

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА ТЕОРІЇ ТА ПРАКТИКИ ПЕРЕКЛАДУ З АНГЛІЙСЬКОЇ
МОВИ**

**Кваліфікаційна робота
магістра**

**на тему ЛІНГВОСТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОГО
АНГЛОМОВНОГО АНІМАЦІЙНОГО ТЕЛЕСЕРІАЛУ ТА ЇХ
ВІДТВОРЕННЯ У ПЕРЕКЛАДІ (НА МАТЕРІАЛІ МУЛЬТСЕРІАЛУ
“GRAVITY FALLS”)**

**Виконала: студентка 2 курсу,
групи 8.0357-а-з
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041 Германські мови
та літератури (переклад включно),
перша – англійська
освітньо-професійної програми
Переклад (англійський)
Мирошниченко Марина Сергіївна**

Керівник к.ф.н., доц. Андрєєва І. О.

Рецензент д.ф.н., доц. Шевченко О. І.

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет іноземної філології

Кафедра теорії та практики перекладу з англійської мови

Освітній рівень магістр

Спеціальність 035 Філологія

Спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно)
перша –англійська

освітньо-професійна програма Переклад (англійський)

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри теорії
та практики перекладу
з англійської мови

« _____ » _____ 2021 року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА
МИРОШНИЧЕНКО МАРИНИ СЕРГІЇВНИ

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проекту) «Лінгвостилістичні особливості сучасного англомовного анімаційного телесеріалу та їх відтворення у перекладі (на матеріалі мультсеріалу “Gravity Falls”)»

Керівник кваліфікаційної роботи (проекту) Андрєєва Ірина Олександрівна, к.ф.н., доцент

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затвержені наказом ЗНУ від «13» квітня 2021 року № 590-с

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи (проекту)

22.11.2021 року

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проекту)

Теоретичні засади дослідження анімаційного кінотексту, особливості перекладу мовних інновацій та їх відтворення у перекладі на матеріалі анімаційного мультсеріалу “Gravity Falls”.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити): надати визначення поняттю «кінотекст», визначити жанрову специфіку анімаційного кінотексту та його особливості як об'єкту перекладу, надати визначення поняттю «оказіоналізм», встановити їх структурно-семантичні особливості, проаналізувати способи, засоби та шляхи відтворення оказіоналізмів в перекладі.

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проекту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Піпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Андрєєва І. О., к.ф.н., доц.	07.05.2021	07.05.2021
Розділ 1	Андрєєва І. О., к.ф.н., доц.	03.06.2021	03.06.2021
Розділ 2	Андрєєва І. О., к.ф.н., доц.	15.07.2021	15.07.2021
Висновки	Андрєєва І. О., к.ф.н., доц.	27.09.2021	27.09.2021

6. Дата видачі завдання 22.04.2021

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проекту)	Примітка
1.	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх вивчення та аналіз; укладання бібліографії	квітень 2021	виконано
2.	Добір фактичного матеріалу	травень 2021	виконано
3.	Написання вступу	червень 2021	виконано
4.	Написання теоретичного розділу	серпень 2021	виконано
5.	Написання практичного розділу	вересень 2021	виконано
6.	Формулювання висновків	жовтень 2021	виконано
7.	Проходження нормоконтролю	листопад 2021	виконано
8.	Одержання відгуку та рецензії	грудень 2021	виконано
9.	Захист	грудень 2021	виконано

Автор роботи несе персональну відповідальність за відсутність в роботі несанкціонованих текстових запозичень (академічного плагіату)

Магістрант

_____ (підпис)

Мирошніченко М. С.

(ініціали та прізвище)

Керівник роботи

_____ (підпис)

Андрєєва І. О.

(ініціали та прізвище)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

_____ (підпис)

В. В. Погонець

(ініціали та прізвище)

РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 60 стор., 62 джерел.

Об’єкт дослідження: мовні інновації в мультиплікаційному серіалі “Gravity Falls”.

Мета роботи: окреслення структурно-семантичних особливостей мовних інновацій в анімаційному тексті та шляхів їх відтворення в перекладі на матеріалі серіалу “Gravity Falls”

Теоретико-методологічні засади: суцільна вибірка при зборі мовних інновацій для дослідження; контрастивний метод при зіставленні англомовних okazionalizmів та їх україномовних перекладів; трансформативний метод дозволив проаналізувати переклади інновацій; метод кількісних підрахунків допоміг зіставити кількісні підрахунки okazionalizmів за різними критеріями та за допомогою описового методу було здійснено аналіз пояснення труднощів перекладу.

Отримані результати: у дослідженні було виявлено особливості кінотексту та анімаційного тексту. Продуктивними способами словотворення для okazionalizmів є афіксація, основоскладання, телескопія, конверсія, редуплікація, аналогія, метафора, ономотопея. За семантичним принципом класифікування, було виявлено, що найбільшою групою okazionalizmів стали антропоніми та міфоніми. Дослідивши переклад власних назв та імен у мультсеріалі, було зроблено висновок, що їх відтворення у мові, на яку перекладаємо, відбувається за допомогою транскрибування та транскрипції. Найпродуктивнішими способами в перекладі є калькування.

Ключові слова: анімаційний кінотекст, okazionalizm, дискурс, переклад, перекладацькі трансформації.

ЗМІСТ	
ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 ЛІНГВАЛЬНІ ПАРАМЕТРИ КІНОТЕКСТУ ЯК АНІМАЦІЙНОГО ЖАНРУ	6
1.1 Визначення поняття кінотекст	6
1.2 Жанрові особливості кінотексту	10
1.3 Анімаційний фільм як особливий вид кіномистецтва	14
1.4 Анімаційний текст як об'єкт перекладу	17
ВИСНОВКИ	19
РОЗДІЛ 2 МОВНІ ІННОВАЦІЇ В АНІМАЦІЙНОМУ ТЕКСТІ МУЛЬТСЕРІАЛУ “GRAVITY FALLS” ТА ЇХ ВІДТВОРЕННЯ В ПЕРЕКЛАДІ	20
2.1 Інноваційна лексика в анімаційному тексті	20
2.2 Структурні особливості okazіоналізмів	23
2.2.1 Типи okazіоналізмів за кількістю компонентів	24
2.2.2 Типи okazіоналізмів за співвіднесеністю до частин мови	29
2.3 Семантичні характеристики okazіоналізмів	32
2.4 Способи утворення okazіоналізмів	40
2.5 Особливості відтворення мовних інновацій в перекладі	46
ВИСНОВКИ	58
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	61

ВСТУП

На сьогоднішній день кіноіндустрія все більше набирає популярності та актуальності у дискурсі розваг. За останні двадцять років зарубіжне кіно, зокрема англомовних держав, робить неабиякий вплив на культуру та мову інших країн. Не меншої уваги викликає сфера кінематографа і у лінгвістичних колах. Дослідження кінотексту, як особливого виду тексту, де поєднано семантику та синтаксис у єдиний кіноряд, ставить нові задачі перед перекладознавством. Свої наукові праці до цієї теми присвятили Ю. М. Лотман, Ю. Г. Цив'ян, Р. Агост, М. С. Снеткова, З. Петтіт, А. Є. Куліков, Г. Г. Слишкін, М. А. Єфремова, Є. А. Попов, Ю. Н. Усов.

Особливе місце у кінодискурсі займає жанр анімації. Анімаційне кіно відрізняється від традиційного кіно не лише різноманіттям форм, жанрів та тем. Мультиплікаційний текст – це полікодова система, з графічним, аудіо-, вузальним та текстовим кодами. Робота перекладача над анімацією різниться від роботи над фільмом ще й тим, що переклад анімаційних фільмів ускладнюється добором ліпсінк-відповідника прямої мови персонажів.

Більші технічні можливості зйомки мультфільмів, комп'ютерна графіка, розширюють жанрову різноманітність та базу тем для фільмів, що дає політ фантазії виробникам анімаційних фільмів на створення нових явищ і персонажів у межах мультиплікаційного всесвіту. Жанр фентезі зумовлює і виникнення авторських неологізмів, які називають ці самі явища або персонажів. Авторські неологізми або okazionalizmi – це цікаве лінгвістичне явище, адже воно виникає, щоб задовольнити не лише номінативну функцію, а й експресивну. Велика кількість типів okazionalizmi та функції настільки різноманітні, що дане лінгвістичне явище становить справжню проблему для перекладача.

Магістерська робота присвячена проблематиці перекладу анімаційного тексту, дослідженню його лінгвальних та екстралінгвальних особливостей, пошук стратегій перекладу авторських неологізмів, зокрема okazionalizmi та

аналіз їх відтворення у мові перекладу з чим і пов'язана **актуальність** цього дослідження.

Об'єктом нашого дослідження є мовні інновації в мультиплікаційному серіалі "Gravity Falls".

Предметом дослідження є способи відтворення інноваційних мовних засобів в перекладі анімаційного серіалу "Gravity Falls".

Метою роботи є окреслення структурно-семантичних особливостей мовних інновацій в анімаційному тексті та шляхів їх відтворення в перекладі.

В ході роботи планується розв'язати наступні **завдання**:

- 1) надати визначення поняттю «кінотекст»;
- 2) з'ясувати роль лінгвальних та екстралінгвальних чинників на переклад кінотексту;
- 3) визначити жанрову специфіку анімаційного фільму;
- 4) визначити особливості анімаційного тексту як об'єкту перекладу;
- 5) надати визначення поняттю «оказіоналізм»;
- 6) встановити структурні особливості оказіоналізмів;
- 7) з'ясувати семантичні характеристики оказіоналізмів за семантикою;
- 8) визначити продуктивні шляхи утворення оказіоналізмів;
- 7) проаналізувати способи, засоби та шляхи відтворення оказіоналізмів

в перекладі.

Матеріалом для дослідження є тексти мультиплікаційного серіалу "Gravity Falls" та їх україномовні переклади. За допомогою таких електронних словників як English Oxford Living Dictionaries, Gravity Falls Wiki, Online Etymology Dictionary, Thesaurus та Urban Dictionary було здійснено тлумачення інновацій та їх переклад.

При дослідженні були використанні **методи** суцільної вибірки при зборі мовних інновацій для дослідження; контрастивний метод при зіставленні англійських оказіоналізмів та їх україномовних перекладів; трансформативний метод дозволив проаналізувати переклади інновацій; метод кількісних підрахунків допоміг зіставити кількісні підрахунки

оказіоналізмів за різними критеріями та за допомогою описового методу було здійснено аналіз пояснення труднощів перекладу.

Практичне значення роботи полягає у застосування отриманих результатів в можливості утворення механізмів та інших мовних засобів для адекватного перекладу саме оказіоналізмів, що відображають жанрову специфіку обраного мультиплікаційного серіалу.

Структура роботи: дослідження складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаної літератури.

У вступі подано загальні відомості про дану наукову працю, починаючи від умотивування теми, мети, завдань, актуальності дослідження, визначення об'єкту, предмету та структурування роботи.

У першому розділі подаються загальні відомості про кінотекст як лінгвістичне явище, ознайомлення із жанровою специфікою фільмів, особливу увагу приділено анімаційному кінотексту та його особливостям як об'єкту перекладу.

Другий розділ містить характеристику поняттю «оказіоналізм» та власне структурні та семантичні особливості на матеріалі обраного анімаційного серіалу. Даний розділ має аналіз способів, засобів та шляхів відтворення оказіоналізмів в перекладі.

У висновках подано узагальнені результати дослідження.

Загальна кількість сторінок 60 кількість використаних джерел 62.

РОЗДІЛ 1

ЛІНГВАЛЬНІ ПАРАМЕТРИ КІНОТЕКСТУ ЯК АНІМАЦІЙНОГО ЖАНРУ

1.1 Визначення поняття кінотекст

У глобалізованому світі англійська мова, і відповідно англомовні фільми чинять великий вплив на культуру інших країн. Поштовх до розвитку кіно, в тому числі анімаційного кіно, дав стрімкий розвиток комп'ютерних технологій та інтернет. Все це посприяло та наштовхнуло мільйони людей знімати блоги, писати фанфіки (англ. *fan fiction* – вигадані твори), створювати відео в техніці анімації на різноманітні теми, займатися косплеєм (костюмованим перетворенням в персонажів мультфільмів, коміксів, комп'ютерних ігор) тощо. Англомовні фільми жанру фентезі б'ють рекорди касових зборів по всьому світі («Аватар» 2009, «Месники: Фінал» 2019). Анімаційне кіно не тільки є дуже популярний жанром у кіномистецтві, але є однією з актуальних тем для обговорення лінгвістами. Мультфільм – це особливий художній жанр, який має особливу структуру кінотексту, якому властива полікодовість, тобто взаємодія мовного, звукового та візуального кодів у кінотексті, які несуть у собі семантичне значення і яке, відповідно перекладачу треба перекладати враховуючи ці коди. Все це викликає багато труднощів у перекладі. Все це підтверджує факт актуальності і важливості дослідження адекватності перекладу анімаційного аудіовізуального матеріалу.

Термін кінотекст є досить дискусійним та потребує подальшого дослідження. Науковці розійшлись у своїх визначеннях та трактуванні даного явища і на сьогоднішній день немає його чітко визначеної дефініції. Щоб дати визначення поняттю «кінотекст» лінгвісти відштовхуються від поняття «текст», що входить у склад поданого терміну.

У мовознавстві текст – це «мовний твір» не тільки записаний, а й зафіксований тим чи іншим чином, будь-якої протяжності – від однослівної репліки до книги. [Маслов 1987, с. 10] За визначенням І. Р. Гальперіна, текст – це твір мовленнєвого процесу, який є завершеним, об'єктивованим у вигляді письмового документа, що складається із ряду особливих одиниць, які об'єднані різними типами лексичного, граматичного та стилістичного зв'язку та має певну спрямованість. [Гальперін 1981, с. 139] Г. Г. Слишкін та М. А. Єфремова розглядають текст як сферу функціонування мовних одиниць, лише в якому слово отримує своє повне осмислення. [Слишкін, Єфремова 2004, с. 10] Таким чином, бачимо, що текст у визначеннях науковців – це продукт мовленнєвого процесу, в якому функціонують мовні одиниці.

Однак в кіно, текст і мовні одиниці в ньому, супроводжуються музикою, картинками, жестами, шумом тощо. Іншими словами текст містить в собі візуальну та аудіальну складові – нелінгвальний аспект.

Охарактеризувати явище, так званого аудіовізуального тексту, намагалися Ю. Г. Цив'ян, Ю. М. Лотман, Ю. М. Тинянов, Г. Г. Слишкін, М. А. Єфремова, П. Пазоліні, Ю. Н. Усов, У. Еко. За Ю. Г. Цив'яном, кінотекст розглядається як дискретна послідовність безперервних ділянок тексту, в якому сегменти кінотексту – це кадри. [Цив'ян 1984, с. 109-111] На думку Ю. Н. Усова, кінотекст – це динамічна система пластичних форм, які існують в екранних умовах просторово-часових вимірах та передає аудіовізуальними засобами послідовність розвитку думки художника про світ та себе. [Усов 1980, с. 125]. Як вважає Ю. Тинянов, кіно користується словами тільки або як мотивуванням для зв'язку кадрів, або як елементом, що грає роль лише по відношенню до кадру, контрастну або ілюструючу; «здесь получается взаимодействие техники и искусства». [Тинянов 1933] Цікавим визначенням тексту також поділилась Є. Б. Іванова, яка зазначила, що кінофільм – це текст, зафіксована на плівці чи іншому носії послідовність зображень, які супроводжуються звуковим рядом. [Іванова 2011] Таким чином, виходить, що кінотекст – це система послідовних кадрів зі звуковим супроводженням, в якій

функціонують мовні одиниці. Однак, визначення, що були приведені вище не до кінця розкривають сутність кінотексту. В мові кіно не існує коду, що складається із одиниць та способів їх організації, які було б легко розпізнати і виділити, і які б були спільними для всіх фільмів. Якщо спробувати виділити якийсь один елемент із кінотексту, неможливо цього зробити без втрати якихось його важливих властивостей. [Слишкін, Єфремова 2004, с. 17]

Як вже зазначалося раніше, кіно – це інформація зафіксована на плівці чи цифровому носії. Однією з головних характеристик кіно є його прагнення до зображення дійсності. Хоча дійсність в кінематографічному кадрі не завжди є реальністю. Кінематограф – як технічний винахід, в першу чергу був фотографією в русі і поява «об'ємної фотографії» викликала довіру у глядача. Однак, той перехід від фотографії до рухливого зображення із зображенням дійсності ніс в собі вже знайому інформацію глядачу, а як відомо, коли інформація отримувачу вже знайома, вона йому стає нецікава. Проблему було вирішено пошуком нових ракурсів, грою світла – які надавали зображенню не просто нового погляду з боку глядача, а й нових значень. Дуже показовий приклад наводить Ю. Лотман із фільму «Балада про солдата», де фашистський танк переслідує солдата, який біжить із останніх сил. В кадрі, однак, ракурс обраний режисером не є тривіальним – кадр перевернутий на 180 градусів, тобто небо внизу, а земля зверху. Дане режисерське рішення дуже вдало впливає на глядача та надає ще більшої напруженості. Коли все вертається на свої місця і наступним кадром показують танк, який горить, глядач різко видихає з облегшенням. Наголосимо на тому, що не дарма саме ці кадри та саме така послідовність показується глядачу, адже їх єдність грає також єдину смисловою єдність. Таким чином ми бачимо, як спотворена дійсність у кіно може впливати на глядача та нести в собі додаткові образи та значення. [Лотман 1973, с. 8-16]

Звуковий ряд грає не менш важливу роль у сприйманні, ніж візуальна складова кіно. Фонова музика або звуки задають мажорний або мінорний настрій усій композиції. Звуки здатні викликати асоціації, натякати на щось

або нести у собі естетичну функцію. Однак, часто звукове супроводження не відповідає зображенню. За приклад візьмемо будь-який фільм жахів. Більшість фільмів даного жанру розпочинаються на позитивному настрої, хоча глядач вже розуміє, що щось йде не так, коли на фоні красивого кадру щасливої родини починає ненав'язливо грати музика у мінорному ладі. Або наведемо ще один приклад з будь-яким фільмом того самого жанру, коли глядач бачить на екрані мінімально навантажений деталями задній план та актора, який йде у невідоме йому місце. Як правило на фоні або грає містична музика, або не має музики взагалі. В той самий момент, глядач вже передчуває напругу. І коли в момент того, як герой нібито зустрічається із потенційною небезпекою, на фоні різко з'являється якийсь звук, що лякає глядача. Часто в той самий момент актор так і не зустрічає джерело небезпеки, а глядач вже через звуковий ефект сидить наляканий. Таким чином, ми бачимо яку велику роль грає звуковий ряд неспівпадінням із зображенням, і в той же час на цьому контрасті може нести додатковий символізм.

Однозначно віднести кіно до числа мовних чи немовних явищ неможливо, що вказує на тісний взаємозв'язок мистецтва кіно із семіотикою, а система мовного, звукового та візуального кодів у кінотексті вказує на його полікодовість. На думку У. Еко, який відштовхувався від наукових надбань К. Метца та П. Пазоліні, будь-яка комунікація має в собі код і навіть там, де, як нам здається існує лише «експресивність», це не означає, що там немає коду, його треба лише віднайти. У. Еко впевнений, що будь-яке повідомлення, не важливо чим саме виражене це повідомлення, має власний код. Він виділяє коди: коди сприйняття, впізнання, передачі, тональні, іконічні, іконографічні, смаку, риторичні, стилістичні та підсвідомого. Таким чином, фільм постає перед глядачем не як казка, відступ від дійсності, а як система іншої мови, яка раніше існувала, при чому система умовних понять кіно і цієї мови взаємодіють одна з одною. Еко ще раз доводить семіотичну різнобічність кінематографічного коду, адже в залежності від глядача, повідомлення «зашифроване» у фільмі може мати багато значень. [Еко]

Отже, кінематограф все більше стає популярним у сфері розваг, відповідно, аудіовізуальний переклад на сьогоднішній день є актуальним. Кінотекст – це послідовність кадрів, записана на кіноплівку, в якій взаємодіють лінгвальний та нелінгвальний коди, а саме: звуковий та візуальний. Кінотексту притаманні наступні характеристики як інформативність, прагматична направленість, логічність та зв'язність розповіді, діалогічність, полісемантичність.

1.2 Жанрові особливості кінотексту

Робота перекладача з кінотекстом будь-якого жанру має здійснюватися відповідно жанру кіно та його типу. Найважливіше, що має пам'ятати перекладач, так це те, що кінотекст як особливий текст є різноплановим, адже в ньому присутні дві семіотичні системи – лінгвальна та нелінгвальна, а отже і переклад має відбивати значення цих систем з урахуванням обраного жанру кіно. Лінгвістична система в кінотексті представлена двома складовими: письмовою (різноманітні надписи магазинів, міст, записки, титри тощо) та усною (мова персонажів, пісні, мова за кадром), які виражені за допомогою знакової системи – мови.

Нелінгвальна система, як вже було зазначено, виражена звуковою частиною (природними шумами, технічними та музикою), відеорядом (люди, природа, тварини, міміка, події, спецефекти, інтер'єр, реквізит тощо). Все це є одиницями кінотексту, які представлено в наступній таблиці Г. Г. Слишкіна та М. А. Єфремової (див. Таблицю 1.1):

Таблиця 1.1.
Знаки кінотексту

Знаки кінотексту	Лінгвальні	Нелінгвальні
Звукові	Мова акторів, пісні, мова за кадром	Природні шуми, технічні шуми та музика
Візуальні	Надписи магазинів, міст, записки, титри	Рухи людей, природи, тварин; міміка, події, спецефекти, інтер'єр, реквізит

У кіноматографі прийнято виділяти два напрями кіно: «лінію Люм'єра» та «лінію Люм'єса» за прізвищами постановників перших фільмів. Перша лінія кіно, реалістична, дала початок документальному кіно, друга, видовищна, - художньому. До першого напрямку кіно також належать науково-популярне, навчальне, науково-дослідне, науково-виробниче. Кожен з видів цього кіно розрахований на свою аудиторію та виконує свою функцію, наприклад: науково-дослідне або науково-виробниче розраховані на спеціалістів у той чи іншій галузі. Науково-популярний вид кіно розрахований на ширше коло людей та дає в доступній формі основи наук, популяризує їх або розповідає про життя вчених. В педагогічних цілях використовують, відповідно, навчальне кіно. Лінгвальними особливостями даного жанру кіно є наявність термінології, використання слів у прямому значенні, приведення статистичних даних та фактів, чіткість та послідовність розповіді, мінімізація експресивності.

Щодо художнього виду кіно або ігрового кіно, то його основним продуктом є художнє відтворення вигаданої ситуації, в основі якої лежить відтворення життєвого матеріалу. Ще одним особливим видом кіно – є анімаційне кіно або мультиплікаційне кіно. Створення анімаційного кіно

відбувається за допомогою малюнків, покадровій зйомці ляльок або комп'ютерних анімацій. Останній вид техніки на сьогоднішній день є найпопулярнішим. Усі зображення проєктуються на екран та створюють ілюзію оживлення персонажів. Для ігрового кіно притаманні наступні ознаки: розмовний стиль, емоційна забарвленість мовних одиниць та їх вживання у переносному значенні, використання фразеологізмів, синонімів, просторіччя. Для ігрового кіно в жанрі фентезі також обов'язковим явищем є використання неологізмів або авторських неологізмів (оказіоналізмів) для найменувань вигаданих предметів, явищ або персонажів у кіно.

Виділяють такі типи кіно:

1. Чорно-біле/кольорове;
2. німе/зі звуком;
3. анімаційне/неанімаційне;
4. односерійне/багатосерійне;
5. короткометражне/повнометражне;
6. широкоформатне/широкоекранне/панорамне/стереоскопічне;
7. дубльоване/недубльоване/із закадровим перекладом/із субтитрами (для зарубіжного кіно). [Слишкін, Єфремова 2004, с. 37-41]

Щодо жанрової різноманітності кіно, на сьогоднішній день їх існує дуже велика кількість. Жанр – це розподіл фільмів за певними ознаками на основі їх форми та змісту. Деякі фільми не входять до певного жанру, тому їх можна віднести одразу до кількох жанрів, що і породжує велику кількість підвидів жанрів. У нашому дослідженні ми візьмемо жанрову систему класифікації згідно з найбільшою базою даних та вебсайту про кінематограф – IMDb:

1. Action (бойовик) – авантюрний жанр кіно з великою кількістю сцен стрільби, переслідувань;
2. Adventure (пригодницький фільм або авантюрний фільм) – жанр, в якому швидко розвивається сюжет, головного героя спіткає потенційна небезпека, що змушує його до дії;

3. Animation (мультфільм) – жанр фільму виконаний в техніці мультиплікації або за допомогою комп'ютерної графіки;
4. Comedy (комедія) – жанр, заснований на комічних прийомах; протилежний трагедії;
5. Crime (детектив або кримінальне кіно) – жанр, в якому ведеться розслідування злочинів, часто в ньому розповідається про життя детективів, нерідко протиставляються кадри дій розвідника та злочинця;
6. Documentary (документальне кіно) – жанр кіно зняте на основі реальних подій;
7. Drama (драма) – жанр, в якому освітлюється приватне життя людей, показує драматичну взаємодію особистості із суспільством;
8. Family (сімейний фільм) – кінопродукція розрахована на одночасно декілька поколінь;
9. Fantasy (фантастика) – жанр, який зображує в основному події на такі популярні теми як життя в майбутньому, космічні мандри або вторгнення прибульців;
10. Film-noir (нуар) – жанр кримінальної драми 1940-1950х років, в яких відображена атмосфера песимізму, недовіри, характерна для американського суспільства під час Другої світової війни та Холодної війни;
11. Horror (фільм жахів) – жанр кіно, який викликає відчуття жаху у глядача;
12. Musical (мюзикл) – жанр кіно, в якому актори також багато співають та танцюють;
13. Romance (мелодрама) – жанр, в якому наявний ідеальний герой, головна героїня страждає, велика наявність інтриги та випадкових обставин;
14. Sci-Fi (науково-популярна фантастика) – жанр, заснований на фантастичних припущеннях в галузі науки;
15. Thriller – (трилер) – жанр, який за допомогою спеціальних прийомів викликає у глядача тривогу, напругу, психологічне співпереживання;
16. War (воєнний) – історичний жанр, який показує реальні воєнні події;

17. Western (вестерн) – жанр кіно, події якого відбуваються у другій половині XIX віку на Дикому Западі.

Отже, кінотекст як особливе явище у лінгвістиці має дві семіотичні системи – лінгвальну та нелінгвальну. Тому переклад має відбивати значення цих систем з урахуванням обраного жанру кіно. Всі кінострічки прийнято ділити на дві групи: документальні, наукові, навчальні фільми та художні. Кожному виду кіно притаманні свої лінгвальні особливості. На сьогоднішній день відома велика кількість жанрів та їх підвидів. При перекладі кінотексту перекладач повинен враховувати всі жанрові особливості, враховувати особливості аудиторії на яку розрахований даний жанр кіно та відповідно до цього виконувати якісний переклад фільму, адже саме від перекладу кінострічки залежить її сприйняття іншомовною аудиторією.

1.3 Анімаційний фільм як особливий вид кіномистецтва

Мультфільми стали невід'ємною частиною нашого повсякденного життя, а особливо грають важливу роль в житті кожної дитини. У дорослих же слово «мультфільм» викликає спогади про дитинство. Анімаційне кіно – особливий вид кіномистецтва в основі якого лежить оживлення зображення на екрані. Анімаційне або мультиплікаційне кіно (останній термін більш поширений на теренах країн колишнього СРСР) – відповідають назвам технік виробництва фільмів даного жанру. При мультиплікації (лат. *multiplication* - множення) на намальоване зображення накладали лист із різними елементами. При кукольній анімації (фр. *animation* – одухотворення, оживлення) зображення об'ємних ляльок, предметів проецирується на екран з великою швидкістю, що і створює ілюзію руху. Техніка комбінованої анімації суміщає в кадрі реальних акторів та анімаційних героїв, як наприклад у кінострічці «Пригоди Паддінгтона». Анімація в техніці стоп-моушн – покадрово знята

анімація, яка може бути різних типів: пластилінова, паперова, лялькова, з фотографіями. В техніці стоп-моушн та з мінімальним використанням комп'ютерної техніки знят фільм Уеса Андерсена «Острів собак». Більшість сучасних анімаційних фільмів, як правило, створюється за допомогою комп'ютерних програм 2D, 3D. Перший анімаційний фільм створений саме в цій техніці став «Історія іграшок» від студії Pixar.

Пересічним глядачем прийнято вважати, що анімаційне кіно орієнтоване виключно на дитячу та підліткову аудиторію, адже своєю формою воно дійсно приваблює дитячу увагу. Однак вважати, що мультиплікаційні фільми закріплені за дітьми – також помилково, так само як вважати казки Андерсена дитячим читанням. [Лотман 1984, с. 73] Звичайно анімаційний фільм грає дуже важливу роль у дитячому розвитку, однак не варто забувати, що в техніці анімації на даному етапі розвитку кінематографу може бути створене кіно будь-якого жанру.

Для дитячої аудиторії анімаційний фільм несе пізнавальну, навчальну, виховну та розвивальну функції. Він дає модель поведінки в навколишньому середовищі та дає уяву як виглядає те саме середовище. Більшість анімаційних фільмів створюють зараз із тієї точки зору, що їх будуть дивитись разом із дорослими, тому часто можна почути в дитячому мультфільмі жарти для дорослих, нецензурна лексика або вічні питання людського буття. Цікавим прикладом є анімаційний телесеріал «Смішарики», в якому з'являються серії, де головні герої шукають сенс життя.

Важливою відмінністю анімаційного кіно від ігрового кіно є те, що провідним є дія, а не слова. Наочність та візуальна складова домінують в анімаційному жанрі кіно, що і формує їх інтерес до мультиплікаційного кіно. За Сітцевою М. В. художні образи у мультфільмах мають наступні збірні узагальнені риси:

1. пізнаванність;
2. природність та простота рухів;
3. характерні для дітей вираз обличчя та міміка.

Основними характеристиками анімаційного кіно також є наступні сюжетні характеристики:

1. поєднання протилежних характерів, наприклад протиставлення добра і зла (Діппер та Мейбл та Білл Шифр з “*Gravity Falls*”);
2. ненав’язлива мораль мультфільму, подана в ігровій формі;
3. емоційні персонажі;
4. музичне супроводження, що відповідає настрою персонажу.

[Сітцева 2013]

Серед жанрово-стилістичних особливостей анімаційного кінотексту, як кінотексту, чия аудиторія є багатоплановою, переважно дитячою, можна виділити наступні:

1. наявність пісень;
2. використання повторів;
3. відсутність термінології, важких для сприйняття дітьми слів;
4. наявність пестливих слів;
5. наявність гумору, каламбуру;
6. наявність okazіоналізмів – авторських неологізмів. [Полякова 2015]

Анімаційне кіно створюють в різних техніках: мультиплікація, комбінована анімація, комп’ютерна графіка, стоп-моушн. Будь-який жанр кіно можна зняти в техніці анімації, тому вважати анімаційне кіно суто фільмом для дітей – помилково. Автори анімаційного кіно часто включають жарти для дорослих або нецензурну лексику. Не дивлячись на це, мультфільми насичені піснями, прислів’ями, пестливими словами, саме тому переклад даного виду кінотексту має бути виконаний з урахуванням усіх його особливостей.

1.4 Анімаційний текст як об'єкт перекладу

Анімаційний кінотекст, як один з різновидів кінотекстів, має такі властивості як інформативність, полісемантичність, логічність та зв'язність розповіді, прагматичність повідомлення. [Слишкін, Єфремова с. 41-51] Проте враховуючи цільову аудиторію мультфільмів, як було вже зазначено, доволі-таки широку, анімаційний кінотекст має свої особливості, які треба враховувати при перекладі.

Перш за все, анімаційний кінотекст на лексичному рівні містить терміни, професіоналізми, жаргон або застарілі слова; мультиплікаційний твір зазвичай містить прості та зрозумілі слова, які притаманні розмовному стилю. Синтаксичні конструкції у даному виді кінотексту також не є важкими для розуміння. За жанрово-стилістичними характеристиками анімаційний текст вирізняється великою кількістю фразеологізмів, пісень (які останнім часом є частиною фабули), епітетів, метафор та прислів'їв. Також серед лінгвістичних особливостей анімаційного тексту є okazіоналізми, слова, які виникають і функціонують у певному контексті та називають певні явища, предмети; окремою групою okazіоналізмів є явище ономастикону, яке називає персонажів із квазіреальності або віртуальної реальності анімаційного всесвіту. Як вже зазначалось, анімаційні фільми розраховані як на дитячу, так і на дорослу аудиторію, тому наявність жартів, каламбурів та інших засобів комічного також спіткають перекладача при роботі з даним видом кінотексту.

Важливо пам'ятати, що чималу роль в перекладі мультфільмів грає культурний аспект, тому при перекладі, наприклад гумору, варто враховувати для людей із яким культурним вихованням, якого вікового діапазону, буде показуватись фільм. В даному випадку важливу роль грає правильна інтерпретація повідомлення, яка має враховувати всі коди при перекладі – вираз обличчя персонажу, голос, музика на фоні, сама обстановка і контекст. [Васильєва 2015, с. 32]

Як вже було зазначено, головним у анімаційному кіно є дія, тому звичайно що переклад, а особливо, якщо ми кажемо про дублювання анімаційних фільмів, важливим є правильно дібраний переклад мовної одиниці, що відповідав би артикуляції персонажу, так званий ліпсінк-відповідник [Полякова 2015, с. 28] Перед тим як починати працювати над перекладом, перекладач має переглянути картину повністю та виділити особливості артикуляції персонажа в оригіналі: дефекти мовлення, діалектні особливості, соціальний стан тощо. Ефекту реалістичності можна досягти лише за проведенням аналізу тих ключових звуків в оригіналі та перекладу, саме за яких активну участь беруть найпомітніші органи мовлення: язик, зуби та губи. Артикуляція звука складається із трьох етапів: екскурсія – початковий етап підготовки органів мовлення, витримки – положення органів під час безпосереднього мовлення та рекурсії – повернення органів у мовлення у висхідне положення. При записі аудіоперекладу необхідно провести аналіз та виокремити ключові звуки в оригіналі та відповідно в перекладі. Правильне виокремлення ключових звуків в анімації має велике значення, тому що реалістична артикуляція персонажа створює ілюзію правдоподібності.

Важливо, щоб переклад мультфільму, а особливо мультсеріалу був здійснений одним перекладачем або хоча б однією групою перекладачів, і звичайно ж одна й та сама людина має озвучувати одного персонажа протягом всього серіалу, звичайно якщо зміна голосу не зумовлена сюжетом. Зміна голосу, а отже й зміна артикуляції звуку впливає на загальне сприйняття персонажа аудиторією. [Полякова 2015, с. 77-79]

Отже, при перекладі анімаційного кінотексту необхідно враховувати всі його особливості. Анімаційний кінотекст, як і звичайний кінотекст, має декілька рівнів: лексичний та аудіовізуальний. При дублюванні мультфільмів важливо також враховувати особливості артикуляції персонажів, дефекти мовлення, соціальний стан персонажа, щоб дубляж виглядав природньо. Необхідно враховувати також культурний аспект та вік цільової аудиторії.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

Анімаційне кіно відрізняється жанровим різноманіттям та форм, більшими технічними можливостями та орієнтацією на особливу аудиторію. Саме процес технічного розвитку і сприяє розширювати базу тем та сюжетів для мультфільмів, які все частіше створюються у жанрі фентезі або казки. Для пересічного глядача мультфільми – є жанром для дитячої аудиторії, проте будь-який жанр кіно можна зняти в техніці анімації. Саме через те, що за формою анімаційні фільми розраховані на дітей, а за змістом і на дорослих теж, їх лексична сторона є дуже насиченою піснями, прислів'ями, пестливими словами, жартами (не завжди пристойними). Саме цей жанр є особливим з точки мовних особливостей тим, що для нього характерне вживання фразеологізмів, прислів'їв, неологізмів або okazіоналізмів. Роль вживання okazіоналізмів є дуже важлива, вони допомагають описувати квазіреальний світ анімаційного кіно.

Кінотекст, як особливе полікодове явище, має дві системи – лінгвальну та нелінгвальну, де перша виражена – мовою, друга – звуковим та візуальним рядами. Переклад кінотексту має відбивати значення цих систем з урахуванням обраного жанру кіно. Кожному жанру та виду кіно притаманні свої лінгвальні особливості.

При дублюванні мультфільмів важливо враховувати особливості артикуляції персонажів, дефекти мовлення, соціальний стан персонажа, щоб дубляж виглядав природньо. Необхідно враховувати також культурний аспект та вік цільової аудиторії, щоб дубляж виглядав природньо. Таким чином якісний переклад анімаційного фільму включає багато аспектів, адже саме від перекладу кінострічки залежить її сприйняття іншомовною аудиторією.

РОЗДІЛ 2

МОВНІ ІННОВАЦІЇ В АНІМАЦІЙНОМУ ТЕКСТІ МУЛЬТСЕРІАЛУ “GRAVITY FALLS” ТА ЇХ ВІДТВОРЕННЯ В ПЕРЕКЛАДІ

2.1 Інноваційна лексика в анімаційному тексті

XXI століття – це період стрімкого розвитку технологій, а мова, як суспільне явище, відповідно, активно реагує на ці стрімкі зміни у світі. У зв'язку з появою нових реалій з'являються і нові найменування, які сприяють постійному оновленню лексичного складу мови. Через швидкий темп життя та прагнення забезпечити більш ефективну комунікацію між людьми простежується тенденція використання таких мовленнєвих інновацій: okazionalizmів, neologizmів та slengu. Провідним чинником даної тенденції є глобалізація, в якій безпосередньо задіяні молодіжна культура, Інтернет та англійська мова як *lingua franca*. Найбільший обсяг нових слів припадає на засоби масової інформації, в тому числі на сферу анімаційного кіно, яке застосовує невербальні та вербальні засоби для зображення сьогоденних реалій.

Сфера лексичних інновацій недостатньо глибоко досліджена лінгвістами, не дивлячись на те, що останнє десятиріччя вони активно займаються цим. Однак ця задача ускладнена через те, що цей шар мови постійно оновлюється та є неоднорідним.

Одна частина інновацій входить в наш словник, інша – ні. Мовна одиниця, що утворена для позначення нового предмета або переіменування вже існуючого називається неологізмом. [Клименко 2014, с. 112]

Неологізми не є сталими одиницями, які закріплені в словниках, через те, що їхній розвиток є дуже стрімким: вони або одразу приживаються в лексиконі носіїв мови (перед цим пройшовши кілька стадій адаптації) або

переходять у розряд історизмів/архаїзмів. Неологізми прийнято поділяти на власне неологізми (загальнономовні неологізми) і okazіоналізми (індивідуально-авторські). [Бойчук, с. 9]

Між двома поняттями «неологізм» та «оказіоналізм» є межа, яка визначена їх функціональністю. Якщо мовна одиниця виконує номінативну функцію, то її називають власне неологізмом, в той час як okazіоналізм використовується задля задоволення експресивної потреби.

Слід зазначити, що на сучасному етапі мовознавчих та перекладознавчих студій okazіоналізми становлять великий інтерес для лінгвістів саме, тому що вони виникають в «певній ситуації», спадають на думку автору випадково (“*occasionally*”), а значить і їх зміст буде нелегко вгадати без контексту, і як наслідок, їх відтворення в перекладі теж є доволі нелегкою задачею. Хоча дослідники дають okazіоналізмам різні назви, такі як «художні неологізми», «творчі неологізми», «слова-саморобки», «егологізми», «ефемерні інновації», терміни «оказіоналізм» та «оказіональне слово» вважаються загальноновизнаними й використовуються багатьма лінгвістами. [Бабенко 1997]

Сама назва (від латинського *occasio* – випадок) стверджує, що подібні слова створюються відповідно до певного випадку, до конкретної ситуації. [Бойчук 2011, с. 9]

Основними причинами виникнення okazіоналізму є такі як:

- прагнення уникнути повторів (тавтології) у мовленні;
- бажання автора привернути увагу на те чи інше явище або поняття;
- прагнення автором виразити своє ставлення до того чи іншого явища або поняття.

Оказіоналізмам притаманні такі характерні риси:

- емоційна забарвленість;
- стилістична маркованість;
- унікальність.

Оказіоналізм несе у собі значне експресивне значення, яке виявляється через зовнішню незвичність і саме цим привертає увагу реципієнта:

Наприклад, *Just today my mosquito bites spelled out "beware"- That says "beware"* – Навіть комариний укус каже: «стерезись» - Він каже «брись»

Таке незвичне поєднання вказує на прагнення мовців образно назвати те чи інше явище, процес, передати змістові відтінки або експресію, для вираження яких у мові немає спеціальних засобів.

Стилістична маркованість оказіоналізму виявляється в сфері, де його було застосовано, ким він був застосований та на кого орієнтоване дане висловлювання або слово.

Унікальність оказіоналізмів полягає в їх створенні відповідно до певної ситуації, в певному контексті, в якому його одноразове використання буде точніше передавати зміст того чи іншого явища або поняття.

Наприклад: часте застосування слова *grunkle* (що в перекладі просто зведене до слова «дядько») – що означає *great uncle* (двоюрідний дідусь) точно відповідає відносинам дітей із дідусем, відповідає віку мовців (підлітки) та економить час при вимові цього словосполучення.

Варта уваги також і гра слів та каламбур, який нерідко виникає при утворенні оказіоналізмів. Каламбур та гра слів для більшості дослідників є синонімічними поняттями, хоча деякі вважають, що каламбур – це окремий вид мовної гри. Згідно визначення, каламбур – це здебільшого гра на невідповідність між звичним звучанням і незвичним значенням. Він дає змогу автору привернути увагу реципієнта та зробити акцент на певному явищі, предметі. [Влахов, Флорин 1980, с. 82-83]

Нерідко експресивна забарвленість та оригінальність оказіоналізму містить й гумористичну конотацію. Дуже часто фонетичне у каламбурі або мовній грі домінує над семантичною складовою. Цього ефекту автор нерідко досягає використанням мовних одиниць, які є однаковими або близькими за звучанням (омофони): *cutie patootie* – гарненький пупсик, *huggy-wuvvy-tummy bundle* (супер-пупер-пузо сумка) або навпаки повна невідповідність (антонімія): *Gravity Falls* – Гравіті Фолз (гравітація падає)

Невід'ємною частиною каламбуру є несподіваність та непередбачуваність його вживання у тексті. При перекладі цю несподіванку перекладачі можуть передавати за допомогою фразеологізмів, які також приходять нам на думку несподівано і які часто не мають логічного підґрунтя.

2.2 Структурні особливості okazіоналізмів в анімаційному кіно

Існує декілька класифікацій okazіоналізмів згідно з працями різних лінгвістів. За Є.А. Земською «слова-беззаконники», тобто okazіоналізми використовуються у обох ситуаціях двома групами людей: перші – це люди, які погано знають мову (напр. діти або іноземці), інші – ті, які добре володіють мовою та мають гарне почуття гумору. Таким чином, перші «створюють» okazіоналізми несвідомо, а другі – свідомо, намагаючись якось освіжити усталені правила. [Земська 1963, с. 57-59]

Схожа класифікація спостерігається і у Л. О. Пустовіт. Серед okazіоналізмів виділяють авторські або дитячі та розмовні, вживані в усному мовленні. Однак деякі okazіоналізми – результат індивідуального словотворення письменників – усе ж набувають статусу загальномовних слів, виступаючи єдиними позначеннями відповідних понять.

Наступна класифікація наведена за Н. Г. Бабенко:

1. Фонетичні okazіоналізми – народжуються в тому випадку, коли автор пропонує в якості новоутворення будь-який звуковий комплекс, вважаючи, що цей комплекс передає якусь семантику, зумовлену фонетичними значеннями звуків, його складових;

2. Лексичні okazіоналізми – створюються в більшості випадків узуальними основами та афіксами згідно зі словотворчою формою або в деякому протиріччі з нею. При створенні цих okazіоналізмів діє історично сформований механізм словотворення;

3. Граматичні okazіоналізми - представляють собою утворення, в яких, з точки зору узусу, в конфлікті знаходяться лексична семантика і граматична форма. Неможливе в системі мови виявляється можливим в авторському контексті завдяки творчому розвитку лексичного значення слова;

4. Семантичні okazіоналізми є результатом появи семантичних збільшень які істотно перетворюють семантику вихідної узувальної лексеми, використаної в художньому контексті.

5. Okazіональні (незвичайні) поєднання слів – це збіг лексем, сполучуваність яких в узусі неможлива, оскільки суперечить закону семантичного узгодження внаслідок відсутності спільних сем у їх лексичних значеннях. Завдяки виникненню контекстуально обумовлених семантичних зрушень в залежному компоненті словосполучення з'являються загальні семи.

Ще одну класифікацію пропонує В. В. Лопатін. Він розділяє okazіоналізми на егологізми (індивідуально-авторські) та потенційні слова. Термін «егологізм» він використовує зі статті Аржанова як на позначення «okazіоналізму», згідно з якою префікс «его-» вдало підкреслює суб'єктивний характер утворення okazіоналізму, які живуть тільки в своєму контексті. Такі слова часто можна помітити у поетів. [Лопатін 1973, с. 62-69]

Потенційні ж слова ніби вже існують у мові, проте потребують якогось зовнішнього стимулу, який потребує мовленнєву ситуацію, для того, щоб ці слова врешті-решт утворились. Зазвичай вони створюються під час мовлення і дуже часто можуть бути не розцінені як щось нове, адже вони створені за вже ustalеними моделями.

2.2.1 Типи okazіоналізмів за кількістю компонентів. Всі okazіоналізми, взяті для дослідження, можна поділити за структурою на однослівні, двослівні та відповідно трислівні. Однослівні okazіоналізми виражені мовними одиницями, утвореними в результаті телескопії - злиття повної основи одного слова зі скороченою основою іншого або

основоскладанням - злиттям скорочених основ двох слів. Однослівні okazіоналізмі у контексті мультфільму дають назву явищам, предметам або ім'я персонажу, наприклад:

- *Bipper* – Біппер; okazіоналізм утворений шляхом усічення ім'я персонажу *Dipper* та додаванням звуконаслідуваного звуку “*bip*”;
- *Cyclocks* – Цифроскоп; okazіоналізм утворений шляхом складання частини основи слова *cyclope* та слова *clocks*; так зветь одного з персонажів мультфільму, який має одне око (як Циклоп) у вигляді годинника;
- *Cornicorn* – Кукуріг; okazіоналізм утворений шляхом складання слова *corn* та частини слова *unicorn*; називає скульптуру єдиноріга, зробленого з кукурузи;
- *Manotour* – Чолотавр; okazіоналізм утворений шляхом телескопії слів *man* та *minotaur*; називає персонажа, який наполовину чоловік, наполовину Мінотавр;
- *Pubitour* – Пубертур; перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *puberty* та *minotaur*; називає персонажа, який виглядає як Мінотавр;
- *Multi-bear* – Мульти-ведмідь; перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова префіксу *multi-* та *bear*; називає персонажа ведмеда, який має багато голів;
- *Dreamscapers* – Стрибуни по сновидіннях; okazіоналізм утворений шляхом складання двох основ слів *dream*+*scapers*; називає головних персонажів мультфільму, які в одній із серій блукали по свідомості одного з персонажів;
- *Handcave* – Рукаста печера; okazіоналізм утворений шляхом складання двох основ слів *hand* та *cave*; називає печеру, стіни якої вкриті руками;
- *Hugelings* – Велетні; okazіоналізм утворений шляхом додавання слова *huge* до усіченної частини слова *beings*; називає велетнів;

- *Mabelangelo* – Мейбелянджелло; okazіоналізм утворений телескопією двох імен *Mabel* та *Michelangelo*;
- *Natability* – Від природи даний дар; okazіоналізм утворений шляхом телескопії слів *natural* та *ability*; називає явище дару, який даний від природи;
- *Percepshroom* – Мозкогриб; okazіоналізм утворений шляхом складання частин двох основ слів *perception* та *mushroom*; називає магічний гриб, який, якщо ті відкусиш, то станеш розумнішим;
- *Scepticles* – Скептикуляри; okazіоналізм утворений шляхом вклинення слова *sceptic* у слово *spectacles*; називає окуляри, котрі, якщо надягаєш, то скептично відносишся то всього;
- *Scary-oke* – Жахо-оке; okazіоналізм утворений шляхом складання основи слова *scary* та частини слова *karaoke*; називає серію, в якій головні герої мали вечірку караоке, але яка закінчилась повстанням зомбі;
- *Snadger* – Змієрусук; okazіоналізм утворений шляхом складання частин двох слів *snake* та *badger*; так головна героїня зобразила закохану пару змії та барсука та назвала свою картину;
- *Summerween* – Саммервін; okazіоналізм утворений шляхом складання слова *summer* та частини слова *Halloween*; називає вигадане свято у містечку Гравіті Фоллз. Свято настільки Хеллоуїну настільки сподобалось його місцевим жителям, що вони вирішили святкувати його ще й влітку – звідси і з'явилась частина *summer*;
- *Troothache* – Зубоправди; okazіоналізм утворений шляхом вклинення слова *truth* у основу слова *toothache*; називає вставні щелепи, які, якщо надягаєш, то людина каже тільки правду;
- *Gobblewonker* – Чудовисько; okazіоналізм утворений шляхом складання основ двох слів *gobble* + *wonkle* та за допомогою суфікса *-er*; називає чудовисько, яке «зжирає» свою здобич;

- *Enchant-elligence* – Чакло-телект; okazіоналізм утворений шляхом складання частини основ двох слів *enchanting* + *intelligence*; називає таку рису характеру, як розумову здібність людини, що зачаровує;
- *Eye-bats* – Летючі очі; okazіоналізм утворений шляхом складання основ двох слів *eye* + *bat*; називає міфічних персонажів, які виглядають як летючі миші у яких замість тіла – очі.

Приклад okazіоналізмів, які описують якесь явище:

- *Ext-roar-dinary* – Неперевершений; okazіоналізм утворений шляхом вклинення в основу слова *extraordinary* звуконаслідування *roar*; називає щось дуже незвичане, якщо це каже динозавр;
- *Apocalycious* – Смачноліптично; okazіоналізм утворений шляхом складання частин основ двох слів *apocalyptic* + *delicious*; для опису дуже смачної їжі, що вона ніби вибух (апокаліпсис);
- *Guiltoccent* – Причетнуватий; okazіоналізм утворений шляхом складання частин двох слів *guilty* + *innocent*; один з персонажів, коли опинився у в'язниці, хотів сказати, що він невинувний, хоча був виновний, і від нервів сплутав два слова разом;
- *Innoguilty* – Непровинний; okazіоналізм утворений шляхом складання частини слова *innocent* та основи слова *guilty*; один з персонажів, коли опинився у в'язниці, хотів сказати, що він невинувний, хоча був виновний, і від нервів сплутав два слова разом.

Приклад okazіоналізму, який дає назву дії:

Bewarb – Брись; okazіоналізм утворений шляхом заміни останньої літери в слові *beware* на літеру *b*; головного персонажу покусали комари у вигляді цього okazіоналізму. Головний персонаж думав, що його про щось ненав'язливо попереджають.

Двослівні okazіоналізми – okazіоналізми утворені шляхом повтору основ слів або за аналогією до крилатих або усталених виразів.

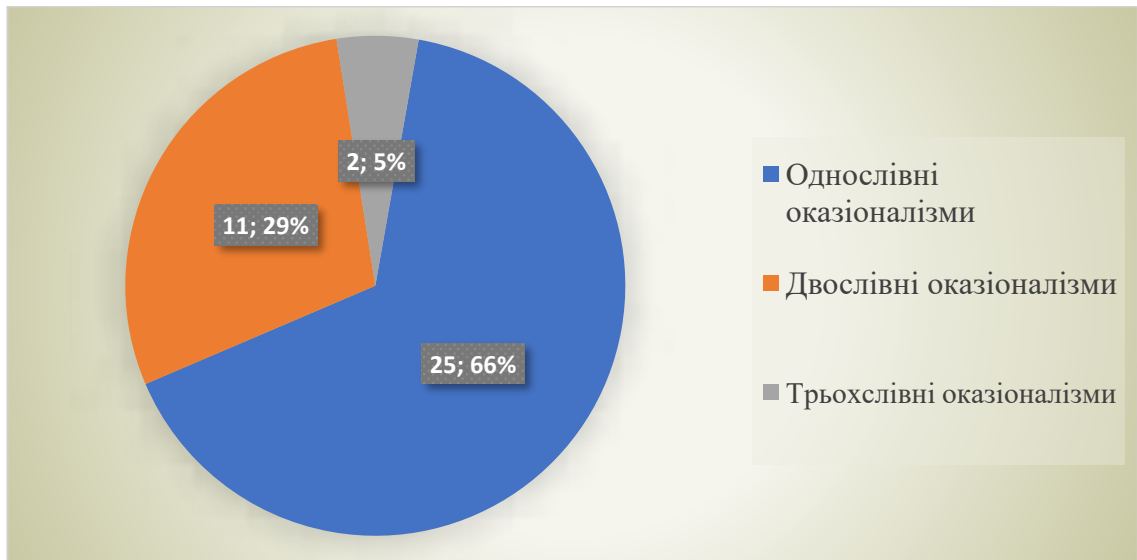
- *Fun hazard* – Сміхозаймистий; okazіоналізм утворений за аналогією до виразу “fire hazard”; описує светр, в якому, коли його одягаєш, починаєш сміятися;
- *Grumpy grump* – Зла бука; okazіоналізм утворений шляхом повтору основ; називає похмуру людину;
- *Scramdoodle away* – Втікати; okazіоналізм утворений шляхом складання основ двох слів *scram+doodle*; називає дію, яка означає те ж саме, що «втікати»;
- *Princess Unattainabelle* – Принцеса Недоторкана; okazіоналізм утворений за аналогією до імен принцес, зокрема принцеси Belle з мультфільму “The Beauty and The Beast” та шляхом конверсії прислівника *unattainable*;
- *Hand witch* – Рукаста відьма; okazіоналізм утворений шляхом додавання двох основ слів *hand* та *witch*; називає персонажа;
- *Carpet diem* – Килим спотикання; okazіоналізм утворений за аналогією до латинського виразу *Carpe diem*; називає магічний килим;
- *Cutie patootie* – Гарненький пупсик; okazіоналізм утворений двома омофонами близькими за звучанням та суфіксацією “ie”;
- *Captain Buzzkill* – Капітан Буркотун; okazіоналізм утворений шляхом складання двох слів “buzz” та “kill”; називає нудну людину;
- *Bobbi Renzobbi* – Боббі Рензоббі; okazіоналізм утворений повтором частини ім’я Bobbi; ім’я одного з персонажів, який рекламував надокучливу рекламу;
- *Arm throne* – Трон із рук; okazіоналізм утворений шляхом складання двох основ слів *arm+throne*;
- *The Impossi-beast* – Звір-нереал; okazіоналізм утворений шляхом складання частини основи слова *impossible* та слова *beast*; ім’я одного з персонажів;

Трьохслівні okazіоналізми утворені шляхом додавання основ слів та дають назву персонажам.

- *Cheapo looser candy* – Дешева несмакерка; okazіоналізм складений із слів *cheapo* (утворений суфіксацією -o), *looser* та *candy*;
- *Probabilitor the Annoying* – Чаклун Вірогідіус; okazіоналізм утворений шляхом суфіксації слова *probability* + -or; називає одного з персонажів.

Рисунок 2.1

Відсоткове відношення між okazіоналізмами за кількістю слів в межах одного okazіоналізму



За кількісними показниками найбільшу групу okazіоналізмів становлять однослівні okazіоналізми (66%), які називають персонажів, якийсь предмет або явище. На другому місці двослівні okazіоналізми, на третьому, відповідно трьохслівні (див. Рисунок 2.1).

2.2.3 Типи okazіоналізмів за співвіднесеністю до частин мови. Найпоширеніші okazіоналізми виявились ті, які складаються з одного чи двох слів, тому далі було зосереджено увагу на механізмах утворення цих

інновацій, а саме за допомогою яких частин мов були вони утворені. співвіднесеністю до частин мови. Для дослідження було відібрано однослівні та двослівні оказіоналізми.

Іменник+іменник:

- *Duck-tective* – оказіоналізм утворений шляхом складання слова *duck* та частини слова *detective*
- *Noodle-arms* – оказіоналізм утворений шляхом складання слів *noodle* та *arms*
- *Summerween* – оказіоналізм утворений шляхом складання слова *summer* та частини слова *Halloween*
- *Troothache* – оказіоналізм утворений шляхом вклинення слова *truth* у основу слова *toothache*
- *Cornicorn* – оказіоналізм утворений шляхом складання слова *corn* та частини слова *unicorn*
- *Stan-cakes* – оказіоналізм утворений шляхом складання ім'я *Stan* та частини слова *pancakes*
- *Hand-witch* – оказіоналізм утворений шляхом складання основ слів *hand* та *witch*
- *Percepshroom* – оказіоналізм утворений шляхом складання частин двох основ слів *perception* та *mushroom*
- *Cyclocks* – оказіоналізм утворений шляхом складання частини основи слова *cyclope* та слова *clocks*
- *Snadger* – оказіоналізм утворений шляхом складання частин двох слів *snake* та *badger*
- *Handcave* – оказіоналізм утворений шляхом складання двох основ слів *hand* та *cave*
- *Ogre-nado* – оказіоналізм утворений шляхом складання слова *ogre* та частини слова *tornado*
- *Eye-bats* – оказіоналізм утворений шляхом складання основ двох слів

eye + bat

- *Arm throne* – okazіonalізм утворений шляхом складання двох основ слів *arm+throne*
- *Dreamscapers* – okazіonalізм утворений шляхом складання двох основ слів *dream+scapers*

Прикметник+прикметник:

- *Guiltoccent* – okazіonalізм утворений шляхом складання частин двох слів *guilty+innocent*
- *Innoguilty* – okazіonalізм утворений шляхом складання частини слова *innocent* та основи слова *guilty*
- *Apocalycious* – okazіonalізм утворений шляхом складання частин основ двох слів *apocalyptic+delicious*

Прикметник+іменник:

- *The Impossi-beast* – okazіonalізм утворений шляхом складання частини основи слова *impossible* та слова *beast*
- *Enchant-elligence* – okazіonalізм утворений шляхом складання частини основ двох слів *enchanting+intelligence*
- *Princess Unattainabelle* – okazіonalізм утворений шляхом вклинення слова *belle* у основу слова *unattainable*
- *Fun hazard* – okazіonalізм утворений шляхом складання основ двох слів *fun+hazard*
- *Scepticles* – okazіonalізм утворений шляхом вклинення слова *sceptic* у слово *spectacles*
- *Scary-oke* – okazіonalізм утворений шляхом складання основи слова *scary* та частини слова *karaoke*
- *Normal-hand-carate-chop* – okazіonalізм утворений шляхом складання основ слів *normal+hand+carate+chop*

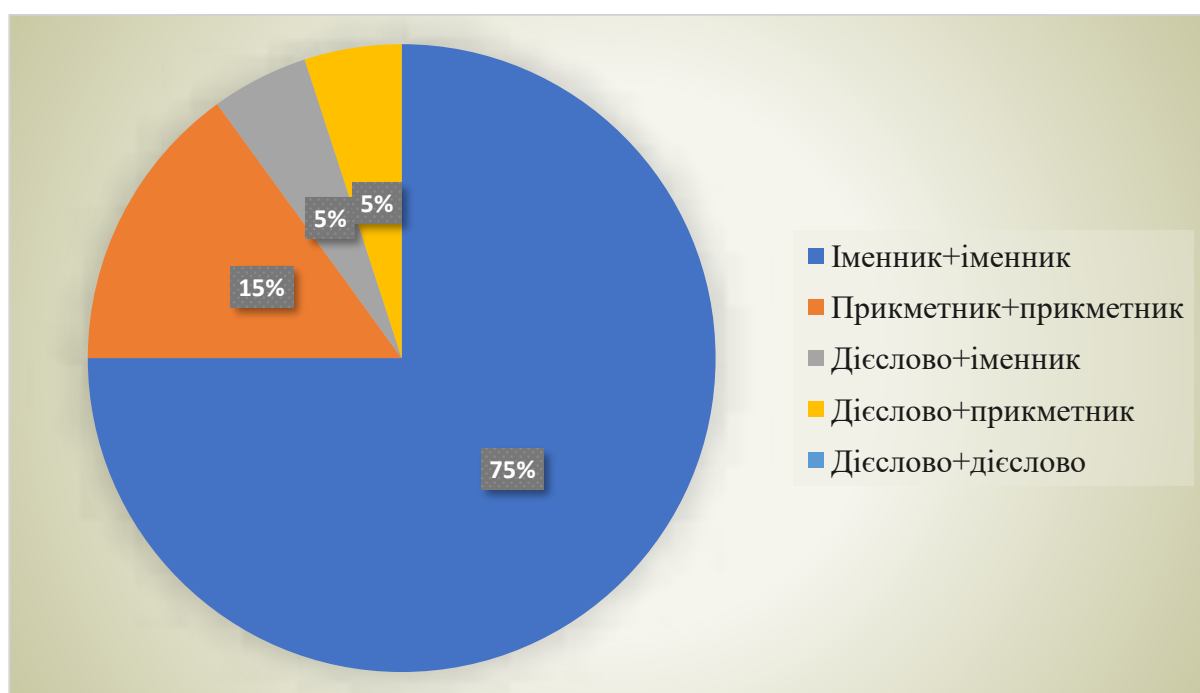
Дієслово+іменник: *Gobblewonker* – okazіonalізм утворений шляхом складання основ двох слів *gobble+wonkle* та за допомогою суфікса *-er*

Дієслово+прикметник: *Come quick before he **scramdoodles** away!* –
оказіоналізм утворений шляхом складання основ двох слів *scram+doodle*

Дієслово+дієслово: *Captain **Buzzkill*** – оказіоналізм утворений шляхом
складання основ двох слів *buzz+kill*

Рисунок 2.2

Відсоткове відношення оказіоналізмів за
співвіднесеністю до частин мов з яких вони утворені



Таким чином, найпродуктивнішим способом словотворення оказіоналізмів є складання між собою такої частини мови як іменник, модель іменник+іменник (75%): (див. Рисунок 2. 2).

2.3 Семантичні характеристики оказіоналізмів

Всі оказіоналізми, взяті для дослідження, можна поділити за семантикою на такі: власні назви або оніми (антропоніми, зооніми, міфоніми, топоніми),

оказіоналізми-іменники, які називають предмети або явища, оказіоналізми-дієслова, оказіоналізми-прикметники та оказіоналізми-вигуки.

Антропоніми – власна назва людини, її ім'я, прізвище, по-батькові або прізвисько. Утворені шляхом телескопії або за аналогією (15 одиниць):

- *Gruncle Stan* – дядько Стен; оказіоналізм утворений телескопією слів *great+uncle*;
- *Mabelangelo* – Мейбелянджело; оказіоналізм утворений за аналогією до імені відомого митця Michelangelo;
- *Captain Buzzkill* – Капітан Буркотун; оказіоналізм утворений шляхом складання двох слів “buzz” та “kill”;
- *Manly Mannington* – Мужній Мужчинка; оказіоналізм утворений шляхом афіксації;
- *Bobbi Renzobbi* – Боббі Рензоббі; оказіоналізм утворений повтором частини ім'я Bobbi;
- *Bipper* – Біппер; оказіоналізм утворений шляхом усічення ім'я персонажу *Dipper* та додаванням звуконаслідуваного звуку “bip”;
- *McSuckit* – МакГадина; оказіоналізм утворений шляхом вклинення сленгового слова “suck” в ім'я одного з персонажів мультфільму;
- *Dipper* – Діппер; ім'я утворено за допомогою метафори;
- *Bill Cypher* – Білл Шифр; ім'я утворено за допомогою метафори;
- *Manotour* – Чолотавр; оказіоналізм утворений шляхом телескопії слів *man* та *minotaur*;
- *Pubitour* – Пубертур; оказіоналізм утворений шляхом усічення слів *puberty* та *minotaur*;
- *Testosteraur* – Тестостерор; оказіоналізм утворений шляхом усічення слів *testosterone* та *minotaur*;
- *Pituitaur* – Пітуітор; оказіоналізм утворений шляхом усічення слів *pituitary* та *minotaur*;

- *Chutztaur* – Чуцтавр; okazіоналізм утворений шляхом усічення слів *chutzpah* та *minotaur*;
- *Mermando* – Русальдо; okazіоналізм утворений шляхом вклинення в слово *mermaid* слова *man* та афіксації *-do*.

Окрему групу антропонімів становлять ті, які відтворено від «алюзивних імен» або «крилатих імен», тобто тих, які у носіїв мови асоціюються із певним словом або рисою характеру із фольклорних, літературних або фразеологічних джерел: [Виноградов 2001, с. 51]

- *Mabelangelo* – як великий митець Мікеланджело;
- *Manotour* – за аналогією до Мінотавра;
- *Pubitour* – за аналогією до Мінотавра;
- *Testosteraur* – за аналогією до Мінотавра;
- *Pituitaur* – за аналогією до Мінотавра;
- *Chutztaur* – за аналогією до Мінотавра;
- *Mermando* – за аналогією до слова *mermaid* – русалка.

Зооніми – назва тварини або її прізвисько:

Waddles – Пухля; okazіоналізм утворено шляхом конверсії дієслова *waddle* – перевалюватись; прізвисько свині;

Міфоніми – власна назва об'єкта або суб'єкта, що фігурує в міфічних та споріднених оповідях. Можуть підрозділятися на нижчі (водяники, домовики) та вищі – як правило, антропоморфні істоти, що мають особові імена, які також називаються теонімами. Міфоніми також можна розділити на такі категорії: міфоантропоніми, міфозооніми, міфотопоніми (22 одиниці):

- *Sascrotch* – Снігова людина сленгове слово, яке означає недоглянуту зону бікіні; утворене за допомогою синекдохи;
- *Gobblewonker* – Чудовисько; okazіональне слово утворене словокладанням слів *gobble* та *wonker* і називає чудовисько;
- *Manotour* – Чолотавр; okazіоналізм утворений шляхом телескопії слів *man* та *minotaur*;

- *Pubitour* – Пубертур; okazіоналізм утворений шляхом усічення слів *puberty* та *minotaur*;
- *Testosteraur* – Тестостерор; okazіоналізм утворений шляхом усічення слів *testosterone* та *minotaur*;
- *Pituitaur* – Пітуітор; okazіоналізм утворений шляхом усічення слів *pituitary* та *minotaur*;
- *Chutztaur* – Чуцтавр; okazіоналізм утворений шляхом усічення слів *chutzpah* та *minotaur*;
- *Mermando* – Русальдо; okazіоналізм утворений шляхом вклинення в слово *mermaid* слова *man* та афіксації *-do*;
- *Multi-bear* – Мульти-ведмідь; okazіоналізм утворений шляхом префіксації *-multi* до слова *bear*;
- *Cornicorn* – Кукуріг; okazіоналізм утворений шляхом складання слова *corn* та частини слова *unicorn*;
- *Lili-putt-tians* – Перекотим'ячики; okazіоналізм утворений шляхом вклинення слова “*putt*” у слово “*liliputians*”;
- *Hugelings* – Велетні; okazіоналізм утворений шляхом додавання слова *huge* до усіченної частини слова *beings*;
- *Loinclothiclese* – Леостилягіус; okazіоналізм утворений шляхом складання основ слів “*loin*” та “*clothes*”;
- *Cyclocks* – Цифроскоп; okazіоналізм утворений шляхом телескопії слів “*cyclope*” “*clocks*”;
- *Eye-bats* – Летючі очі; okazіоналізм утворений шляхом основокладання слів “*eye*” та “*bat*”;
- *Duck-tective* – Кач-текстив; okazіоналізм утворений шляхом складання слова *duck* та частини слова *detective*;
- *Matry-gnom-y* – Гномомонархія; okazіоналізм утворений телескопією слів “*matriarchy*”, “*gnome*” та суфіксацією *-y*;

- *Cheapo looser candy* – Дешева несмакерка; okazіоналізм складений із слів *cheapo* (утворений суфіксацією -o), *looser* та *candy*;
- *Hand witch* – Рукаста відьма; okazіоналізм утворений шляхом додавання двох основ слів *hand* та *witch*;
- *The Impossi-beast* – Звір-нереал; okazіоналізм утворений шляхом складання частини основи слова *impossible* та слова *beast*;
- *Princess Unattainabelle* – Принцеса Недоторкана; okazіоналізм утворений за аналогією до імен принцес, зокрема принцеси Belle з мультфільму “The Beauty and The Beast” та шляхом конверсії прислівника *unattainable*;
- *Probabilitor the Annoying* – Чаклун Вірогідіус; okazіоналізм утворений шляхом суфіксації слова *probability* + -or.

Міфотопоніми – назви вигаданих місць, населених пунктів (6 одиниць):

- *Gravity Falls* – Гравіті Фоллз, вигадане містечко, яке нібито знаходиться в штаті Орегон, США;
- *Hand Cave* – Рукаста печера, печера Рукастої відьми;
- *Man Cave* – Чоловіча печера, печера, в якій живе Чолотавр, Пітуітор, Чутцтор та Пубертур;
- *Multi-Bear’s Cave* – Печера Мудьтиведмідя;
- *Globnar* – Глобнар;
- *Scutlebutt Island* – Острів Чуток.

Оказіоналізми-іменники, що називають об’єкти, предмети та явища (23 одиниці):

- *Natability* – Від природи даний дар; okazіоналізм утворений шляхом телескопії слів *natural* та *ability*; називає явище дару, який даний від природи;
- *Cutie patootie* - Гарненький пупсик; okazіоналізм утворений двома омофонами близькими за звучанням та суфіксацією “ie”;

- Noodle-arms – ручки; okazіоналізм утворений шляхом складання слів *noodle* та *arms*;
- *Super power ninja turbo neo ultra hyper mega multi alpha meta extra uber prefix combo!!!* - Супер сила ніндзя турбо нео ультра гіпер мега мульти альфа мета екстра убер префікс удар!!! Утворено префіксацією “super”, “power”, “ninja”, “turbo”, “neo”, “ultra”, “hyper”, “mega”, “multi”, “alpha”, “meta”, “extra” “uber”;
- *Normal-hand-carate-chop* - Нормальнорукий-карате-удар; okazіоналізм утворений шляхом складання основ слів *normal+hand+carate+chop*;
- *Troothache* – Зубоправди; okazіоналізм утворений шляхом вклинення слова *truth* у основу слова *toothache*;
- *Huggy-wuvvy-tummy bundle* - рюкзак люлі-люлі; okazіоналізм утворений шляхом звуконаслідування звуків немовляти;
- *Dreamscapers* –Стрибуни по сновидіннях; okazіоналізм утворений шляхом складання двох основ слів *dream+scapers*;
- *Arm throne* - Трон із рук; okazіоналізм утворений шляхом складання двох основ слів *arm+throne*;
- *Gideon-tertainment* - Атракціони Гідеона; okazіоналізм утворений шляхом телескопії основ слів *Gideon* та *entertainment*;
- *Scary-oke* – Жахо-оке; Жахо-оке; okazіоналізм утворений шляхом складання основи слова *scary* та частини слова *karaoke*;
- *Winky frown* – сумний смайлик; назва смайлика, який сумний, але підморгує;
- *Scepticles* – скептикуляри; okazіоналізм утворений шляхом вклинення слова *sceptic* у слово *spectacles*;
- *Stan-cakes* - Стен-линці; – okazіоналізм утворений шляхом складання ім'я *Stan* та частини слова *pancakes*;
- *Handelabra* – руколябр; okazіоналізм утворений шляхом телескопії слова *candelabrum* та додаванні слова *hand*;

- *Percepshroom* – Мозкогриб; okazіоналізм утворений шляхом складання частин двох основ слів *perception* та *mushroom*;
- *Heck-a-hedron* - хто-зна-скільки-гранник; okazіоналізм утворений шляхом вклинення слова *heck* у слово *hexahedron*;
- *Snadger* – Змієрусук; okazіоналізм утворений шляхом складання частин двох слів *snake* та *badger*;
- *Enchant-elligence* – чакло-телект; okazіоналізм утворений шляхом складання частини основ двох слів *enchanted* + *intelligence*;
- *Ogre-nado* - монстро-надо; okazіоналізм утворений шляхом складання слова *ogre* та частини слова *tornado*;
- *Summerween* – Саммервін; okazіоналізм утворений шляхом складання слова *summer* та частини слова *Halloween*;
- *Carpet diem* - Килим спотикання; okazіоналізм утворений за аналогією до латинського виразу *Carpe diem*;
- *The Infinity-sided die* – безмежногранна кістка; okazіоналізм утворений шляхом словоскладання слів *infinity* та *side*;

Okazіоналізми-дієслова, що називають дію (3 одиниці):

- *Bewarb* – Брись; okazіоналізм утворений шляхом заміни останньої літери в слові *beware* на літеру *b*;
- *Scramdoodle away* – Втікати; okazіоналізм утворений шляхом складання основ двох слів *scram*+*doodle*; називає дію, яка означає те ж саме, що «втікати»;
- *I a-paw-logize* – Прошу мур-бачення; okazіоналізм утворений шляхом вклинення слова *paw* за схожим звучанням у слово *apologize*.

Okazіоналізми-прикметники, що вказують ознаки предмета (5 одиниць):

- *Apocalicious* – смачноліптично;
- *Fun hazard* – сміхозаймистий;
- *Ext-roar-dinary* – неперевершений;

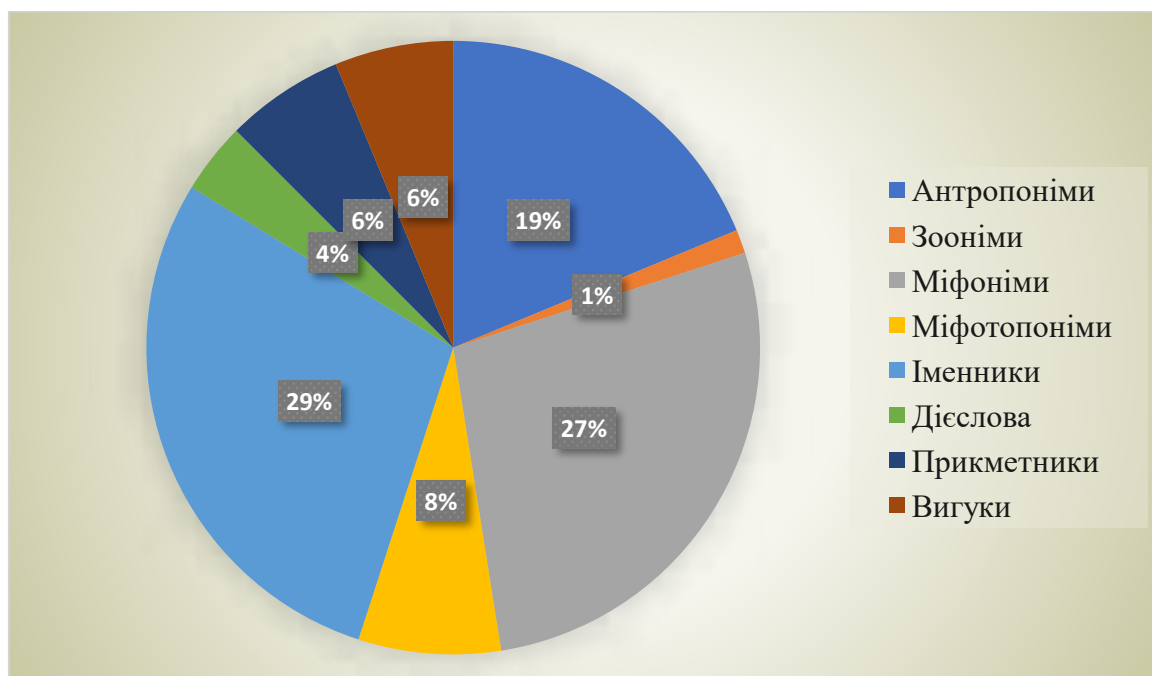
- *Guiltoccent* – непровинний;
- *Innoguilty* – причетнуватий.

Оказіоналізми-вигуки (5 одиниць):

- *Sha-bam!* - та-дам!
- *All right, Jeff, I'll marry you – Hot dog!* – Гаразд, Джефф, я вийду за тебе.
– **Щоб я пропав!**
- *Did you see his hair? It was like woosh* – А його хаєр! Він такий **вууух**. – утворений звуконаслідуванням;
- *Razzle-dazzle!* - Нічого собі! Утворено повтором;
- *Hoppity boppity!* - Щоб мені пусто було! Утворено повтором.

Рисунок 2.3

Відсоткове відношення оказіоналізмів
за семантичним відношенням



За приналежністю до частин мов найбільшою групою оказіоналізмів стали ті, які дають назву персонажам (антропоніми, міфоніми), місцям (міфотопоніми), тваринам (зооніми) та предметам або явищам (оказіоналізми-

іменники). У відсотковому відношенні всі okazіоналізми-іменники становлять 86% (див. Рисунок 2.3).

2.4 Способи утворення okazіоналізмів

В умовах кардинальних змін в усіх сферах людської діяльності, пов'язаних із глобальною комп'ютеризацією, значною мірою підвищились темпи поповнення словникового складу багатьох мов, зокрема англійської, яка зараз переживає справжній «неологічний бум». [Волкова 2015, с. 18]

Одним із шляхів поповнення словникового запасу мови є словотвір. Під словотвором розуміють правила творення мовних одиниць за певними моделями та схемами, систему способів та засобів творення нових слів.

Виділяють наступні способи утворення нових слів: афіксація (підрозділяється на префіксацію і суфіксацію), словоскладання, телескопія, конверсія, реверсія, скорочення, аббревіатура, акронім, аналогія. Окрім граматичних змін слів, існують також семантичні зміни, такі як: метафора, метонімія, еліпс, евфемізми, звуконаслідування, розширення/звуження значення та покращення/погіршення значення.

Okazіоналізми можуть виникати як за допомогою існуючих законів словотвору, так і повним знехтуванням них, що також не може не викликати труднощі в їх сприйнятті, осмисленні та перекладі. Для okazіоналізму в принципі будь-який засіб або спосіб може бути продуктивним. Будь-який непродуктивний тип може «ожити» в okazіональному слові. [Лопатін, с. 114] Розглянемо найпоширеніші способи утворення okazіоналізмів.

Афіксація – це спосіб утворення похідних слів за допомогою дериваційних елементів (префіксів та суфіксів).

- *Give me the eightiest's crowd-pleasingest, rock balladiest song you got!* – додавання суфіксу “iest” - Дай щось із восьмидесятих, якийсь запальний рок, щоб дух перехопило!
- *Cheapo looser candy* – додавання суфіксу “o” - Дешева несмакерка
- *Mermando* – додавання суфіксу “o” – Русальдо
- *Multi-bear* – префікс “multi” – мультиведмидь
- *Matry-gnom-y* – суфікс “y” – гномо монархия
- *De-pants-ipation* – префікс “de” – дештанізація
- *Super power ninja turbo neo ultra hyper mega multi alpha meta extra uber prefix combo!!!* – префікси “super”, “power”, “ninja”, “turbo”, “neo”, “ultra”, “hyper”, “mega”, “multi”, “alpha”, “meta”, “extra” “uber” - Супер сила ніндзя турбо нео ультра гіпер мега мульти альфа мета екстра убер префікс удар!!!

Словоскладання – це спосіб утворення нових слів шляхом поєднання двох або більше основ. [Клименко 2014, с. 52] Словоскладання є результатом об'єднання двох або більше основ і займає провідне місце у системі англійського словотвору. Показником об'єднання слів у одне поняття має бути зафіксований порядок слів, логічне змістове поєднання слів. Одне з найбільш універсальних і поширених способів словотворення в англійській мові наразі – словоскладання: понад третини всіх новоутворень в сучасній англійській мові – складні слова. Серед складних неологізмів в цілому переважають двокомпонентні одиниці: [Волкова, с. 18]

- *Scramdoodle* - *Scram+doodle* - втікати
- *Gobblewonker* - *Gobble+wonker* – чудовисько
- *Butt-faces* - *butt+faces* – дурнуваті карлики
- *Troothache* - *Tooth+truth+ache* - зубоправди
- *Normal-hand-carate-chop* – *normal+hand+carate+chop*; нормальнорукий карате-удар
- *Captain Buzzkill* – *buzz+kill* - Капітан Буркотун

- *Poop-heads* – *Poop+head* - недоумок
- *Noodle-arms* – *Noodle+arms* – ручки-макарончики
- *Arm-throne* – *Arm+throne* – трон з рук
- *Handwitch* – *Hand+witch* – руковідьма
- *Super-power-ninja-turbo-neo-ultra-hyper-mega-multi-alpha-meta-extra-uber-prefix combo!!!* - Супер сила ніндзя турбо нео ультра гіпер мега мульти альфа мета екстра убер префікс удар!!!
- *Eye-bats* – *eye+bats* – летючі очі
- *Handcave* – *hand+cave* - рукаста печера

Телескопія – процес виникнення нового слова шляхом злиття повної основи одного слова зі скороченою основою іншого або ж злиттям скорочених основ двох слів. Значення нового слова зазвичай містить сумарне значення обох своїх складників. Багато телескопізмів мають тільки ситуативний характер і тому не зафіксовані в словниках. Цей спосіб словотворення досить новий в англійській мові, він почав активно розвиватися лише у ХХ ст. [Волкова, с. 19]

- *Grunkle* - *Great+uncle* – дядько
- *Duck-tective* - *Duck+detective*- Кач-тектив
- *Natability* – *Natural+ability* - Від природи даний дар
- *Apocalicious* - *Apocalyptic+delicious* - Вкусноліптично
- *Cornicorn* - *Corn+unicorn* - Кукуріг
- *Summerween* – *Summer+Halloween* - Літовін
- *Mabelangelo* – *Mable+Michelangelo* – Мабелянджело
- *Scary-oke* – *Scary+karaoke* – жахо-оке
- *Gideon-ertainment* – *Gideon+entertainment* - атракціони Гідеон
- *Scepticles* – *Sceptic+glasses* – скептикуляри
- *Stan-cakes* – *Stan+pancakes* – стенлинці
- *Percepshroom* – *Perception+mushroom* – мозкогриб
- *Cyclocks* – *Cyclope+clocks* – Цифроскоп

- *Snadger* – *Snake+badger* – Змієрусук
- *Guiltoccent* – *Guilty+innocent* - непровинний
- *Innoguilty* - *Guilty+innocent* – причетнуватий
- *Ogre-nado* – *Ogre+tornado* – монстронадо
- *Enchant-elligence* – *Enchanting+intelligence* - чакло-телект
- *Handalabra* – *Hand+candelabrum* – руколябр

Конверсія – це утворення нової (похідної) основи з вже існуючої (вивідної) основи шляхом простого переосмислення останньої, без будь-якої зміни її форми. [Волкова, с. 19]

Конверсія полягає в утворенні нової частини мови, при цьому змінюючи її лексичне та граматичне значення. [Коваленко, с. 212]

Наприклад: *I heart kids* – я **печуся** про дітей. *Heart* – іменник перейшов в дієслово.

Редуплікація - є одним із засобів словоскладання, при якому нове слово утворюється за допомогою подвоєння, повторення основи. [Sherzer 2002]

- *Grumpy grump* - Зла бука
- *Big ol' Dummy dum* - Великий і тупенький
- *Girl, why are you ackin' so cray-cray?* - Дівчино, ти не дружиш з головою
- *Manly Mannington* - Мужній мужчинка
- *To make goo-goo eyes at somebody* – витріщатись на когось
- *Shield of shielding* – супер-мега щит

Аналогія – утворення нової одиниці не стільки за певною моделлю, скільки за зразком певного слова. Модель слова-зразка лише заповнюється новим лексичним матеріалом шляхом заміни одного з компонентів.

[Клименко 2014, с. 113]

- *Carpet diem* – аналогія до латинського виразу *Carpe diem*
- *De-pants-ipation proclamation* – *De+pants+emancipation* - за аналогією до *The Emancipation proclamation* – Дештанізація

- *Manotour, Pubitour, Testosteraur, Pituitaur, Chutzpaur* - Аналогія до *minotour* – Чолотавр, Пубертур, Тестостерор, Пітуітор, Чутспар (транскрибування, в першому випадку – переклад)
- *Land before swines* - аналогія до мультсеріалу *Land before dinosaurs* - Земля до початку свиней
- *Dreamscapers* – аналогія до *Skyscrapers* – бранці розуму
- *Fun hazard* – аналогія до виразу *Fire hazard* – сміхозаймистий
- *Mabelangelo* – аналогія до імені відомого митця *Michelangelo* – Мабелянджело
- *Handelabra* – аналогія до *abracadabra* – руколябр
- *McSuckit* – аналогія до *McGucket* – МакГадина
- *Princess Unattainable* – аналогія до *Princess Belle* – Недоторкана принцеса
- *Ogre-nado* – аналогія до *tornado* – монстронадо
- *Ext-roar-dinary* – аналогія до *extraordinary* – неперевершений
- *Stan'o'war* – назва корабля аналогічна до корабля *Man of war*
- *Time traveller's pig* – за аналогією до назви новели *Time traveler's wife*
- *Summerween* – за аналогією до *Halloween* – літовін
- *Lawrence and the Bicycles* – за аналогією до музичного гурту *Florence and the Machine*

Метафора – лексико-семантичний засіб, який називає лексичну одиницю за подібністю ознак, за схожістю або якостями. При цьому значення нової одиниці може повністю відрізнитись від значення попередньої

Наприклад: *Dipper* - ім'я, яке дали персонажу, через те, що в нього на лобі була родима пляма у вигляді ковшу (з англ. *Dipper* – ковш)

Існує також тип утворення одиниць шляхом утворення із окремих звуків – це, так звані, фонологічні неологізми. Аналіз сучасного англійського мовлення показує, що неологізми цього типу активно збагачують словниковий

запас мовців. Розрізняють такі підтипи фонологічних неологізмів: 1) слова, утворені від вигуків; 2) сленгізми; 3) звуконаслідування. [Пікуш, с. 160]

Слова, утворені від вигуків, які підсилюють експресивну сторону висловлювання.

Наприклад: *sha-baam!* - яке передає позитивні емоції та передчуття якогось сюрпризу, який Ви хочете презентувати людині (аналог українському: та-даам!)

Звуконаслідування (або ономапоєя) є також одним із способів утворення фонологічних неологізмів. За допомогою звуку, імітації реальних явищ відтворюються звуки, спостережувані в довкіллі.

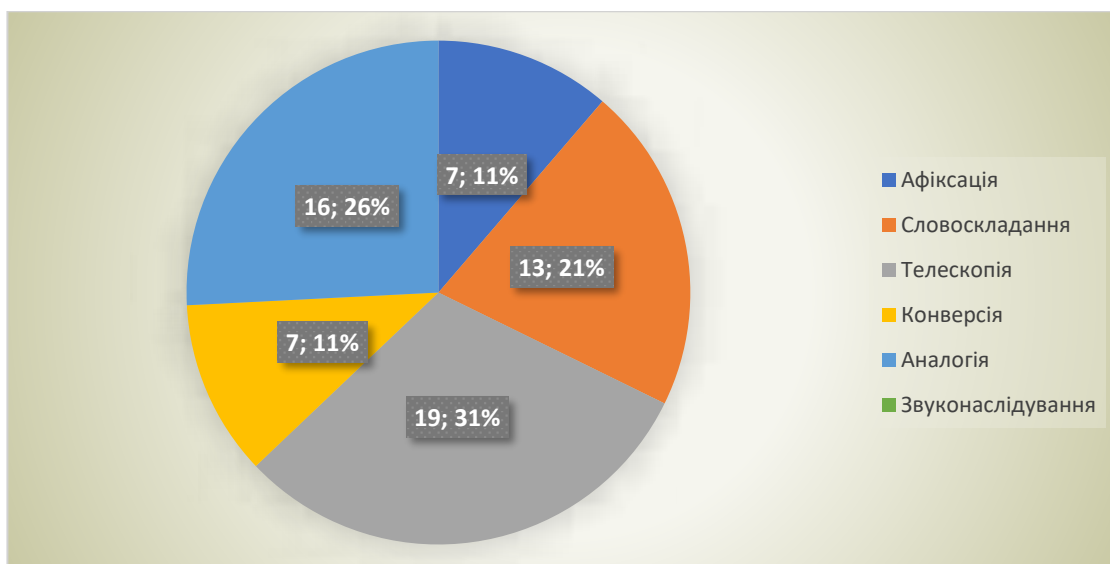
Наприклад: *huggy-wuvvy-tummy bundle* – імітація звуків немовляти

Окремим різновидом фонологічних неологізмів вважають сленгізми. Відомо, що сленг виникає в різних замкнених соціальних чи вікових групах; його формує в основному емоційно забарвлена лексика низького (фамільярного) звучання. Це слова-вигуки, за допомогою яких передають почуття, а мовлення набуває експресивного забарвлення. [Пікуш, с. 166]

Наприклад: *yahoo!* – щастя, захват; також так називають селяків або психів.

Рисунок 2.4

Відсоткове відношення okazіоналізмів за способом словотвору:



Отже, найпродуктивнішими шляхами утворення okazіоналізмів є телескопія (31%), аналогія (26%) та конверсія (21%) (див. Рисунок 2.4).

2.5 Особливості відтворення мовних інновацій в перекладі

Gravity Falls - це американський анімаційний телевізійний серіал Алекса Гірша, створений студією “Disney Television Animation” для Disney Channel та Disney XD. Серіал складається з двох сезонів по 20 епізодів в кожному сезоні. Серіал має сімнадцять міні-епізодів (“Shorts”) та ще шість спеціальних випусків. Тут поєднано комедію, містику, пригоди, фантастику та драму.

Серіал розповідає про пригоди двох близнюків – Мейбл та Діппер, які приїхали на літо до свого двоюрідного дідуся Стена Пайнса у містичне містечко Гравіті Фоллз. На шляху двох підлітків трапляється багато містичних та веселих пригод, пов’язаних з та фантастичними істотами та явищами.

Серіал має багато відсилок до відомих творів мистецтва, насичений гумором, сатирою та іронією, яку іноді здатні зрозуміти лише дорослі. Однак мультиплікаційна основа робить даний серіал однаково цікавим і дорослим, і дітям. Особливістю серіалу є численні шифри та загадки, сховані на кадрах, в звуковій доріжці, які дають підказки щодо наступних епізодів, персонажів і подій.

Як вже було зазначено мультсеріал має містичний сюжет та багато фантастичних та видуманих істот, назв, місць, для назви яких автор вживає okazіоналізми.

Okazіональні слова створені на позначення чогось нового, способи утворення, зовнішня незвичність, присутність суб’єктивної сторони та експресивне навантаження викликають труднощі в їх сприйнятті, осмисленні та перекладі у цільову мову. У таких слів немає еквівалентів і перекласти їх

формально також складно. Але відсутність еквівалентів та відхилення від норми не означає, що перекласти ці одиниці неможливо. Безсилість перекладача перед тим, що не перекладається, каже про його рівень майстерності. [Влахов, Флорін 1980, с. 188]

Основні труднощі при перекладі okazіоналізмів такі:

1. відсутність відповідника (еквівалента, аналога) у цільовій мові;
2. необхідність передачі конотативної сторони (іноді ускладнену національним та історичним забарвленням)

[Влахов, Флорін 1980, с. 79]

3. присутність ефекту несподіваності у вживанні okazіоналізму

Процес перекладу можемо розподілити на етапи. Спочатку перекладач мусить зрозуміти контекст тексту, де okazіоналізм вжито, та зрозуміти що саме мав на увазі автор. Другим етапом перед перекладачем стоїть завдання перенести мовну одиницю в цільову мову, при цьому зберігши внутрішню та зовнішню складову okazіоналізму. Проаналізувавши природу okazіоналізму перекладач може братися за переклад власне мовної одиниці. Переклад okazіоналізму можна зробити, використавши наступні перекладацькі трансформації.

Транскрипція – це передача звуків слова з оригінального тексту літерами цільової мови. Транслітерація – це передача літер слова оригінального тексту літерами цільової мови.

Транскрипція:

Mabelangelo – Мейбелянджело

Testosteraur – Тестостерор

Pituitaur – Пітуітор

Gravity Falls - Гравіті Фолз

Tyrone – Тайрон

Shape Shifter - Шейп Шифтер

Транслітерація:

Bobby Renzobbi – Боббі Рензоббі

Gompers – Гомперс

Dipper – Діппер

Globnar – Глобнар

Stan – Стен

Wendy – Венді

Soos – Сус

GIFfany – ГІФфані

Як бачимо, зазвичай ці способи використовують при перекладі власних назв, імен, okazіоналізмів тощо. Однак, дані трансформації при перекладі імені персонажа, яке вказує на певні риси в зовнішності або характері, не варто застосовувати, особливо, якщо перекладач невпевнений в правильності прочитання імені. Краще застосувати функціональний аналог, частково перекласти ім'я або подати пояснення. При перекладі мультсеріалу ця задача значно спрощується, бо є змога почути ім'я персонажу та побачити його, відповідно, передати влучно те, що хотів сказати автор або правильно транскрибувати ім'я.

Калькування – це спосіб перекладу лексичної одиниці шляхом перекладу кожної із складових цієї одиниці відповідником мови перекладу.

- *Duck-tective* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *duck* та *detective* та зіставленням двох частин слів *качка* та *детектив*, які шляхом телескопії утворюють okazіоналізм – **Кач-тектів**
- *Manly Mannington* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів виразу, в основу яких входить слово *man* – *мужчина*. В цільовій мові додано до основи *муж-* суфікси *-н,-ин, -к*, що є відповідниками суфіксам англійської мови *-ly, -ington*. Окрім того, суфікс *-ington* додається до слів, які не мають дуже важливого значення, але завдяки цьому суфіксу слова нібито набувають витонченості та важливості. В даному випадку переклад **Мужній Мужчинка** підкреслює

іронію та глузування, і передає той відтінок значення суфіксу, задля чого він вживався в оригіналі.

- *Manotour* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *man* та *minotaur* та зіставленням двох частин слів чоловік та мінотавр, які шляхом телескопії утворюють okazіоналізм – **Чолотавр**
- *Pubitour* - перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *puberty* та *minotaur* та зіставленням двох частин слів пубертатний та мінотавр, які шляхом телескопії утворюють okazіоналізм **Пубертавр**
- *Multi-bear* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова префіксу *multi-* та *bear*, які шляхом префіксації префіксу мульти- та слова ведмідь утворюють okazіоналізм - **Мульти-ведмідь**
- *Noodle-arms* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *noodle* та *arms*, які шляхом основоскладання слів макарони та руки та шляхом додавання суфіксів утворюють okazіоналізм – **Ручки-макарончики**
- *Normal-hand-carate chop* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *normal*, *hand*, *carate*, *chop*, які шляхом основоскладання слів нормальний, рука, карате, удар утворюють okazіоналізм **Нормальнорукій-карате удар**
- *Summerween* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *summer* та *Halloween*, які шляхом шляхом телескопії слів літо та Хеловін утворюють okazіоналізм – **Літовін**
- *Apocalicious* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *apocalyptic* та *delicious* смачний та зіставленням слова смачно та апокаліптичний, які в результаті телескопії утворюють okazіоналізм – **смачноліптично**
- *Cornicorn* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *corn* та *unicorn* та зіставленням слів кукурудза та єдиноріг, які шляхом телескопії утворюють okazіоналізм - **Кукуріг**

- *Land before swines* – перекладено аналогічно до виразу *Land before dinosaurs* – Земля до початку динозаврів, де в оригіналі здійснена заміна слова *dinosaurs* на *swines*, що відповідно відображається в перекладі як **Земля до початку свиней**
- *Scary-oke* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *scary* та *karaoke*, які шляхом телескопії слів жахливий та караоке утворюють okazionalizm – **Жахо-оке**
- *Scepticles* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *sceptic* та *spectacles* та зіставленням слів скептичний та окуляри, які шляхом телескопії утворюють okazionalizm - **Скептикуляри**
- *Fun hazard* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів виразу *fun* – *веселощі, сміх* та *hazard* – *небезпечний*, які аналогічно до виразу *fire hazard*, яке перекладається як *вогнебезпечний* або *швидкозаймистий* та шляхом заміни першої частини слова *швидкозаймистий* на слово *сміх* утворюють okazionalizm – **Сміхозаймистий**
- *Stan-cakes* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *Stan* та *pancakes* та зіставленням слів *Стен* та *млинці*, які шляхом осново складання утворюють okazionalizm - **Стен-линці**
- *Hand-witch* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *hand* та *witch* та зіставленням слів *рука* та *відьма*, які утворюють okazionalizm - **Руко-відьма**
- *Handelabra* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *hand* та *candelabrum*, та зіставленням слова *рука* та частини слова *канделябр*, які шляхом телескопії утворюють okazionalizm – **Руколябр**
- *Percepshroom* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *perception* та *mushroom* та зіставленням слів *сприйняття* та *гриб*, які шляхом телескопії утворюють okazionalizm – **Мозкогриб**

- *Snadger* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *snake* та *badger* та зіставленням слів *змія* та *барсук*, які шляхом телескопії утворюють okazіоналізм – **Змієрсук**
- *Innoguilty* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *innocent* та *guilty* та зіставленням слів *невинуватий* та *причетний*, які шляхом телескопії утворюють okazіоналізм – **Причетнуватий**
- *Guiltoccent* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *innocent* та *guilty* та зіставленням слів *провинний* та *непричетний*, які шляхом телескопії утворюють okazіоналізм – **Непровинний**
- *Bill Cypher* – фамілію персонажу перекладено калькуванням *cypher* – шифр - **Білл Шифр**
- *Enchant-elligence* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *enchanting* та *intelligence* та зіставленням двох частин слів *зачаклований* та *інтелект*, які шляхом телескопії утворюють okazіоналізм - **Чакло-телект**
- *Ogre-nado* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *ogre* та *tornado* та зіставленням слів *монстр* (огр) та *частини слова торнадо*, які шляхом телескопії утворюють okazіоналізм – **Монстронадо**
- *The Impossi-beast* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *impossible* та *beast* та зіставленням частини слова *нереальний* та *звір*, які шляхом телескопії утворюють okazіоналізм – **Звір-нереал**

Функціональна заміна – спосіб перекладу, коли функції або значення подібних граматичних форм не збігаються у мові оригіналу та перекладу. Цей спосіб перекладу найчастіше використовують, коли у мові перекладу немає еквіваленту у мові оригіналу і жодне із слів, що існують у мові оригіналу не підходить до контексту. [Комісаров 1990, с. 253]

- *Gobblewonker* – перекладено шляхом заміни слів *gobble* – жерти, *wonkle* – скажений (із сленгу) на діючий функціональний аналог в цільовій мові на

Чудовисько. Дане перекладацьке рішення є вдалим, адже майже будь-яке чудовисько є скаженим та напевно жере своїх жертв, інакше істоту не прозвали б чудовиськом.

- *Captain Buzzkill* – перекладено за допомогою цілісного перетворення, адже *buzz* – це веселощі, а *kill* - це вбивати, а отже, Капітан, який вбиває веселощі - це Капітан **Буркотун**. В даному випадку функціональна заміна є вдалою через те, що *буркотун* – це існуючий аналог українською мовою, який одразу дає знати, що така людина нудна та невесела.
- *Girl, why are you ackin' so cray-cray* – перекладено функціональною заміною сленгових слів *ackin'* – *діяти, вести себе* та *cray-cray* – *скажений-скажений* на вираз - **Дівчино, ти не дружиш з головою**. Даний вираз «не дружити з головою» є неформальним виразом і використовується мовцями в побуті, а отже є вдало-підібраним функціональним заміником.
- *Cheapo looser candy* – перекладено функціональною заміною, де *Cheapo* – це слово, утворено шляхом приєднання суфіксу *-o-*, який несе в собі негативне забарвлення і означає *дуже дешевий*, а *looser candy* – це цукерка-лузер, цукерка, яку ніхто не їсть, бо вона несмачна. Вдалим є такий переклад цього виразу - **Дешева несмакерка**, який містить оказіональне слово несмакерка, яке утворене шляхом телескопії двох основ слів *несмачна + цукерка*. Таким чином перекладач вдало передав оказіональну незвичність виразу та його емоційне забарвлення.
- *Grumpy grump* – перекладено за допомогою функціональної заміни як **Зла бука**, адже *grump* – *дратівливий та постійно невдоволений*, а вираз *Зла бука* якраз-таки передає настрій такої людини. Однак, оригінальний вираз *Grumpy grump* утворено способом редуплікації, тобто повтором основ слів, а переклад не передає того ефекту повтору, тому на нашу думку влучніше було б перекласти як *Злюка бука*, задля збереження звукових повторів (-юка, -ука).

- *Carpet diem – Carpet diem* – перекладено аналогічно до українського крилатого виразу «*Камінь спотикання*» як **Килим спотикання**. Переклад є адекватним, адже оказіоналізм у мові, з якої перекладаємо, утворений також за аналогією до відомого виразу «*Carpe diem*» - що, з латинської означає «*Лови момент*» і, відповідно, що в оригіналі, що в перекладі, ми бачимо співпадіння графічної форми виразу – починається на літеру *K* та складається з двох слів; також, що в оригіналі, що в перекладі, збережено крилатість фрази.
- *Waddles* – перекладено шляхом пошуку функціональної заміни у цільовій мові, адже *waddle* – перевалюватись, ходити перевальцем – це характерна риса ходи порося, в даному випадку персонажу мультсеріалу, яке було перекладено як **Пухля**, що також підкреслює характерну рису зовнішності цього порося, яке відповідно є пухлим та товстеньким.
- *Lilli-putt-tians* – перекладено шляхом функціональної заміни: в даному випадку назва народу, який заганяє м'ячики для гри в гольф в лунку, утворено за аналогією до *Lilliputians* – ліліпутів (народу, що опинився на сторінках всесвітньо відомого твору «Мандрі Гулівера» Джонатана Свіфта), де слово *putt* – удар в ямку в гольфі, було вклинене всередину слова *Lilliputians* завдяки омофонії, тобто однаковому звучанні, але різному написанні. Перекладач вирішив дібрати власне створений оказіоналізм, користуючись описовим перекладом та конверсією: *Lilli-putt-tians* – це ті, що *котять м'ячики* (описовий переклад), а отже вони - **Коти-м'ячики** (конверсія від дієслова «котити м'ячики» до іменника «коти- м'ячики»).
- *McSuckit* – перекладено за допомогою цілісного перетворення - **МакГади́на**, де початкове ім'я персонажу звучить як *McGucket* (МакГакет) всередину якого вклинено слово *suck* (в сленговому значенні відстій або неприємна людина). Перекладач знайшов таке еквівалентне образливе прізвисько українською як *гадина* і так само вклинив його у середину ім'я МакГакет, при цьому зберігши риму оригінальної версії.

- *Eye-bats* – перекладено шляхом перекладу кожного з компонентів слова *eye* та *bat* та зіставленням основ слів *око* та *летюча миша*, які шляхом основоскладання утворюють вираз – **Летючі очі**
- *Probabilitor the Annoying* – перекладено шляхом функціональної заміни, де *Probabilitor* походить від слова *probability* (вірогідність) і означає той, хто може передбачати; *annoying* – *набридливий*, тобто разом це Чаклун, який може щось передбачати, але він є дуже набридливим. Перекладач переклав як **Чаклун Вірогідіус**, зберігши при цьому суфіксацію в слові *Probabilitor* – **Вірогідіус**, однак втративши семантичне значення набридливості, замінивши його на генералізоване *Чаклун*.
- *I a-paw-logize* – перекладено шляхом функціональної заміни: в даному випадку okazionalizm в оригіналі утворене за аналогією до виразу *I apologize*, всередину якого було вклинене *paw* завдяки омофонії, тобто однаковому звучанні, але різному написанні. Перекладач вирішив дібрати власне створений okazionalizm, користуючись українським аналогом оригінального виразу, що звучить як *Прошу пробачення*. Було використано такий самий прийом як і в оригіналі, тобто вклинення всередину слова *paw* – *лапка*, замінений на *мур* (імітація звуків, які відтворюють коти) – слово, утворене за допомогою звуконаслідування - **Прошу мур-бачення**

Опущення okazionalnogo слова використовується тоді, коли це слово занадто сильно навантажене експресивною складовою і, таким чином, без цього слова зміст висловлювання не зміниться.

- *Otherwise, people are gonna think you're a major league cuckoo clock* - Або люди подумают, що ти з'їхав з глузду – okazionalnyi вираз *major league cuckoo clock* замінено на вираз *з'їхати з глузду*. Таким чином, перекладач не передав метафору с зозулею (*cuckoo*) і втратив okazionalnisti viразу, замінивши його на розмовний та повсякденний вислів.

- *Just today my mosquito bites spelled out “beware”- That says “bewareb”* - Навіть комариний укус каже: «стерезись» - Він каже «ти боїшся» – okazіоналізм *bewareb*, утворений від слова *beware*, що означає *стерезись*, перекладено як *ти боїшся*, відповідно okazіональне слово опущено.
- *To make goo-goo eyes at somebody* - **Витріщатись на когось** – опущено okazіональне слово *goo-goo* в перекладі ті замінено на експресивно-забарвлене слово *витріщатись*
- *Ext-roar-dinary* – okazіоналізм утворений за аналогією до слова *extraordinary*, де всередину цього слова вклинено слово *roar* (що означає ричати; утворене за допомогою звуконаслідування) завдяки омофонії, тобто однаковому звучанні, але різному написанні. Перекладач опустив okazіональне *Ext-roar-dinary*, замінивши його на нейтральне **Неперевершений**
- *Come quick before he scramdoodles away!* – *Ходім швидше, поки воно не втекло!* - опущення в перекладі okazіонального слова *scramdoodle*, утвореного телескопією двох слів *scram*(*втікати*)+*doodle*(*бовдур*) опущення в перекладі оригінальної частки *doodle* та заміна всього виразу на нейтральне слово *втікати*

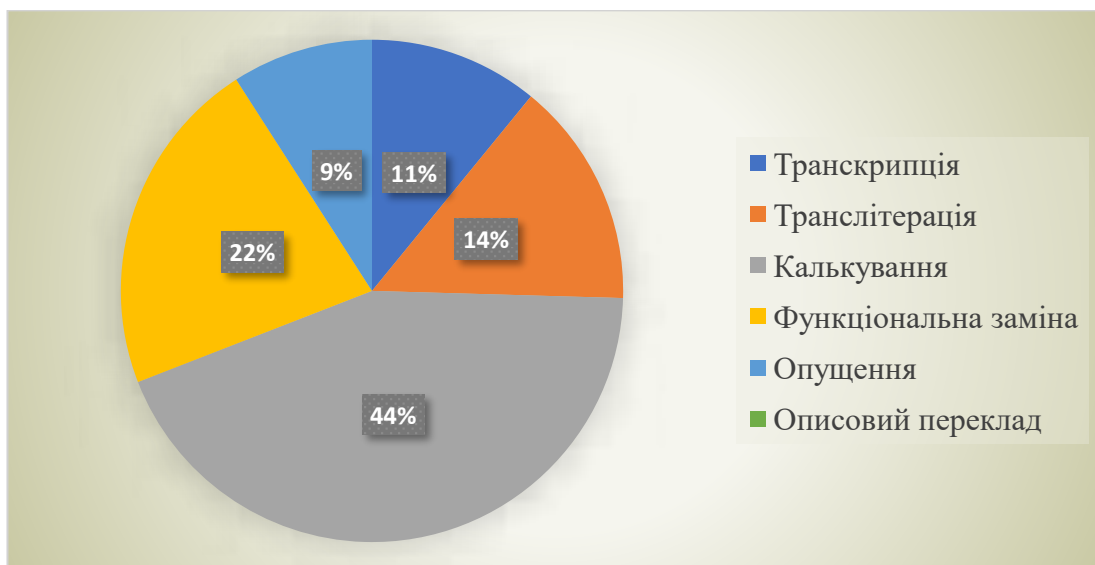
Описовий переклад – використовується в тих випадках, коли немає будь-якого іншого способу передачі okazіонального слова або виразу мовою перекладу.

- *Gideon-ertainment* – okazіоналізм утворений шляхом телескопії основ слів *Gideon* та *entertainment*, які перекладено описово як **Атракціони Гідеона**
- *Arm throne* – okazіоналізм утворений основокладанням слів *Arm+throne*, яке перекладено описово як **Трон з рук**
- *Dreamscrapers* – okazіоналізм утворений за допомогою телескопії слів *dream* та *skyscraper*, що означають *сновидіння* та *хмарочос*, а отже ті, що «чешуть» по сновидінням, це - **Стрибуни по сновидіннях**

- *Give me the **eightiest's** crowd-**pleasingest**, rock **balladiest** song you got!* - *Дай щось із **восьмидесятих**, якийсь **запальний рок**, щоб **дух перехопило!*** – перекладено описово оказіональні слова *eightiest's*, *crowd-pleasingest*, *balladiest*, які утворено суфіксальним способом, що позначає найвищий ступінь порівняння *-est*, які перекладено описовим способом та, щоб не втратити експресивну забарвленість оказіоналізмів, перекладач використав фразеологізм «дух перехопило»
- *He issued **de-pants-ipation** proclamation* – оказіональний вираз *de-pants-ipation proclamation* утворений за аналогією до відомого *Emancipation Proclamation* (Прокламація про визволення рабів), шляхом афіксації префіксу *de-* з негативним значенням та шляхом вклинення слова *pants* (американський варіант англійського *trousers* - штани) всередину слова *Emancipation*, які є омофонами - *de-pants-ipation* – *Emancipation*, перекладено описово - **Він заборонив ходити у штанях.**

Рисунок 2.5

Відсоткове відношення перекладацьких трансформацій оказіоналізмів



Отже, одним із складних завдань в роботі перекладача є переклад оказіоналізмів. Перекладач має добре володіти двома мовами, мовою

оригіналу та тою, на яку перекладає, має осмислити текст та передати його мовою перекладу. Особливість перекладу okazіоналізмів зумовлена тією задачею, що перекладач також має викликати у реципієнта ті ж самі емоції, які передав автор оригінального тексту. Перекласти okazіональні слова перекладач може за допомогою перекладацьких трансформацій: транскрипції, транслітерації, калькування, функціональна заміна, опущення, описовий переклад в залежності від типу утворення мовної одиниці. Однак найпродуктивнішою перекладацькою трансформацією є калькування (44%) як найкращий спосіб перекладу okazіоналізмів, які утворились шляхом телескопії (див. Рисунок 2.5).

ВИСНОВКИ

Кінематограф все більше стає популярним у сфері розваг, відповідно, аудіовізуальний переклад на сьогоднішній день є актуальним. Кінотекст – це послідовність кадрів, записана на кіноплівку, в якій взаємодіють лінгвальний та нелінгвальний коди, а саме: звуковий та візуальний. Кінотексту притаманні наступні характеристики як інформативність, прагматична направленість, логічність та зв'язність розповіді, діалогічність, полісемантичність

У кінодискурсі особливе місце займає жанр анімаційного кіно, яке вирізняється не лише різноманіттям жанрів, сюжетів та тем. На даний момент, анімацією користуються в наукових, науково-популярних та навчальних жанрах кіно. Однак найпровіднішими напрямками в мультиплікації є звичайно фентезі, казка та фікція. Завдяки технічним можливостям цифрових технологій, зокрема комп'ютерної графіки, створюються більші можливості для жанрової, сюжетної та тематичної різноманітності мультфільмів. Виробники анімаційних фільмів створюють у свої творах нові явища і персонажі у межах мультиплікаційного всесвіту, а жанр фентезі зумовлює і виникнення авторських неологізмів, які називають ці самі явища або персонажів. Оказіоналізми, які з'являються у контексті певного твору, – це цікаве лінгвістичне явище, адже воно виникає, щоб задовольнити не лише номінативну функцію, а й експресивну.

Нові найменування у мові з'являються у зв'язку з появою нових технологій та стрімкого розвитку людства. Простежується також тенденція застосування нової лексики, зокрема оказіоналізмів, неологізмів та сленгу, в засобах масової інформації, фільмах, серіалах тощо. Шар лексичних інновацій недостатньо глибоко досліджений лінгвістами, через те, що він постійно оновлюється та є неоднорідним.

Оказіоналізми становлять великий інтерес для лінгвістів саме, тому що вони виникають в «певній ситуації», спадають на думку автору випадково (“occasionally”), а значить і їх зміст буде нелегко вгадати без контексту, і як

наслідок, їх відтворення в перекладі теж є доволі нелегкою задачею.

Основними причинами виникнення okazіоналізму є такі як:

- прагнення уникнути повторів (тавтології) у мовленні;
- бажання автора привернути увагу на те чи інше явище або поняття;
- прагнення автором виразити своє ставлення до того чи іншого явища або поняття.

Okazіоналізмам притаманні такі характерні риси:

- емоційна забарвленість;
- стилістична маркованість;
- унікальність.

Всі okazіоналізми, взяті для дослідження, можна поділити за структурою на такі: односкладові, двоскладові та трискладові. Найбільшу групу становлять односкладові okazіоналізми: *Cyclocks, Cornicorn*.

Okazіоналізми можуть створюватися як за існуючими моделями словотвору, так і навпаки, порушуючи всі його правила. За співвіднесеністю до частин мов було виявлено наступні моделі: іменник+іменник, прикметник+прикметник, дієслово+іменник, дієслово+прикметник, дієслово+дієслово. Найпродуктивнішою моделлю є іменник+іменник: *Ducktective (duck+detective)*. Продуктивними способами словотворення для okazіоналізмів є афіксація, основоскладання, телескопія, конверсія, редуплікація, аналогія, метафора, ономотопея. Серед яких найпродуктивнішим способом виявилась телескопія: *Summerween (Halloween+Summer)*.

Труднощі в перекладі okazіоналізмів зумовлені зовнішньою незвичністю слів, присутністю суб'єктивної сторони автора інновації та експресивним навантаженням. У таких слів немає еквівалентів і перекласти їх формально також складно.

За семантичним принципом класифікування, було виявлено наступні такі види okazіоналізмів: антропоніми, зооніми, міфоніми, міфотопоніми, іменники, дієслова, прикметники, вигуки. Найбільшою групою okazіоналізмів

стали ті, які дають назву персонажам (антропоніми, міфоніми), місцям (міфотопоніми), тваринам (зооніми) та предметам або явищам (оказіоналізми-іменники).

Дослідивши переклад власних назв та імен у мультсеріалі, було зроблено висновок, що їх відтворення у мові, на яку перекладаємо, відбувається за допомогою транскрибування та транскрипції. Щодо перекладу okazіональних явищ, предметів, дій тощо, найпродуктивнішими способами перекладі є калькування, пошук функціональної заміни, опущення okazіонального слова або описовий переклад.

Найбільшою проблемою при перекладі є пошук функціональної заміни для опису якогось явища (фантастичного), а найлегшим є переклад власних імен та назв за допомогою транскрибування, транскрипції, калькування, зокрема для тих, що утворились шляхом телескопії.

Отже, мультиплікаційний текст, як незвичайне лінгвістичне явище, – це полікодова система, з графічним, аудіо-, візуальним та текстовим кодами. Робота перекладача над анімацією потребує враховувати всі особливості даного жанру, всі лінгвальні та нелінгвальні чинники та взаємодію всіх кодів анімаційного кінотексту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

СПИСОК ТЕОРЕТИЧНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арбекова Т. И. Лексикология английского языка (практический курс). Учебное пособие. Москва : Высшая школа, 1977. 240 с.
2. Арнольд И. В. Лексикология современного английского языка: Учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. 3-е изд., перераб. и доп.. Москва : Высш. шк., 1986. 295 с.
3. Бабенко Н. Г. Оказиональное в художественном тексте. Структурно-семантический анализ: Учебное пособие. Калининград : Калинингр. ун-т. : 1997. 84 с.
4. Бойчук М. Параметризація поняття оказіоналізм. *Лінгвістичні студії*. Випуск 23. Дніпро : 2011. С. 8–12.
5. Виноградов В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). Москва : Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 224 с.
6. Винникова Т. А. Особенности исследования кинотекста в различных научных парадигмах. Омск : *Омский научный вестник №2 (136)*, 2015. С. 58-61.
7. Влахов С., Флорин С. Непереваемое в переводе. Москва : Международные отношения, 1980. 342 с.
8. Власні та загальні іменники. URL : https://pidruchniki.com/1842112040548/dokumentoznavstvo/vlasni_zagalni_imenniki (дата звернення: 01.12.2020)
9. Волкова М. Ю. Шляхи утворення нових англійських та українських слів у мережі Інтернет та мови ЗМІ. *Вісник Дніпропетровського університету. Серія «Мовознавство»*. № 11, Вип. 21 (2). Дніпро : 2015, С. 17–22.
10. Ворошилова М.Б. Креолизованный текст: кинотекст. *Политическая лингвистика*. Вип. (2) 22. Екатеринбург : 2007. С. 106–110.

11. Гальперин И. Р. Текст как объект лингвистического исследования. Москва : Наука, 1981, 139 с.
12. Главные слова: современная анимация, 2019. URL : <https://cultura24.ru/articles/13225/> (дата звернення: 19.09.2021)
13. Ейрус-Шулепов С. А. Эволюция языка кинематографа: проблема методологии. *Вестник СПбГУ. Сер. 6. Вып. 4.* Санкт-Петербург : 2014. С. 86–92
14. Еко У. О членениях кинематографического кода, 1981. URL: <http://www.kinovoid.com/2016/03/umberto-eko-kinematograficheskiy-kod.html> (дата звернення: 21.09.2021)
15. Зацний Ю. А. Про деякі тенденції в словотвірних процесах сучасної англійської мови. *НОВА ФІЛОЛОГІЯ №64*, Запоріжжя : 2014, С.162–170.
16. Зацний Ю. А. Сучасний англomовний світ і збагачення словникового складу. Львів : ПАІС, 2007. 228 с.
17. Земская Е. А. Как делаются слова. Москва : Издательство академии наук СССР, 1963, С. 57–59.
18. Клименко О. Л. Порівняльна лексикологія. *Навчальний посібник для студентів факультету іноземної філології.* Запоріжжя : ЗНУ, 2014. 112 с.
19. Коваленко К. Г. Продуктивні способи утворення нових слів у сучасній англійській мові. *ВІСНИК ВДНЗУ «Українська медична стоматологічна академія», том 13, Випуск 4 (44).* Вінниця : 2004, С. 211–215.
20. Комиссаров В. Н. Теория перевода. Москва : Высшая школа, 1990. 253 с.
21. Крутько Т. В. Мовна гра як спосіб досягнення прагматичного ефекту рекламного тексту. *Лінгвістика ХХІ століття: нові дослідження і перспективи.* Дніпро : 2012. С. 209–216.
22. Кривуля Н. Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий. Москва : РГБ, 2009. 60 с.
23. Лопатин В. В. Рождение слова. Неологизмы и окказиональные образования. Москва : Издательство «Наука», 1973. 152 с.

24. Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин : Издательство "Ээсти Раамат", 1973. 92 с.
25. Маслов Ю. С. Введение в языкознание. Москва : Высшая школа, 1987. 272 с.
26. Міфонім. URL : <https://uk.wikipedia.org/wiki/Міфонім> (дата звернення: 20.10.2020)
27. Ономастика, антропоніміка, топоніміка. URL : https://studopedia.su/14130315_onomastika-antroponimika-toponimika.html (дата звернення: 22.10.2020)
28. Пікуш О. Фонологічні неологізми в англійській мові: специфіка їх утворення. *Проблеми гуманітарних наук. Випуск 34. Філологія*. Суми : 2015. С. 158–166
29. Попов Є. А. Современный этап эволюции средств выразительности анимационных произведений. *Общество*. Екатеринбург : 2010. С. 143–146.
30. Редуплікація. URL : <http://sum.in.ua/s/reduplikacija> (дата звернення: 18.10.2020)
31. Садыкова О. В. Понятие кинотекст и его особенности. *Институт переводоведения многоязычия*. Пятигорск : 2015. С. 132–134.
32. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми. Полтава : «Довкілля-К», 2008. С. 97–104.
33. Сербин В. А. Проблемы семиотической интерпретации значения в кино. *Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология, Политология. №4 (28)*. Томск : 2014. С. 202–210.
34. Слышкин Г. Г., Ефремова М. А. Кинотекст. Опыт лингвокультурологического анализа. Москва : Водолей Publishers, 2004. 153 с.
35. Собственные имена. URL : <http://www.philol.msu.ru/~tezaurus/library.php?view=c&course=3&raz=4&pod=3> (дата звернення: 18.10.2020)
36. Сніховська І. Е. Прецедентні лудичні феномени як лінгвокультурно значущі утворення. *Вісник Житомирського державного університету ім. І. Франка (27)*. Житомир : 2006. С.137–140.

37. Тынянов Ю. Н. Поэтика. История литературы. Кино. Москва : Наука, 1977. 563 с.
38. Турчак О. М. Поняття «оказіоналізм» у мовознавчій літературі та його мовленнєва реалізація в українських періодичних виданнях кінця ХХ століття. *Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Філологічні науки», №2 (6)*. Дніпро : 2013, С. 299–305.
39. Хромых А. А. Окказиональные слова и трудности их перевода. *Актуальные вопросы филологической науки XXI века*. Екатеринбург : 2016. С.188–194.
40. Шевченко М. Є. Особливості перекладу художніх фільмів. *Актуальні проблеми філології*. Одеса : 2017. С. 88–91.
41. Щипачова Д.С. Неологізми англійської мови у ЗМІ. *КПІ ім. І. Сікорського*. Київ : 2016. С. 89–92.
42. Dezheng Feng, O'Halloran K.L. Representing emotive meaning in visual images : A social semiotic approach. *Journal of Pragmatics*. Elsevier : 2012, no. 44, p. 2067–2084.
43. Eagle H. The Semiotics of the Cinema : Lotman And Metz. *Dispositio*. Año 1, 1976, no. 3, pp. 303-313. URL : <http://www.jstor.org/stable/41491092>. (accessed: 12.10.2021)
44. Fowler M. S. Animation Background layout. Canada : Fowler cartooning Ink Publishing, 2002. 172 p.
45. Internet Movie Database. URL : https://ru.wikipedia.org/wiki/Internet_Movie_Database (accessed: 04.10.2021)
46. Martinez X. Film dubbing, its process and translation. *Topics on audiovisual translation. Vol.56*. Amsterdam : 2004. p. 3–9.
47. Paquin R. Translator, Adapter, Screenwriter. Translating for the audiovisual Text. *Translation Journal*. Frankfurt : 1998. p. 115–119.
48. Pettit Z. The Audio-Visual Text: Subtitling and Dubbing Different Genres. *Translator's Journal*. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/meta/2004-v49-n1-meta733/009017ar/> (accessed: 10.05.2021)

49. Sherzer J. *Speechplay and Verbal art*. Austin, Texas : University of Texas Press, 2002. 186 p.
50. Stolze R. Translation for Children – World View or Pedagogics? *Translator's Journal*. Vol. 48 №1-2. Berlin : 2003. p. 208–221.
51. Top 10 Animation Studios in the World. URL : <https://www.arenaslg.com/top-10-animated-movies-time/> (accessed: 04.10.2021)
52. Thomas F. *The Illusion of Life*. Disney Animation. Italy : Walt Disney Productions, 1981. 548 p.
53. Vrabel T. T. *Lectures in theoretical phonetics of the English Language and Method Guides for Seminars*. Ungvar : PoliPrint, 2009. 176 p.
54. Webster C. *Animation : The Mechanics of Motion*. Oxford : Focal Press, 2005. 259 p.
55. Whitaker H. *Timing for Animation*. UK : Focal Press, 2009. 157 p.
56. White Tony. *The Animator's Workbook. Step-by-step Techniques of Drawn Animation*. New York : Watson-Cuptill Publication's, 1998. 160 p.

СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ

57. English Oxford Living Dictionaries. URL : <https://en.oxforddictionaries.com> (accessed: 04.05.2020)
58. Gravity Falls Wiki. URL : https://gravityfalls.fandom.com/wiki/Gravity_Falls_Wiki (accessed: 19.09.2019)
59. Online Etymology Dictionary. URL : <https://www.etymonline.com> (accessed: 04.04.2020)
60. Thesaurus.com. URL : <http://www.thesaurus.com> (accessed: 20.10.2020)

61. Urban Dictionary. URL : <https://www.urbandictionary.com> (accessed: 21.12.2020)

62. Word Spy : The Word Lover's Guide to New Words. URL : <https://www.wordspy.com> (accessed: 22.11.2020)

SUMMARY

The object of the study – language innovations in the animated series “Gravity Falls”.

The aim of the study: to outline the structural and semantic features of language innovations in the animated text and ways to reproduce them in translation on the material of the series "Gravity Falls"

The method of research – a continuous sample when collecting language innovations for research; contrastive method when comparing English-language occasionalisms and their Ukrainian-language translations; the transformative method allowed to analyze translations of innovations; the method of quantitative calculations helped to compare the quantitative calculations of occasionalisms according to different criteria and with the help of the descriptive method the analysis of the explanation of translation difficulties was carried out.

The results obtained: the study revealed the features of film text and animated text, in particular. The following models were found in relation to parts of languages: noun + noun, adjective + adjective, verb + noun, verb + adjective, verb + verb. Productive ways of word formation for occasionalisms are affixation, basic composition, telescoping, conversion, reduplication, analogy, metaphor, onomatopoeia. According to the semantic principle of classification, it was found that the largest group of occasionalisms were those that give names to characters (anthroponyms, mythonyms), places (mythos), animals (zoonyms) and objects or phenomena (occasional nouns). Examining the translation of proper names and names in the cartoon series, it was concluded that their reproduction in the language into which we translate, is through transcription and transcription. Regarding the translation of occasional phenomena, objects, actions, etc., the most productive methods of translation are tracing, search for a functional replacement, omission of the occasional word or descriptive translation.

Key words: *animated film text, occasionalism, discourse, translation, translation transformations.*

Декларація
академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ

Я, Мирошниченко Марина Сергіївна,
студент(ка) 2 курсу магістратури, форми навчання заочне,
факультету іноземної філології, спеціальність 035 Філологія,
освітньо-професійна програма переклад (англійський), адреса
електронної пошти marina30mir@gmail.com,

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему

«Лінгвостилістичні особливості сучасного англomовного анімаційного телесеріалу та їх відтворення у перекладі (на матеріалі мультсеріалу “Gravity Falls”)»

відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлений/ознайомлена;

- заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

- згоден/згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою Інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата _____ Підпис _____ ПІБ (студент) _____