

Юлія Міхнєва

викладач, факультет лінгвістики
Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»
Київ, Україна
ORCID ID 0000-0003-1579-0926
Mikhnieva.yuliia@lil.kpi.ua

Ольга Демиденко

кандидат педагогічних наук, доцент
Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»
Київ, Україна
ORCID ID 0000-0002-0643-5510
olga.demydenko80@gmail.com

Діана Бабак

студентка магістратури
Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»
kamenuk17@gmail.com

ІНТЕРТЕКСТУАЛЬНІ ГУМОРИСТИЧНІ ЕЛЕМЕНТИ В МУЛЬТСЕРІАЛІ GRAVITY FALLS ТА СПЕЦИФІКА ЇХ ПЕРЕКЛАДУ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

Основна мета роботи – розглянути англomовний анімаційний кінотекст «Гравіті Фолз» режисера Алекса Гірша, виявити в ньому засоби інтертекстуальності гумору та вказати на особливості їх перекладу. Наголошено, що сьогодні для науковців кінотекст є багатим матеріалом для вивчення завдяки своїй багатовимірності та динамічності, репрезентуючи динаміку соціокультурного розвитку суспільства загалом та мови зокрема. Концепція інтертекстуальності базується на переконанні, що всі літературні твори є похідними або на них вплинув попередній літературний твір. Існує навмисна інтертекстуальність, яка навмисно запозичує з текстів, і є прихована інтертекстуальність, коли посилання виникають випадково (зв'язок чи вплив не є навмисним), оскільки будь-який письмовий текст робить інтертекстуальність можливою. Деякі інтертекстуальні посилання є точними лініями діалогу чи дії, тоді як інші посилюються більш нечітко. Інтертекстуальним вважається будь-який твір літератури, який бере участь у створенні нового тексту. При перекладі гумористичних елементів фахівець повинен враховувати цілу низку факторів. Щодо передачі комічного ефекту, то це досить важке завдання, що вимагає врахування різноманітних чинників. У кожній мові є свої специфічні лінгвістичні засоби для створення комічного ефекту, і вкрай мало ймовірно, що при перекладі будуть використані ті ж засоби. Саме тому знайти повний еквівалент гри слів або римованих жартів на іншій мові практично неможливо. Ефективність передачі комічного ефекту залежить від ступеня збігу фонових знань у адресанта й реципієнта. Комічні контексти, які потребують обізнаності про іншу культуру, найчастіше будуть неперекладними за допомогою еквівалентів. Всі ці особливості в значній мірі ускладнюють процес перекладу мультфільму, який насичений інтертекстуальними елементами.

Ключові слова: аудіовізуальний переклад; гумористичні елементи; інтертекст; інтертекстуальність; контекст; кінотекст; прийоми перекладу.

1. ВСТУП

Стрімкий розвиток технологій сприяє збільшенню доступу до літературних творів та ставить на рівні з ними кінотекст, у формі телепередач, фільмів (художніх та анімаційних), серіалів.

Загальновідомо, що література не є продуктом окремої нації. Це радше поєднання досвіду різних народів. Так би мовити, є спадковість серед художніх текстів у всій світовій літературі. Розмірковуючи про глобальні зміни та технологічний розвиток, досить легко побачити питання взаємодії між націями, яке називається «інтертекстуальністю». Це поняття з'являється в літературному або якому-небудь іншому творі в межах різних взаємодій. Особливо релігії, торгівля, війни, соціальні та/або економічні рухи, Інтернет і технології відіграють значну роль у цьому, оскільки ця взаємодія забезпечується через ці фактори в суспільстві. Тепер, коли суспільство відображається в літературі, ці впливи обов'язково будуть помітні і в лтворах. Тому вчені мають справу з пошуком формальної, змістової та стилістичної подібності між культурами та лінгвістичними аспектами в творі. У результаті цього все більше текстів стають взаємопов'язані чи то за наміром автора чи без його свідомого вибору (Riffaterre, 1987; Stanford Friedman, 1991; Worton & Still, 1990). Згадки та посилання на інші матеріали, явні чи приховані, стають все більш поширеними. Саме тому дослідження феномену інтертексту набуває все більшої ваги. Для перекладачів завжди були важливі культурні референси і, в переважній більшості своїй, вони стосувалися культури саме тієї країни, родом з якої є автор тексту оригіналу.

Крім того, сьогодні інтернет зробив твори майже усіх країн доступними, що якщо не збільшило частоту вживання елементів інтетекстуальності, то безумовно збільшило їх впізнання. Інтертекстуальність як поняття, було сформоване й описане ще у 1960-х рр. Крістевою, французькою та болгарською дослідницею. Вона зазначала, що каркасом тексту є дві осі, горизонтальна поєднує автора та читача, в той час як вертикальна забезпечує єдність текстів між собою (Kristeva, 1980). Синтез осей зумовлює необхідність дослідження не власне структур тексту, а зокрема способи його структуризації. Будь-який текст є інтертекстом (Селіванова, 2011, с. 41–42). Крістева (1977) висунула ідею про те, що інтертекстуальні зв'язки можна знайти в багатьох формах літератури – різні тексти існують через їхній зв'язок із попередніми літературними текстами – підживлюючи ідею про те, що жоден текст не є справді чи унікально оригінальним. Поняття інтертекстуальності передбачає, що все має певну форму впливу або запозичення з літературних творів минулого (Kristeva, 1980).

Класична концепція інтертекстуальності виникла з появою постмодернізму, а концепція інтертекстуальності стала «теоретичною саморефлексією та нормативною поетикою постмодернізму» (Гальчук, 2013, с. 26). Явище інтертексту викликало інтерес і в інших зарубіжних філологів, зокрема як-от: Барт, Бахтін, Дерріда, Женетт, Кузьміна, П'єге-Гро, Фуко, Якобсон. В основу формування та дослідження наукової парадигми інтертекстуальних елементів лягли саме художні твори. Сьогодні дослідження у цій сфері спрямовані на різні види текстів, з-поміж яких значне місце займає кінотекст (Зайченко, Пірс, Харріс). Для науковців кінотекст є багатим матеріалом для вивчення завдяки своїй багатовимірності та динамічності, репрезентуючи динаміку соціокультурного розвитку суспільства загалом та мови зокрема. Проблеми кіноперекладу вивчали Григор'єва, Дудіна, Шевченка, Іванова, Скоромислова та ін.

Мета статті є лексико-граматичні особливості перекладу інтертекстуальних гумористичних елементів в мультсеріалі «Таємниці Гравіті Фолз» Алекса Гірша.

2. МЕТОДИ

Для визначення лінгво-стилістичних особливостей інтертекстуальних елементів у мультсеріалі «Таємниці Гравіті Фолз» Алекса Гірша використано аналіз і дедуктивний метод. Залучено порівняльний аналіз текстів оригіналу й перекладу з огляду на інтертекстуальні гумористичні елементи.

Матеріалом дослідження слугували 300 фрагментів мультсеріалу «Таємниці Гравіті Фолз», що демонструють лінгво-граматичні особливості інтертекстуальності, та їхні відповідні одиниці українською. Приклади відібрано методом суцільної вибірки.

3. РЕЗУЛЬТАТИ

Матеріалом для цього дослідження обрано американський мультсеріал *Gravity Falls* про пригоди двійнят – хлопчика Діппера (Dipper) та дівчинки Мейбл Пайнс (Mabel Pines), які приїхали на літні канікули до міста Гравіті Фолз (Gravity Falls) до дідуса Стена (Stan). У цьому місті відбуваються містичні події, секрет яких брат з сестрою намагаються розгадати.

Загалом при перекладі дитячої літератури традиційно застосовують різні лексико-семантичні адаптації, з-поміж яких такі:

а) спрощення структури тексту при збереженні смислового змісту, задля того, щоб текст став зрозумілий реципієнту-дитині;

б) опущення і додавання деяких елементів тексту;

в) локалізація, що полягає в адаптації тексту оригіналу з урахуванням мови та культури реципієнта (наприклад, *The glasses are me, uncompromising and unconceited. Well, not anymore.* – *Окуляри-це я, це мій бренд, без компромісу і зради. Це вже не так*).

г) модернізація, що полягає в прагненні наблизити час, змінити контекст, щоб текст відповідав дійсності;

д) спотворення в перекладі – зміни деталей викладу, які не впливають на зміст тексту (наприклад, *...everybody knows that the bird is the word!* – *... всі на світі знають про птахів-синиць!*).

Перекладаючи тексти мультфільмів, необхідно враховувати особливості мови перекладу, психолінгвістичні особливості цільової аудиторії. Щодо передачі комічного ефекту, то це досить важке завдання, що вимагає врахування різноманітних чинників. У кожній мові є свої специфічні лінгвістичні засоби для створення комічного ефекту, і вкрай мало ймовірно, що при перекладі будуть використані ті ж засоби. Саме тому знайти повний еквівалент гри слів або римованих жартів на іншій мові практично неможливо. Ефективність передачі комічного ефекту залежить від ступеня збігу фонових знань у адресанта й реципієнта. Комічні контексти, які потребують обізнаності про іншу культуру, найчастіше будуть неперекладними за допомогою еквівалентів.

Існує низка факторів, які впливають на переклад комічного ефекту (Селіванова, 2011):

1. Фонові знання реципієнта.
2. Система цінностей реципієнта.
3. Компетенції перекладача, його вміння визначити жанр гумору.
4. Особливості гумору в тій чи іншій культурі
5. Наявність в культурі традиційного пласта гумору, який би створював міжтекстуальні відносини з неперекладними комічними контекстами.

6. Роль гумору в тексті (за пріоритетом):

- високий (кінокомедія, анекдот);

- середній (романтичні або пригодницькі фільми, телевікторини);

- неявний (спосіб педагогічного впливу, гумор в трагедіях Шекспіра);

- жанри, в яких рекомендується уникати комічного ефекту (драми, трагедії, трилери, фільми жахів та ін.);

7. Характеристика гумористичного впливу (гумор колючий, легкий, у виховних цілях тощо);

8. Різні зовнішні фактори, серед яких визначають труднощі, що виникають при аудіовізуальному перекладі.

Щодо труднощів аудіовізуального перекладу, то до них відносять (Gottlieb, 2001):

1. Комплексний характер аудіовізуального тексту (комічний ефект може створюватися аудіо- і відеорядом в сукупності).

2. Необхідність синхронізації перекладу з іншими елементами фільму (текст перекладу не повинен суперечити тому, що відбувається на екрані).

3. Вплив техніки перекладу твору на роботу перекладача. В аудіовізуальному перекладі зображення і текст нероздільні, що обмежує перекладача у виборі перекладацького рішення.

Аудіовізуальне оточення має на увазі нерозривність візуального і контекстуального компонента. Більшість жартів в комедійних серіалах ситуаційні, тобто засновані на протиставленні поведінки героїв в різних (часто абсурдних) ситуаціях і типовій поведінці людей, що створює у глядача когнітивний дисонанс і веде до відповідної реакції (посмішка, сміх). Якщо герої на екрані розмовляють з одним персонажем, і ми бачимо його, то в перекладі він ніяк не може стати іншим, яку б стратегію і теорію перекладу перекладач не вибрав. Крім того, кожен вид перекладу (дубляж, закадрова озвучка, субтитри) висуває свої вимоги до тексту. Дубляж найбільшою мірою обмежує перекладача, тоді як закадровий переклад дає найбільшу свободу (Carstensen, 2015). При цьому субтитри накладають обмеження на довжину тексту, зважаючи на особливості його відображення на екрані (Danan, 1991; Gambier, 2016).

Таким чином, при перекладі гумористичних елементів фахівець повинен враховувати цілу низку факторів. Крім того, перекладач залежить від того, що відбувається на екрані і повинен підпорядковувати йому свій переклад. Всі ці особливості в значній мірі ускладнюють процес перекладу мультфільму, який насичений інтертекстуальними елементами.

Головний герой досліджуваного мультфільму Діппер має лідерські якості та розвинений інтелект. Коли двійнята потрапляють у пригоди, саме він приймає рішення. Варто відзначити відмінну фізичну підготовку хлопця, він гарний у рукопашному бою. Крім того, Діппер легко розв'язує складні математичні задачі. Він послідовний у міркуваннях, має аналітичні здібності та почуття гумору (наприклад: 1) *Remember, reality is an illusion, the universe is a hologram. Buy gold! Bye!* – Пам'ятай, реальність – ілюзія, Всесвіт – голограма. Скупай золото! Бувай! 2) *What's the point of helping the world if you can't help the closest person in the world? – Який сенс допомагати світові, якщо ти не можеш допомогти найближчій людині у світі?*). У цих прикладах застосовано перекладацькі прийоми транслітерації та калькування.

У наступному прикладі використано прийом контекстуальної заміни: *This Friday we're going back to the woods and we're going to find that alien / What if we don't? / We'll fake it and sell to the FOX Network. – Цієї п'ятниці ми повернемося в ліс і знайдемо цього прибульця. / А якщо ні? / Ми все підробимо та продамо каналу 1+1*). Як бачимо, назву американського каналу змінили на відомий український телеканал 1+1.

У тексті мультфільму наявні лексичні одиниці на позначення магічних реалій, що існували в англійській мові раніше і використовувалися зокрема, у фольклорі або інших казкових та фантастичних творах: *gnome* – гном, *goblin* – гоблін, *ghoul* – вампір. Ці лексеми мають традиційні відповідники в українській мові, тому проблем з перекладом у цьому випадку не існує.

Для найменування персонажів які наділені магічними здібностями, автор сценарію використовує низку синонімів, що відрізняються відтінками значень: *wizard, sorcerer, magician, witch* та ін. Лексема *sorcerer* використовується в тексті на позначення могутнього чарівника, переважно темного мага, про що свідчить контекст: *Older and wiser wizards than she have been hoodwinked by Blending Blenjamin Blandin. – Чарівники, що були набагато старші за нього, були обдурені Блендін Бленджамін Блендіном*. При перекладі лексеми *sorcerer* у цьому реченні використано лексичний відповідник чарівники.

Перекладачі здебільшого використовують калькування для відтворення власних імен автора та транскрипцію для загальних назв. Менше труднощів виникає при відтворенні загальних онімів, оскільки є можливість підібрати вже наявний відповідник. Способи відтворення власних назв вибираються залежно від типу та контексту оніма. Перекладачі повинні використовувати різні методи та прийоми, щоб адекватно відтворити оніми. Одного знання мови недостатньо.

Культурологічна освіта і врахування різних аспектів при перекладі також важливі, щоб не втратити зміст, закладений у слові.

У мультфільмі використано багато інтертекстуальних прийомів, які розглянемо нижче.

Розглянемо докладніше приклад еліпса в наступному діалозі Діппера та Венді в

десятому епізоді: *Yeah, guess so. – Гей, хочеш ніти на ярмарок? / Так, мабуть.* Апозіопезис є широко вживаним прийомом розмовної мови. Це навмисне недомовляння розпочатої фрази остаточно. Цей прийом, як правило, задуманий для емоційного забарвлення мови. Прикладом апозіопезису, як стилістичного прийому, можуть бути такі фрази з мультсеріалу: Вона може вживатися у разі, як ця: *You'd better stop, or I...* У цей момент дядько Стен був розлючений на Гідеона і його гнів вийшов на головний план, завадивши закінчити думку. Прикладами апозіопезису можуть вважатися фрази, незакінчені через стан емоційного шоку.

Також віднесемо сюди ще одну фразу Діппера, коли той побачив, як у шістнадцятому епізоді з'явився персонаж гри прямо з екрану: *Hold on for a minute!*

Did he just... Oh my... Ще одним прикладом апозіопезису може слугувати репліка Мейбл, коли вона обриває свою фразу, починаючи здогадуватися про те, що Діппер використовував кристал зростання, щоб стати вищим за сестру: *It doesn't make any sense! Just a second ago you were... wait a minute!*

Також прикладом цього стилістичного прийому можуть бути фрази, які були обірвані на півслові, простіше кажучи, коли один співрозмовник перебив іншого: *Oh, what? You mean like little... – Don't say it!* Діппер обриває Мейбл, оскільки йому набридло вислуховувати на свою адресу звинувачення, що в нього маленький зріст. Ось ще один із прикладів апозіопезису: *You see? Because ... Yeah, I get it.* Тут Мейбл навмисне перебиває, висловлюючи незацікавленість в подальшому спілкуванні.

Полісиндетон (polysyndeton) – цілеспрямоване повторення службових частин мови, таких як сполучники чи прийменники зв'язку між відрізками тексту. Полісиндетон може використовуватися для надання емоційної напруги або атмосфери височини. Розглянемо як приклад наступну фразу з дев'ятого епізоду мультсеріалу: *I mean, Wendy only went out with Robbie because he was there with the ice. And she only needed ice because of the baseball. And I would have had the ice if it wasn't for...that guy!* Тут відчувається емоційна напруга, оскільки Діппер намагається відновити події і йому доводиться прокручувати в голові одні й самі слова. За допомогою сполучника *and* додається нова ланка серед подій персонажа. Риторичне питання (rhetorical question) є одним із прийомів, заснованих на переосмисленні синтаксичних структур і позначає висловлювання у формі запитання. Візьмемо пару прикладів із мультсеріалу. У серії, де Діппер мав бійку з Роббі, хлопчик ходить по кімнаті і весь час вигукує: *What am I doing?!* Це показує той, що він дуже нервує, це посилює емоційну напругу. І в цей же момент персонаж на ім'я Зус, бачачи, що Діппер не звертає уваги на зовнішній світ, все одно ставить питання, на яке не передбачає почути відповіді: *You're sure you wouldn't rather hide like a wimp?* В українському варіанті це звучить так: *Ти впевнений, що не хочеш сховатися, як слабак?*

Анадиплозис як різновид повтору означає підхоплення, при якому кінцева ланка інтонаційної конструкції буде початковою ланкою наступної конструкції. Наприклад: Коли Мейбл у першій серії розлютилася на хлопця, який у результаті виявився купкою гномів під плащем, вона вигукує цю фразу: *That's for lying to me! That's for breaking my heart! And this is for messing with my brother!* Між цими короткими фразами вона збиває кожного гнома, який встиг вчепитися в неї. Український переклад: *Це за те, що брехав! А це за розбите серце! А це за те, що вдарив брата!* У дев'ятнадцятій серії місцевий сільський дідусь несамовито кричить, коли йому знову здалося в озері чудовисько: *I seen it! I seen it again!* Але місцеві жителі вже давно звикли до таких його витівок і не повірили старому. У цьому прикладі повторюються інтонаційні конструкції та створюють емоційність у мові персонажа.

Далі розглянемо приклади лексико-граматичних трансформацій у перекладі. *Older and wiser wizards than she have been hoodwinked by Blendin Blenjamin Blandin.* – *Чарівники, що були набагато старші за нього, були обдурені Блендін Бленджамін Блендіном.* При перекладі у реченні використано граматичну заміну, дієприкметниковий зворот замінено складнопідрядним реченням.

I don't advise you to get your hopes up, Mabel. Too late, I'm already very hopeful. – *Мейбл! Не раджу тебе обнадіювати. Пізно, я вже дуже обнадіялася.* У цьому прикладі переклад

комічного здійснено прийомом транслітерації та перестановки імені з кінця речення на початок.

Uncle Stan, can we have the ax as evidence? / Hmm, if I were a responsible adult, I wouldn't let children play with an axe. It's good that I'm not like that! Revenge me! – Дядько Стен, чи можна нам взяти сокиру як доказ? Помститься за мене! / Хм, якби я був відповідальним дорослим, я не дозволив би дітям грати з сокирою. Добре, що я не такий! Переклад комічного здійснено прийомом перестановки речення *Помститься за мене!*

Sometimes I think what is the meaning of life. Maybe life is just not a funny joke? – Деколи я думаю, в чому сенс життя? Можливо, життя — це лише не смішний жарт? Переклад комічного здійснено прийомом додавання знаку питання у першому реченні.

As we get older, there are fewer and fewer holidays. – Ми дорослішаємо, тому і свят стає дедалі менше! Переклад комічного здійснено прийомом конкретизації та додавання.

Dipper, what did I ask you not to do at least one. Don't raise the dead. And what did you do? Resurrected. – Дінпер, що я просила тебе не робити хоча б сьогодні? Не воскрешати мертвих. А що ти зробив? Воскресив. Переклад комічного здійснено прийомом заміни one evening на сьогодні та транслітерації.

Science is a horizon to explore, not a reward to admire. – Наука – не нагорода для милування, а обрій для вивчення. Переклад комічного здійснено прийомом перестановки частин речення.

Teenagers are dangerous. From hormones they are like terminators. – Підлітки небезпечні. Від гормонів вони справжні термінатори. Переклад комічного здійснено прийомом заміни порівняльного звороту на означення справжні.

In Gravity Falls, when the earth becomes the sky, the one-eyed creature will show itself. Nobody appreciates me... Why do people around you seem ungrateful? – У Гравіті Фоллс, коли небом стане земля, одноока тварюка покаже себе. Мене ніхто не цінує! Чому оточуючі здаються вам невдячними? Переклад комічного здійснено прийомом заміни три крапки на знак оклику та прийомом транслітерації.

I'm a man! Half man, half. e. semi-aurus. – Я мужикатавр! Напівчоловік, напівтавр. Переклад комічного здійснено прийомом опущення.

Dude, let's go microwave the hot dogs! – Чувак, чуєш, пішли підривати хот-доги у мікрохвильовій печі! Переклад комічного здійснено прийомом додавання слова чуєш.

Long thirty years, and finally the moment has come! Greatest achievement! I should have put on pants. – Довгих тридцять років, і нарешті цей момент настав! Найбільше досягнення! Треба було вдягнути штани. Переклад комічного здійснено прийомом додавання слова цей.

Karaoke is a weapon of mass destruction! – Караоке в руках дівчини – зброя масового знищення! Переклад комічного здійснено прийомом додавання фрази в руках дівчини.

I don't trust people who have more hair on their heads. – Я не вірю людям, у яких кучма більше голови! Переклад комічного здійснено прийомом контекстуальної заміни та додавання знака оклику.

My name is Dipper. And the girl who is throwing up is my sister Mabel. – Мене звать Дінпер. А дівчисько, яке нудить, — моя люба сестричка Мейбл. Переклад комічного здійснено прийомом транслітерації та додавання означення моя люба.

I guarantee to find you true love or return sadness in double size. – Мейбл, гарантую знайти тобі справжнє кохання або повернути смуток у подвійному розмірі. Переклад комічного здійснено прийомом додавання звертання Мейбл.

Songs are like hugs that mouths give to ears. – Пісні, як обійми, які дають вухам насолоду. Переклад комічного здійснено прийомом контекстуальної заміни.

При перекладі інтертекстуальності можуть виникати такі ситуації: повна або часткова втрата інтертекстуальності, заміна інтертекстуальних елементів, що містяться в одному тексті, інтертекстуальними елементами, які породжують схожі асоціації в тексті перекладу.

Загалом можна сказати, що переклад, який міститься в інтертексті основної частини нового тексту, має враховувати певні параметри, і він має бути таким же у новому тексті, а

головне, виконувати ту ж функцію, як і в оригіналі.

4. ВИСНОВКИ ТА НАПРЯМИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Концепція інтертекстуальності базується на переконанні, що всі літературні твори є похідними або на них вплинув попередній літературний твір. Існує навмисна інтертекстуальність, яка навмисно запозичує з текстів, і є прихована інтертекстуальність, коли посилання виникають випадково (зв'язок чи вплив не є навмисним), оскільки будь-який письмовий текст робить інтертекстуальність можливою. Деякі інтертекстуальні посилання є точними лініями діалогу чи дії, тоді як інші посилаються більш нечітко. Визначення інтертекстуальності включає форми пародії, переказу, шанування та алегорії. Інтертекстуальним вважається будь-який твір літератури, який бере участь у створенні нового тексту.

При перекладі гумористичних елементів фахівець повинен враховувати цілу низку факторів. Крім того, перекладач залежить від того, що відбувається на екрані і повинен підпорядковувати йому свій переклад. Всі ці особливості в значній мірі ускладнюють процес перекладу мультфільму, який насичений інтертекстуальними елементами.

Перспективу подальшої розвідки у цьому напрямі вбачаємо у здійсненні кількісного перекладацького аналізу інтертекстуальних гумористичних елементів кінотексті анімаційного фільму *Gravity Falls*.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

- Гальчук О. В. «...Не минає міт!»: Античний текст у поетичному просторі українського модернізму 1920-1930-х років: монографія. Чернівці: Книги–XXI, 2013. 552 с.
- Селіванова О. О. Лінгвістична енциклопедія. Полтава: Довкілля. К., 2011. 844с.
- Danan M. Dubbing as an Expression of Nationalism. *Meta*. 1991. Vol. 36, № 4. P. 606–614.
- Carstensen K. Developing a model of process strategies in subtitling: Redefining translation strategies taking a process perspective. Department of Business, 2015. 186 p.
- Gambier Y. Screen Translation: Special Issue of the Translator. Routledge, 2016. 224 p.
- Gottlieb H. Texts, Translation and Subtitling – in Theory, and in Denmark. University of Copenhagen, 2001. 207 p.
- Kristeva J. Word, Dialogue, and Novel. *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art* / Ed. L. S. Roudiez. New York: Columbia University, 1980. P. 64–91.
- Riffaterre M. The Intertextual Unconscious. *Critical Inquiry*. 1987. Vol.13, №2. P. 381–85.
- Stanford Friedman S. Weavings: Intertextuality and the (Re)Birth of the Author. *Influence and Intertextuality in Literary History* / Ed. J. Clayton and E. Rothstein. Madison: University of Wisconsin, 1991. P. 146–180.
- Worton M., Still J. Intertextuality: Theories and Practices. Manchester: Manchester University Press, 1990. 201 p.

REFERENCES

- Danan, M. (1991). Dubbing as an Expression of Nationalism. *Meta*, 36(4), 606–614.
- Carstensen, K. (2015). *Developing a model of process strategies in subtitling: Redefining translation strategies taking a process perspective*. Department of Business.
- Gambier, Y. (2016). *Screen Translation: Special Issue of the Translator*. Routledge.
- Gottlieb, H. (2001). *Texts, Translation and Subtitling – in Theory, and in Denmark*. University of Copenhagen.
- Kristeva, J. (1980). Word, Dialogue and Novel. In L. S. Roudiez (Ed.), *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art* (pp. 64–91). Columbia University.
- Halchuk, O. V. (2013). “...Не минає міт!”: *Antychnyi tekst u poetychnomu prostori ukrainskoho modernizmu 1920-1930-kh rokiv*: monohrafiia [“...The myth does not pass away!”: Ancient text in the poetic space of Ukrainian modernism of the 1920s-1930s: monograph]. Chernivtsi. [in Ukrainian]
- Riffaterre, M. (1987). The Intertextual Unconscious. *Critical Inquiry*, 13(2), 381–85.
- Selivanova, O. O. (2011). *Linhvistychna entsyklopediia* [Linguistic encyclopedia]. Poltava. [in Ukrainian]
- Stanford Friedman, S. (1991). Weavings: Intertextuality and the (Re)Birth of the Author. In J. Clayton and E. Rothstein (Eds.), *Influence and Intertextuality in Literary History* (pp. 146–180). Madison: University of Wisconsin.
- Worton, M., & Still, J. (1990). *Intertextuality: Theories and Practices*. Manchester University Press.

Yuliia Mikhnieva, Olha Demydenko, Diana Babak. Intertextual humorous elements in the animated series Gravity Falls and the specifics of their translation into Ukrainian. The main goal of the work is to consider the English-language animated film text “Gravity Falls” directed by Alex Hirsch, to identify the means of intertextuality of humor in it and to point out the peculiarities of their translation. It is emphasized that today, for scientists, the film text is a rich material for study due to its

multidimensionality and dynamism, representing the dynamics of socio-cultural development of society in general and language in particular. The concept of intertextuality is based on the belief that all literary works are derived from or influenced by a previous literary work. There is intentional intertextuality, which borrows intentionally from texts, and there is covert intertextuality, where references occur accidentally (the connection or influence is not intentional), since any written text makes intertextuality possible. Some intertextual references are precise lines of dialogue or action, while others are more vaguely referenced. Any work of literature that participates in the creation of a new text is considered intertextual. When translating humorous elements, a specialist must take into account a number of factors. As for the transfer of a comic effect, it is quite a difficult task that requires consideration of various factors. Each language has its own specific linguistic devices for creating comic effect, and it is extremely unlikely that the same devices will be used in translation. That is why it is almost impossible to find a complete equivalent of wordplay or rhyming jokes in another language. The effectiveness of the transmission of the comic effect depends on the degree of coincidence of the background knowledge of the addressee and the recipient. Comic contexts that require awareness of another culture will often be untranslatable using equivalents. All these features greatly complicate the process of translating a cartoon, which is saturated with intertextual elements.

Keywords: audiovisual translation; humorous elements; intertext; intertextuality; context; film text; techniques of translation.

Received: November 01, 2022

Accepted: November 11, 2022