину, він дивується, звідки він це знає. Це і є характерною рисою даного архетипу.

У перекладі бачимо наступне: *«Це бегемот. Вони всеїдні. На коротких відстанях швидкі, як коні, а сила укусу – 810 ньютонів. Звідки я знаю це?»*. [106, 00:22:55]. При відтворенні оригіналу, бачимо використання модуляції та частково нульову трансформацію. Перекладач припускається помилки, використовуючи у перекладі число «810» замість «8100» як в мові оригіналу. Оскільки тут йдеться про силу укусу, то маємо розуміти, що в оригіналі подане більше число, ніж у перекладі, а це важливо, аби реципієнти двох мов отримали однакову інформацію. Через те, що Фінбар – зоолог і добре знається на тваринах, дуже важливо аби все, що він говорить, відтворювалося правильно у перекладі. Незважаючи на таке відхилення, загалом переклад можна вважати вдалим та адекватним за рахунок збереження характеристика архетипу «Маг».

Ще одним прикладом, що ілюструє дану характеристику, є наступна репліка: *That's a black mamba. A quarter milligram of its venom is enough to kill an adult. You'll feel a tingling sensation in your mouth and extremities, followed by a fever, foaming at the mouth and ataxia, which means loss of muscle control. How do I know that?* [105, 00:52:01]. Дана сцена відбувається на базарі, коли герої шукають пропущений шматок карти. Вони опиняються у кімнаті, де стоїть кошик з чимось усередині. Вони не знають, що там, допоки не відкриють цей кошик.

Переклад ілюструє наступне: *«Це чорна мамба. Чверть міліграма її отрути вбиває людину. Ти відчуєш лоскотання в роті та кінцівках, почне лихоманити, піде піна з рота, а далі атаксія – втрата м'язового контролю. Як я це дізнався?»*. [106, 00:52:01]. Коли доктор Брейвстоун відкриває той кошик на базарі, Фінбар бачить змію і розказує цей факт про неї. В кінці

кожної подібної репліки він використовує схоже речення «Як я це дізнався?» або «Звідки я це знаю?», що показує його здивованість про те, що він знає якийсь факт. У перекладі використовується нульова трансформація та модуляція. Переклад вважаємо вдалим за рахунок збереження сенсу речення та архетипу персонажа «Маг».

ВИСНОВКИ

Мова є головною і суттєвою одиницею людської індивідуальності, чинником її діяння, думок, розуміння ступеню існування у світі, ізоляваності цивілізацій у світі. Розуміння «мови» віддзеркалюється у великій кількості галузь наукового знання. Так, з точки зору психології, мова – «це історично складена структура комунікації людей за допомогою мови».

Тлумачення мовленнєвої характеристики героя розглядається століттями, оскільки портрет одна із засобів створення літературного образу. Основоположником понять мовленнєвого звукового образу особи став М. В. Панов, який відтворив вимову ряду суспільних діячів, науковців і літератів минулого. У своїй моделі для відображення звукового образу науковець брав за основу соціальні ознаки осіб, такі як відношення до певної соціальної верстви, наявність у мові діалектних рис, вік, рід занять тощо.

Мовленнєва характеристика, в першу чергу, виражається в процесі прямого втілення мови героїв в художньому творі.

Художній текст – це вимисел автора, вигаданий, примарний світ; але отримувач інформації сприймає його як царину, яка, малоімовірно, але існує або може існувати в реальному житті. Тлумачення художнього перекладу визначає творче відтворення оригіналу, при цьому залучаються всі потрібні чіткі перспективи мови, що супроводжується точним відтворенням літературних характеристик мови оригіналу. Це продукт міжкультурної комунікації, іншомовне культурне наслідування оригінальних творів, що відповідають вимогам і концепціям літературної комунікації на певному етапі суспільного розвитку.

Необхідність збереження мовного портрета у перекладі сприймається як належне і є частиною повного завдання перекладу. Перед перекладачем відкривається безліч можливостей у здійсненні цього складного завдання. Незалежно від способу перекладу, основною метою перекладача є передача художньо-естетичних переваг першотвору, відтворення цілого художнього

тексту мовою перекладу. Перекладач, як «ілюзійніст, який бавиться із сенсом і в сенс».

В ході роботи нами було зроблене наступне:

- актуалізовано поняття «мовленнєва характеристика», «мовленнєвий портрет» та «архетип»;
- опрацьовано основні роботи дослідників, пов'язані з нашою темою;
- визначено архетипи головних персонажів;
- розкрито основні ознаки та особливості архетипних мовленнєвих одиниць головних героїв;
- визначено способи перекладу мовленнєвої характеристики та встановлено розбіжності з оригіналом тексту.

Під час нашої роботи ми проаналізували американський фантастико-пригодницький художній фільм 2017 року «Джуманджі: Поклик джунглів» режисера Джейка Кездана загальною тривалістю 119 хвилин, а саме 1631 речення, що формують мовленнєву характеристику головних персонажів та провели аналіз використання архетипно-маркованих речень.

Художні образи персонажів різних жанрів і форм завжди привертати увагу багатьох науковців. Феномен та бурхливий розвиток кіно-індустрії дали поштовх до вивчення типових образів персонажів.

Архетипи – це цінний інструмент, яким часто нехтують автори. Архетипи формуються не на основі уявлень однієї людини про людей, а на основі досвіду всього людства про людей. Використання архетипу звужує суть персонажа, тому він відразу привертає увагу читача, а не зливається з усіма іншими персонажами. Кожен архетип має власний набір мотивів, страхів і проблем, які рухають його та сюжет вперед. Важливо детально знати кожную сторону особистості персонажа, щоб вирішити, як він надійде в тій чи іншій ситуації, в яку поставить сюжет.

В нашій роботі ми розкрили особливості архетипів головних персонажів, спираючись на класифікацію архетипів Вікторії Шмідт. Нами були визначені наступні архетипи:

1. The Recluse «Самітник» - це людина з багатим внутрішнім життям і творчим духом, але іноді вона може загубитися у власних фантазіях. Даний архетип також може характеризувати персонажа як людину з тонкою психічною організацією, яка реагує на різні навколишні чинники, як людину, яка є дуже закритою до свого оточення та має проблеми у спілкуванні з іншими людьми.

2. Male Messiah «Чоловік-месія» - це архетип андрогінності. І чоловіча, і жіноча версії цього архетипу ідентичні, за винятком того, що чоловік проповідує та показує шлях до любові та просвітління, а жінка сама є шляхом до кохання та просвітління. Це персонаж, який має чітку ціль та готовий на все заради найвищого блага для всіх, здатен допомогти іншим повірити в себе та вийти за межі можливостей. Серед негативних рис даного архетипу є характеристика персонажа, який говорить людям правду, навіть якщо вона дуже сувора.

3. The Seductive Muse «Спокуслива муза» - це сильна жінка, яка знає, що хоче. Вона прагне життя, завжди задовольняючи всі свої почуття.

4. Magi «Маг» - це голос мудрості. Це всезнаючий мудрець, який пройшов через те, через що проходить герой, можливо кілька разів. Він – помічник головного героя. Персонаж, який допомагає герою не лише своїми знаннями, а й порадою у здавалось би безвихідній ситуації

5. The Troubled Teen «Проблемна юначка» - це неконтрольований підліток, одержимий веселощами, вечірками, наркотиками – усім, що тільки можна. Оцінки та правила не мають значення, тому що її не хвилює майбутнє.

6. The Femme Fatale «Фатальна жінка» - це архетип, який свідомо використовує свою чарівність, щоб контролювати чоловіків і змушувати їх робити те, що суперечить їх природі.

7. Best Friend «Найкращий друг» - це довірена особа та товариш головного героя. Це персонаж, який завжди поруч, готовий, бажаючий, але не завжди здатний допомогти. Персонаж даного архетипу здатен створювати на шляху героя перепони, а також емоційно відсторонитися від товариша.

Провівши аналіз мовлення та поведінки головних героїв під час гри та поза нею, ми визначили архетипи персонажів, а також основні ознаки та особливості їхнього мовлення:

1. Спенсер Гілпін - The Recluse «Самітник». Архетип характеризує персонажа як чутливого інтроверта з багатим внутрішнім життям і філософом, що цурається людей; він може жадати кохання чи спілкування, але не знає, як їх отримати. Перевтілюючись у ігровий персонаж, наш герой змінює архетип на Male Messiah «Чоловік-месія». Це стратегічний лідер, зосереджений на своїй місії, готовий пожертвувати собою задля благополуччя, що приносить мудрість і трансформацію в житті тих, кого він проходить.

2. Бетані Уокер - The Seductive Muse «Спокуслива Муза». В реальному житті вона популярна, але егоцентрична, тому її відносимо до даного архетипу. Вона експресивний і наповнений життям персонаж та знає, що хоче. Опинившись у грі, вона змінює свій архетип «Спокуслива муза» на Magi «Маг». Це помічник героїв, який набагато мудріший і досвідченіший, але якого важко залучити як потенційне джерело інформації чи допомоги. В нашому випадку Бетані у архетипі «Маг» є помічником усіх головних героїв.

3. Марта Кеплі - The Troubled Teen «Проблемна юначка». Персонаж цього архетипу характеризується як егоїстична, пасивна людина. Це стомлений, пригнічений і розчарований у світі «важкий підліток». Всередині гри вона перевтілюється у архетип The Femme Fatale «Фатальна жінка». Це холодна, фатальна жінка, яка спокушає добрих чоловіків на злочини та вбивства.

4. Ентоні Джонсоа, або Фрідж - Best Friend «Найкращий друг». Персонаж даного архетипу характеризується як помічника героя, який завжди готовий протягнути руку допомоги. Опинившись у грі, Фрідж, як і Бетані

змінює свій архетип на Magi «Маг». Це всезнаючий мудрець, який пройшов через те, через що проходить герой, можливо кілька разів. В нашому випадку Фінбар є помічником одного з персонажів гри Смолдера Брейвстоуна.

Аналізуючи відтворення архетипів персонажів у перекладі можемо зробити висновок, що серед використаних перекладацьких трансформацій, були наступні: модуляція, нульова трансформація, граматична заміна, експлікація, вилучення та додавання (способи перекладу), генералізація, членування речень, конкретизація та компенсація.

Серед перспектив дослідження - аналіз робіт інших авторів на тему мовленнєвої характеристики та складових психолінгвістичних образів персонажів за архетипами, а також способи їх відтворення у перекладі.

ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексеева И. С. Введение в переводоведение / И. С. Алексеева. СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: Издательский центр «Академия», 2004. 352 с
2. Люнина О.Г. Понятие речевого портрета с современных лингвистических исследованиях: [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://www.google.ru/url?sa=t&rct=j&q=1>
3. Андреев А.Л. Художественный образ и гносеологическая специфика искусства: Методологические аспекты проблемы. Москва: Наука, 1981. 193 с.
4. Ахманова О. С. Словарь лингвистических терминов / О. С. Ахманова. – М.: Издательство Советская энциклопедия, 1966. – 598 с.
5. Ахмедова, С. Н. к. Особенности перевода художественных текстов. Филология и литературоведение. 2014. № 8.: [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://philology.snauka.ru/2014/08/888>
6. Байоль О. В. Драматургічний дискурс Теннессі Вільямса: комунікативно-когнітивний аспект: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук: спец. 10.02.04 "Германські мови" / О. В. Байоль. – К., 2008. – 21 с.
7. Бахтин М.М. Автор и герой: К философским основам гуманитарных наук. - СПб., 2000., с. 17
8. Беліхова Л. Архетип, архетипний смисл, архетипний образ у лінгвокогнітивному висвітленні (на матеріалі віршованих текстів американської поезії).
9. Бережна М.В. Відтворення мовленнєвої характеристики персонажів (на матеріалі англомовних художніх текстів та їх перекладів українською мовою). Science and Education a New Dimension. Philology, 2017. V (34), Issue: 124. С. 11–15.

10. Библер В.С. На гранях логики культуры. Книга избранных очерков / В.С. Библер. – М.: Русское феноменологическое общество, 1997. – 423 с
11. Білоус П. В. Вступ до літературознавства: навч. посібник. К.: Академія, 2011. 336 с.
12. Большакова А. Ю. Архетип-концепт-культура. Вопросы философии, 2010. №7. С.47-57.
13. Борисенко А. Л. «Нестандартный» язык: Проблемы художественного перевода // А. Л. Борисенко. Ментальность. Коммуникация. Перевод: сб. статей памяти Федора Михайловича Березина (1931–2003) / [РАН. ИНИОН. Центр гуманит. науч-информ. исслед.; отд. Языкознания; отв. ред. и сост. Раренко М. Б.] – М., 2008. – С. 250–266.
14. Борунов, А.Б. Малыгин, В.Т. (2013). Sredstva sozdanija rechevoj portretnoj harakteristiki personazhej v tvorcestve R.N. Mitry [Means of Creating Speech Portrait Characteristic of Personages in R.N. Mitra's Creative Works], In *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*, 8 (26), Тамбов.
15. Варій М. Психологічні напрями, школи, концепції // Загальна психологія: підручник [для студ. психол. і педагог. спец.]; [2-ге вид., випр. і доп.] / М. Варій. – К.: Центр учбової літератури, 2007. – С. 40–78.
16. Владимирова Ю. И. Особенности речевого поведения персонажа художественного произведения и перевод / Ю. И. Владимирова // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена – Вып. No 23 – Т. 5 – 2006 – С. 25–28 – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-rechevogo-povedeniya-personazhahudozhestvennogo-proizvedeniya-i-perevod>
17. Гак, В.Г. "Коверкание" или "подделка"? (Об одном опыте перевода варваризмов) [Текст] // В.Г. Гак. – Тетради переводчика. М.: Междунар. отношения. 1966. Вып. 3. – С. 38

18. Галич О. А. Історія літературознавства : [підручник для філологічних спеціальностей]. – Луганськ : Книжковий світ, 2009. – 264 с. ; портр. ; іл. – (Наукова література).
19. Ганжа А. Мовний портрет Олеся Гончара в українській кінодокументалістиці. Культура слова. Вип. 88, 2018. С. 59-68
20. Ганич І. Д., Олійник І. С. Словник лінгвістичних термінів. Київ: Вища школа, 1985. 360 с.
21. Голованева М. А. Коммуникативно-когнитивный потенциал специфических текстовых элементов в русской драме абсурда конца XX века / М. А. Голованева // Вестник МГОУ. Серия "Русская филология". – 2011. – No 4. – С. 18–22.
22. Гордеева Н.М. Речевой портрет и способы его описания.: [Електронний ресурс]/ Режим доступу: <http://www.hqlib.ru/st.php?n=101>.
23. Демьянков В.З. Трансфер идей герменевтики в когнитивную лингвистику / В.З. Демьянков // Вопросы когнитивной лингвистики. – 2018. – No 4. – С. 5-14.
24. Джуманджі: Поклик джунглів: [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://uk.wikipedia.org/wiki/Джуманджі:_Поклик_джунглів
25. Джуманжди: Зов Джунглей: [Електронний ресурс] / Режим доступу: http://jumanji.fandom.com/ru/wiki/Джуманджи:_Зов_джунглей
26. Жданович М.А. Лингвистические средства создания образа персонажа в художественном диалоге: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04 / Междунар. ин-т рынка. Самара, 2009. 22 с. 26.
27. Зборовська Н. Психологія і літературознавство: посібник. Київ Академвидав, 2003. 390 с.
28. Зоненашвили Д. С. Диалог в драме и диалог в прозе : автореф. дис. на соискание учен. степени канд. филол. наук : спец. 10.02.04 "Германские языки" / Д. С. Зоненашвили. – М., 1980. – 20 с.

29. Зубавіна І. Кіноархетипіка як ядро екранного наративу. Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І.К. Карпенка-Карого. 2015. Вип. 16.- с. 119
30. Инфантова Г.Г. Язык. Речь. Личность: монография/Отв. редактор Сенина Н.А. / Ростов – на –Дону: Легион, 2008. - 504 с.
31. Іваницька М.Л. Мовна особистість перекладача як чинник впливу на продукт перекладу (на матеріалі роману Б. Леберта “Крейзі”). Проблеми семантики, прагматики та когнітивної лінгвістики. 2012. Вип. 21. С. 147–159.
32. Казакова Т. А. Художественный перевод : учеб. пособие [Текст] // Т. А. Казакова. – СПб.: ИВЭСЭП, Знание, 2002. – 112 с.
33. Каллер Дж. Теория литературы : краткое введение / Дж.Каллер ; [пер. с англ. А. Георгиева]. – М. : Астрель : АСТ, 2006. – 158
34. Карабан В.І., Мейс Дж. Переклад з української мови на англійську мову / В.І. Карабан, Дж. Мейс. – Вінниця: Нова книга, 2003. – 608 с.
35. Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс // В.И. Карасик – Волгоград: Перемена, 2002. – 477 с.
36. Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность. // Ю.Н. Караулов – Из.5-е, стер. – М: КомКнига, 2006. – 261 с.
37. Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность. Москва : Издательство ЛКИ, 2007. 264 с.
38. Караулов Ю.М. Російська мова та мовна особистість. - М.: Наука, 1987. - 257 с.
39. Карчевская К.С. Архетипы в кинематографе: культурологический анализ: Автореферат диссертации кандидата культурологии. СПб, 2010. 25 с.
40. Кемпбел Дж. Герой із тисячею облич / укр. пер. О. Мокровольский. К.: Вид. дім «Альтернативи», 1999. 329 с.
41. Комиссаров В. Н. Общая теория перевода. Проблемы переводоведения в освещении зарубежных ученых: учеб. пособие. // В. Н. Комиссаров – М.: ЧеРо, 1999. – 134 с

42. Комиссаров В. Н. Современное переводоведение: учеб. пособие // В. Н. Комиссаров. – М.: ЭТС, 2001. – 424 с.
43. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) / В. Н. Комиссаров. М. : Высш. школа, 1990. 253 с.
44. Кораблева Н.Ю., 2010. (2010). *Peredacha vozrastnyh i gendernyh osobennostej idiolekta (pri perevode proizvedenij hudozhestvennoj literatury s anglijskogo jazyka na russkij)* [Rendering age and gender peculiarities of a idiolect (when translating fiction from English into Russian)]: avtoref. dis.... kand. filol. nauk [synopsis of Candidat's dissertation (Philology)]. Москва.)
45. Коршунова С. Літературний архетип як спосіб пізнання тексту / С. Коршунова // Зарубіжна література в навчальних закладах. – 2004. – № 6. – С. 3–4.
46. Красных В.В. Основы психолингвистики и теории коммуникации: курс лекций. Москва : Гнозис, 2001. 270 с
47. Крысин Л. П. О речевом поведении человека в малых социальных общностях (постановка вопроса) //Крысин Л.П. Русское слово свое и чужое. Исследования по современному русскому языку и социолингвистике. М.: Языки славянской культуры, 2004. - 483 с.
48. Крысин Л. П. Речевое общение в условиях речевой неоднородности. // Л. П. Крысин – М.: Эдиториал УРСС, 2000. – 224 с.
49. Кубрякова Е. С. Драматургические произведения как особый объект дискурсивного анализа (к постановке проблемы) / Е. С. Кубрякова, О. В. Александрова // Известия РАН СЛЯ. – 2008. – Т. 67. – № 4. – С. 3–10.
50. Кусько К. Я. Проблеми мови сучасної художньої літератури : Невласне-пряме мовлення у літературі НДР. Львів : Вища школа, 1980. 208 с.
51. Кухаренко В.А. Інтерпретація тексту / В.А. Кухаренко. – Вінниця: Нова книга, 2004. – 272 с.
52. Левый И. Мастерство перевода // И. Левый. – М.: Советский писатель, 1970. – 529 с.

53. Літературознавчий словник-довідник / [за ред. Р. Т. Гром'яка, Ю. І. Ковалева, В. І. Теремка]. – [2-е вид, випр. і доп.]. – К. : ВЦ “Академія”, 2006. – 752 с.
54. Львовичкіна А. М. Основні статичні характеристики етносу / А. М. Львовичкіна // Етнопсихологія : [навчальний посібник]. – К. : МАУП, 2002. – С. 43–56 ; бібл. : С. 139–140.
55. Маленко О. О. Творення й рецепція художнього образу в аспекті художньої ментальності автора – читача. Лінгвістичні дослідження: Збірник наукових праць ХНПУ імені Г. С. Сковороди. Харків: вип. 43, 2016. – с. 190–201.
56. Мальцева О.А. Семантико-стилистическая интерпретация словесного портрета и повторной номинации в художественном прозаическом тексте. Л., - 1986, с.5
57. Мелетинский Е. Аналитическая психология и проблема происхождения архетипических сюжетов. Вопросы философии, 1991. No 10. 57 с.
58. Мещеряков, Б.Г. Большой психологический словарь / Б.Г. Мещеряков, В.П. Зинченко.–Санкт-Петербург : Прайм Еврознак, 2003. – 632 с.
59. Мовленнєва манера персонажів літературного твору: [Електронний ресурс]/ Режим доступу: <https://studfile.net/preview/7163442/page:10/>
60. Моклиця М. Основи літературознавства : [посібник для студентів] / М. Моклиця. – Тернопіль : Підручники і посібники, 2002. – 192 с.
61. Найда Ю. К науке переводит / Ю. Найда // Лингвистические аспекты теории перевода : хрестоматия. Ереван : Лингва, 2007. - С. 4-31.
62. Науменко А. М. Філологічний аналіз тексту (основи лінгвопоетики): навч. посібн. [для студ. вищ. навч. закл.] // Анатолій Максимович Науменко. – Вінниця: Нова книга, 2005. – 416 с.

63. Нелюбин, Л.Л. Толковый переводоведческий словарь / Л.Л. Нелюбин. – Москва : Флинта : Наука, 2003. – 320 с.
64. Николаева Т.М. «Социолингвистический портрет» и методы его описания // Русский язык и современность. Проблемы и перспективы развития русистики: докл. всесоюз. науч. конф. – М., 1991. - Ч. 2. – с. 73-75.
65. Ницполь В.І. Мовна особистість персонажа серійного вбивці (на матеріалі американської прози ХХ століття) : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04 / ДВНЗ «Прикарпатський нац. ун-т ім. В. Стефаника», Львів. нац. ун-т ім. І. Франка. Івано-Франківськ, 2018. 233 с.
66. Образцова О.М., Образцова О.В. Мовленнєва характеристика персонажу художнього тексту як перекладацька проблема: [Електронний ресурс] / Режим доступу: https://www.academia.edu/23461478/Speech_Behavior_of_a_Fiction_Text_Hero_as_a_Translation_Challenge, с. 3
67. Одинцов В. В. О языке художественной прозы. Повествование и диалог / В. В. Одинцов. – М. : Наука, 1973. – 106 с.
68. Отклонение от литературной нормы: [Електронний ресурс] / Режим доступу: http://statref.ru/ref_rnarnapolpol.html
69. Петрова Н.Ю. К вопросу о канонах построения пьес (когнитивно-дискурсивный аспект) / Н. Ю. Петрова // Вестник ВГУ. Серия : Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2010. – № 1. – С. 42–45.
70. Писаренко К. В. Типологія мовних портретів персонажів у художніх текстах триптиху «Хресна проща» Р. Іваничука: змістовий аспект. Лінгвістичні дослідження: Зб. наук. праць ХНПУ ім. Г.С. Сковороди. Вип. 42, 2015. С. 150- 155.
71. Пригодій С. Архетип і компаративістика. Проблеми семантики, прагматики та когнітивної лінгвістики, 2007. Вип. 11. С.281–286.
72. Процик І. Архетип і символ: проблеми визначення та взаємодії

73. Рецкер Я. И. Теория перевода и переводческая практика: очерки лингвистической теории перевода [Текст] / Я. И. Рецкер. – М. : Р. Валент, 2004. – 237 с.
74. Речевая характеристика персонажа литературного произведения (на материале переводов романа Ф. Бегбедера на русский язык. Иркутск: ФГБОУ ВПО "ИГЛУ", 2016. 112 с.
75. Русанівський В. М. та ін. Українська мова : енциклопедія / редкол. Київ: Вид-во «Українська енциклопедія» ім. М. П. Бажана, 2004. 820 с.
76. Сорокин Ю. А. Переводоведение: статус переводчика и психогерменевт. процедуры // Ю. А. Сорокин. – М.: Гнозис, 2003. – 159 с
77. Способы создания речевой характеристики: [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://www.jurnal.org/articles/2010/fill7.html>, свободный
78. Старостина Ю. С. Способы интенсификации лексических средств выражения негативной оценки в английской стилизованной разговорной речи / Ю. С. Старостина // Модернизация филологического образования: проблемы и перспективы : материалы междунар. науч.-практ. конф. – Оренбург : ИПК ГОУ ОГУ, 2004. – С. 364–368.
79. Тарасенко Т. П. Языковая личность старшеклассника в аспекте ее речевых реализаций (на материале данных ассоциативного эксперимента и социолекта школьников Краснодара): автореф. дис. ... канд. филол. наук. Краснодар, 2007. – 26 с.
80. Удовиченко Л.М. Теорія і технологія вивчення художніх образів-персонажів у курсі зарубіжної літератури старшої школи: Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора педагогічних наук. Київ, 2020. 511 с.
81. Фрейд З. Художник и фантазирование З. Фрейд. – М. : «Республика», 1995. – С. 129–134.
82. Хализев В. Е. Теория литературы: учебник / В. Е. Хализев. – [4-е изд., испр. и доп.]. – М.: Высшая школа, 2007. – 405, [1] с.
83. Хренов Н.А. Кино: реабилитация архетипической реальности / Н.А. Хренов. – М. : Аграф, 2006. – 701 с.

84. Чернец Л. В., Хализев В. Е., Эсалнек А. Я. и др.; под ред. Л. В. Чернец. Введение в литературоведение: учеб. пособие – М. : Высшая школа, 2004. – 680 с.
85. Шаповал А.С. Лінгвокультурологічна характеристика мовної особистості персонажа художнього твору (на матеріалі романів Перл Бак «Імператриця» та Павла Загребельного «Роксолана») : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.15 / Південноукр. нац. пед. ун-т ім. К.Д. Ушинського, Одеса, 2015. 192 с.
86. Шевчук З.С. Понятійно-термінологічне поле дослідження ієрархії «мовна особистість – мовний портрет». Одеський лінгвістичний вісник. С. 305–308.
87. Шлейникова Е. Е. Речь персонажей: текст научной статьи по специальности "Литература. Литературоведение. Устное народное творчество" // Новый филологический вестник. – 2011. – Вып. No 2. – Т. 17. – С. 135–139.
88. Шулік С. Актуальні проблеми художнього перекладу // С. Шулік; наук. кер. О.О. Жулавська. Перекладацькі інновації: матеріали V Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції, м. Суми, 12–13 березня 2015 р. / редкол.: С.О. Швачко, І.К. Кобякова, О.О. Жулавська та ін. – Суми : СумДУ, 2015. – С. 141–143
89. Эко Умберто. Сказать почти то же самое. Опыты о переводе. Перев. с итал. А. Н. Коваля. // Э. Умберто. – СПб.: Симпозиум, 2006. – 574 с.
90. Ярошевский М. Г. Фрейдизм / М. Г. Ярошевский // История психологии. – [3-е изд., дораб.]. – М. : Мысль, 1985. – С. 366–386.
91. Adamson S. From empathetic deixis to empathetic narrative: stylization and (de)subjectivisation as processes of language change / S. Adamson // Subjectivity and Subjectivisation: Linguistic Perspectives. – Cambridge University Press, 1995. – P. 195– 224.
92. Atwood M. Negotiating with the Dead. A Writer on Writing / M. Atwood. – London: Virago Press, 2003. – 224 p, с. 50

93. Besemeres, M. Language and Emotional Experience: The Voice of Translingual Memoir // *Biingual Minds: Emotional Experience, Expression and Representation* / ed. A. Pavlenko. Clevedon: Multilingual Matters LTD, 2007. P. 34-58.
94. Bodkin M. *Archetypal Patterns in Poetry*. N.Y., 1956. 358 p.
95. Eder J. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media* / Eder J., Jannidis F., Schneider R. – Berlin; New York: Walter de Gruyter, 2011. – 605 p.
96. Fisher-Lichte E. *The Dramatic Dialogue Oral or Literary Communication?* / E. Fisher-Lichte // *Semiotics of Drama and Theatre: New Perspectives in the Theory of Drama and Theatre* / [ed. by H. Schmid, A. van Kesteren]. – Amsterdam, 1984. – 413 p.
97. Hartigan K. *The Many Forms of Drama* / K. Hartigan. – Lanham, MD: University Press of America, 1985. – 143 p. c.12-27.
98. Herman V. *Dramatic Discourse: Dialogue as Interaction in Plays* / V. Herman. – N. Y.: Routledge, 2005. – 344 p.
99. Mandala S. *Twentieth-century drama dialogue as ordinary talk: speaking between the lines* / S. Mandala. – Aldershot [u.a.]: Ashgate, 2007. – 141 p.
100. McIntyre D. *Characterisation. The Cambridge Handbook in Stylistics*. Eds. P. Stockwell & S. Whiteley. Cambridge: Cambridge University Press, 2014. P. 149-164.
101. Newmark P. *Approaches to Translation* / Peter Newmark. Oxford: Pergamon Press, 1981. - 200 p.
102. Nida E. A. *Toward a Science of Translating* // E. A. Nida. – Leiden: B. J. BRILL, 1964. – 331 p., c. 31
103. Schmidt, V. (2007). *The 45 Master characters*. Cincinnati, Ohio: Writers Digest Books, p. 20
104. Stein, S. *Six Points about Character, Plot, and Dialogue* [Электронный ресурс] / S. Stein. – Режим доступа: www.suite101.com.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

105. Jumanji: Welcome to the Jungle: [Електронний ресурс]./ Режим доступу: <https://rezka.ag/films/adventures/25386-dzhumandzhi-zov-dzhungley-2017.html>

106. Джуманджі: Поклик джунглів: [Електронний ресурс]./ Режим доступу: <https://uakino.club/filmy/genre-action/5771-dzhumandzh-poklik-dzhunglv.html>