

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

Кафедра теорії та практики перекладу

ДО ЗАХИСТУ ДОПУЩЕНА

Зав. кафедрою _____

к. ф. н., доцент П.О. Чуча

МАГІСТЕРСЬКА ДИПЛОМНА РОБОТА
ОСОБЛИВОСТІ МОВЛЕННЯ ЧОЛОВІЧИХ ПЕРСОНАЖІВ ФІЛЬМУ
«AVENGERS: ENDGAME» У ВІДПОВІДНОСТІ ДО АРХЕТИПІВ

Виконала

ст. гр. Ф-111м

М.М. Кожевнікова

Керівник

К.філол.н., доц.

М.В. Бережна

Запоріжжя

2023

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

ЗАТВЕРДЖУЮ

Зав. кафедрою _____

к. ф. н., доцент П.О. Чуча

«___» _____ 2023 р.

ЗАВДАННЯ
НА МАГІСТЕРСЬКУ ДИПЛОМНУ РОБОТУ
студентки гр. Ф-111м,
спеціальності «Філологія»
Кожевнікової Маргарити Максимівни

1. Тема: ОСОБЛИВОСТІ МОВЛЕННЯ ЧОЛОВІЧИХ ПЕРСОНАЖІВ ФІЛЬМУ
«AVENGERS: ENDGAME» У ВІДПОВІДНОСТІ ДО АРХЕТИПІВ

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

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

3. Перелік питань, що підлягають розробці:

- актуалізувати поняття «мовленнєва характеристика» й «архетип персонажа»;
- розглянути класифікації архетипів особистості К.Г. Юнга, К. Пірсон та В. Шмідт;
- проаналізувати кінострічку *Avengers: Endgame* та виокремити репліки основних чоловічих персонажів;
- встановити архетипи, до яких належать обрані персонажі;

- встановити стилістичні, семантичні, прагматичні особливості мовлення персонажа та з'ясувати співвідношення між психологічними чинниками та їх реалізацією у мовленні;
- встановити найбільш характерні способи перекладу досліджуваних одиниць мовлення та їх адекватність для передачі архетипу персонажів.

Дата видачі завдання «_____» вересня 2022 р.

Керівник магістерської роботи _____ Бережна М.В.

Завдання прийняла до виконання _____ Кожевнікова М.М.

РЕФЕРАТ

Дипломна робота: 95 с., 84 дж. літ.

Мета роботи: визначити особливості формування та відтворення у перекладі психолінгвістичного мовленнєвого портрета чоловічих кіноперсонажів за основними їх архетипами.

Для досягнення поставленої мети передбачено розв'язання таких завдань: актуалізувати поняття «мовленнєва характеристика» й «архетип»; розглянути класифікації архетипів особистості К.Г. Юнга, К. Пірсон та В. Шмідт; проаналізувати кінострічку *Avengers: Endgame* та виокремити репліки основних чоловічих персонажів; встановити архетипи, до яких належать обрані персонажі; встановити стилістичні, семантичні, прагматичні особливості мовлення персонажа та з'ясувати співвідношення між психологічними чинниками та їх реалізацією у мовленні; встановити найбільш характерні способи перекладу досліджуваних одиниць мовлення та їх адекватність для передачі архетипу персонажів.

Об'єктом дослідження є 208 прикладів мовлення Тоні Старка, Капітана Америки, Тора та Таноса, відібраних методом наскрізної вибірки з фільму *Avengers: Endgame* та їх відповідники українською.

У репліках персонажів фільму *Avengers: Endgame* є мовленнєві елементи, що формують такі основні архетипи (за визначенням В. Шмідт), як «Месія», «Захисник», «Кавалер», а також допоміжні архетипи «Митець», «Блазень», «Бізнесмен» та «Король». Головний негативний персонаж Танос має у мовленні елементи, що характеризують його як «Карателя» та «Диктатора». Для адекватного відтворення мовленнєвої характеристики найпродуктивнішими є модуляція та нульова трансформація, а найменш вдалим – вилучення та генералізація.

АРХЕТИП, АРХЕТИП «КАРАТЕЛЬ», АРХЕТИП «МЕСІЯ», МОВЛЕННЄВА ХАРАКТЕРИСТИКА, ПЕРЕКЛАД, ПЕРСОНАЖНЕ МОВЛЕННЯ

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. МОВЛЕННЕВА ХАРАКТЕРИСТИКА ЯК СПОСІБ ФОРМУВАННЯ АРХЕТИПУ ОСОБИСТОСТІ В ОРИГІНАЛІ ТА ПЕРЕКЛАДІ	8
1.1 Сутність поняття «мовленнева характеристика» та основні моделі її аналізу.....	8
1.2 Визначення поняття «архетип». Класифікації архетипів.....	20
1.2.1 Класифікація архетипів особистості за К.Г. Юнгом.....	25
1.2.2 Класифікація архетипів особистості за М. Марк та К. Пірсон...	28
1.2.3 Класифікація архетипів особистості за В. Шмідт.....	32
1.3 Специфіка передачі мовленневої характеристики при перекладі.....	41
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ МОВЛЕННЯ ЧОЛОВІЧИХ ПЕРСОНАЖІВ ФІЛЬМУ <i>AVENGERS: ENDGAME</i> ЗА ЇХ АРХЕТИПАМИ.....	50
2.1 Особливості мовлення Тоні Старка за його архетипами в оригіналі та перекладі.....	52
2.2 Особливості мовлення Капітана Америки за його архетипами в оригіналі та перекладі	69
2.3 Особливості мовлення Тора за його архетипами в оригіналі та перекладі.....	83
2.4 Особливості мовлення Таноса за його архетипами в оригіналі та перекладі.....	89
ВИСНОВКИ.....	93
ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	96

ВСТУП

Актуальність роботи визначається тим, що такі широковідомі поняття, як мовленнєва характеристика та архетип особистості, як правило, досліджуються відокремлено; в цій роботі зроблено спробу поєднати вивчення мовленнєвого портрета персонажа художнього аудіомедіального твору в з психологічним архетипом, до якого належить персонаж. Увиразнює актуальність та новизну роботи те, що дослідження проведене у перекладознавчій площині для пари мов англійська-українська. Результати роботи демонструють близькість української культури до культури західного світу на рівні образів колективного підсвідомого.

Мета роботи: визначити особливості формування та відтворення у перекладі психолінгвістичного мовленнєвого портрета чоловічих кіноперсонажів фільму *Avengers: Endgame* за основними їх архетипами.

Завдання роботи можна сформулювати таким чином:

- актуалізувати поняття «мовленнєва характеристика» й «архетип персонажа»;
- розглянути класифікації архетипів особистості К.Г. Юнга, К. Пірсон та В. Шмідт;
- проаналізувати кінострічку *Avengers: Endgame* та виокремити репліки основних чоловічих персонажів;
- встановити архетипи, до яких належать обрані персонажі;
- встановити стилістичні, семантичні, прагматичні особливості мовлення персонажа та з'ясувати співвідношення між психологічними чинниками та їх реалізацією у мовленні;
- встановити найбільш характерні способи перекладу досліджуваних одиниць мовлення та їх адекватність для передачі архетипу персонажів.

Об'єктом дослідження є 208 прикладів мовлення Тоні Старка, Капітана Америки, Тора та Таноса, відібраних методом наскрізної вибірки з фільму *Avengers: Endgame* та їх відповідники українською.

Предмет дослідження – особливості створення мовленнєвої характеристики персонажа відповідно до архетипу та її відтворення при перекладі.

Матеріалом роботи є американський супергеройський фільм *Avengers: Endgame* кіновсесвіту *Marvel* загальною тривалістю 181 хвилина та його переклад українською мовою, виконаний *Le Doyen Studio*.

Методологічною базою роботи є дослідження таких зарубіжних та вітчизняних лінгвістів, як: К.Г. Юнг, М. Марк, К. Пірсон, В. Шмідт, Ю.М. Караулов, М.В. Китайгородська, Н.Н. Розанова, М.В. Панов, М.В. Бережна, М.О. Жданович, та інші.

Наукова новизна. У роботі на основі сучасного й актуального матеріалу проведено комплексне дослідження мовленнєвої характеристики персонажів відповідно до їх архетипів; порівняно особливості створення мовленнєвого портрета англійською мовою в оригіналі та його відтворення у перекладі українською; подано власні варіанти перекладу до речень, які вважаємо не цілком адекватними відповідниками.

Практична цінність дослідження полягає в можливості застосування отриманих результатів при вивченні таких дисциплін як стилістика англійської мови, порівняльна стилістика української та англійської мов, теорія та практика перекладу, особливості перекладу художніх творів та їх редагування, спецкурс з кіноперекладу.

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

Структура роботи. Робота містить вступ, два розділи, висновки, список використаних джерел, який налічує 84 позиції.

РОЗДІЛ 1

МОВЛЕННЄВА ХАРАКТЕРИСТИКА ЯК СПОСІБ ФОРМУВАННЯ АРХЕТИПУ ОСОБИСТОСТІ В ОРИГІНАЛІ ТА ПЕРЕКЛАДІ

1.1 Сутність поняття «мовленнєва характеристика» та основні моделі її аналізу

Мовленнєва характеристика – це метод художнього зображення персонажа, який полягає у виборі спеціальних для кожної дійової особи літературного твору висловлень, мовленнєвих зворотів та слів [3, с. 607]. Цей метод привертає увагу багатьох науковців, що досліджують художні тексти, адже на зламі двадцятого та двадцять першого століття художній діалог як основна складова мовленнєвої характеристики, відіграє надважливу роль у формуванні образу персонажа в прозі, адже саме завдяки діалогам автор передає ключову інформацію про героя [22, с. 11].

Активне дослідження мовної особистості поєднало зусилля численних суміжних наук, зокрема соціолінгвістики, прагмалінгвістики, психолінгвістики, етнолінгвістики тощо, які розглядали особистісні характеристики індивіда, котрі мають вплив на процеси продукування мовлення і його сприйняття. Сьогодні існує декілька визначень поняття «мовленнєвий портрет», тож розглянемо деякі з них.

У дослідженнях українських науковців Г. Сюті, С. Бибик, С. Єрмоленко та І. Білодіда мовленнєвий портрет аналізується в контексті дослідження мовної особистості, яка консолідує психологічні, соціальні та фізичні риси характеру індивіда, і визначаються як комплекс зображувально-виражальних засобів, що виокремлюють певного персонажа з-поміж інших. Мовленнєва діяльність індивіда – це манера його мовлення, інтонаційні особливості, словниковий запас, який вона використовує, жести та риторичні питання; це все формує конкретний образ цього індивіда в оточенні. Такий образ позначається поняттям «мовний паспорт особистості» [56, с. 41-43].

Багато дослідників відзначають індивідуальність та унікальність мовленнєвого портрета окремо взятої особистості, яка володіє знанням мовної семантики та законами мовної поведінки. М.В. Панов став засновником поняття мовленнєвого портрета особистості [51]. Вчений ґрунтувався на соціальних характеристиках людей, серед яких: наявність у мовленні діалектних особливостей, приналежність до певних верств населення, професія, вік та інше. Попри те, що кожен портрет представляв манеру вимови певної людини, він поєднував у собі колективні та індивідуальні якості, адже був віддзеркаленням мовлення свого соціального середовища. С.В. Леорда, наприклад, розглядає мовленнєвий портрет як «втілену в мовленні мовну особистість» [42]. Однак Ю.М. Караулов визначає мовну особистість таким чином: «комплекс характеристик і здібностей індивіда, які обумовлюють створення і сприйняття ним мовних текстів, що різняться мірою структурно-мовної складності, точністю й глибиною відтворення дійсності та певною цільовою спрямованістю» [27, с. 132]. У моделі мовної особистості науковець виділяє три рівні: вербально-семантичний, лінгвокогнітивний та мотиваційний. Вербально-семантичний рівень є нульовим, де на перший план висуваються розумові характеристики мовної особистості. Водночас звертається особлива увага на вміння грамотно застосовувати вербальні засоби згідно з нормами соціальної варіативності та диференціації.

Проблема мовленнєвого портрета є окремим напрямком дослідження мовної особистості. Важливу роль мовленнєвого портрета як складової вигляду мовця у формуванні цілісного образу визначає О.В. Осетрова [50]. Т.П. Тарасенко виокремлює ряд характеристик особистості, що відбиваються в мовленнєвому портреті, а саме: вікові, гендерні, психологічні, соціальні, етнокультурні та лінгвістичні [58].

Н.Д. Арутюнова висвітлила проблему аномалій у мові у своїй повноті: «окреслити послідовність дії відхилень від норм, що походить від сфери сприйняття світу, котра надає відомості для спілкування, перебігає через сферу комунікації та відкладається в синтаксичній, лексичній й словотвірній

семантиці та фіналізується в словесній творчості» [2, с. 8]. Під час процесу формування словесно-художнього образу, сучасними письменниками значне місце відводиться штучній, навмисній помилці як одному з різновидів мовної гри, що допомагає звернути увагу реципієнта до висловлення авторських інтенцій та якій відводиться значна увага у новітніх лінгвістичних дослідженнях [5].

Отже, враховуючи все вищесказане, доходимо висновку, що мовленнєвий портрет є втіленою в мові мовною особистістю, що об'єднана усіма іншими особистостями в єдину соціальну сукупність, а саме демографічну, національну, професійну та інше.

Г.Г. Матвєєва дає наступне визначення: «Мовленнєвий портрет – це набір мовленнєвих вподобань мовця в конкретних обставинах для актуалізації певних намірів і стратегій впливу на слухача» [44, с. 14]. Вона відзначає, що мовленнєвий портрет сприяє фіксованій мовленнєвій поведінці, яка «автоматизується у випадку звичайної повторюваної ситуації спілкування» [45, с. 87].

Створення мовленнєвого портрета не обмежується лише сферою спілкування. Більш того, мовленнєвий портрет може бути національним і визначати особливості, що притаманні національній мовній особистості. Об'єктом дослідження мовленнєвого портрета також може стати персонаж художнього твору або кіно.

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

1. У мовленні персонажа часто повторюються думки про проблеми, що турбують його, і така мова відображає психологічний стан персонажа.
2. В мовлення героя вводяться (інколи незрозумілі і йому самому) іншомовні слова. Переклад на іншу мову подібних мовних фрагментів, тобто

з «помилками» відповідно до оригіналу, має першочергове значення. Тут дуже важливо передати те, як персонаж говорить іншою (іноземною) мовою.

3. У мовленні персонажа містяться розмовні елементи, що не вживаються в літературній мові, які разом з фразеологізмами складають особливості мовленнєвого портрета. Іноді в мові персонажа для більшої образності використовується надмірна кількість елементів розмовної мови [12].

4. Слід зазначити й невербальні способи мовленнєвої характеристики персонажів. Тут мається на увазі опис кінетичних рухів, що супроводжують мовлення, а також його інтонація і мелодика. Інтонація і мелодика – невіддільні компоненти мовлення персонажів. Рухливі компоненти інтонації за допомогою пауз визначають межі смислових груп. Кожна смислова група, своєю чергою, характеризується властивими їй ритмом і швидкістю, точніше, ритміко-мелодійним членуванням. Зміна інтонації при збереженні граматичної структури може вносити новий смисл в речення. Тому важливо знати не тільки, що сказано, але і як сказано.

5. Емоційність мови персонажа також відіграє важливу роль в розкритті його особистості та національної приналежності. Безумовно, як індивідуальні, так і національні особливості та погляди людини знаходять відображення в її мовленні [30].

Також слід зазначити, що засобом створення мовленнєвої характеристики можуть слугувати не тільки складники розмовного стилю, а й елементи високого. Як зазначала М.О. Жданович, для опосередкованої характеристики героя, автори додають до мовлення персонажа високу літературну лексику (для демонстрації високого рівня освіти, протиставлення або жартівливого ефекту), терміни (для вказівки на професійну приналежність), історизми та / або архаїзми (для вираження ознак певної епохи) та інше. При створенні образу персонажа, автор застосовує як експліцитні, так і імпліцитні прийоми та засоби. До експліцитних відносяться такі вказівки на особисті риси як національність, вік, освіта, професія,

соціальний статус героя тощо. Імплицитні засоби є ширшими, адже серед них вирізняють численні стилістичні прийоми, використання у мовленні персонажа функціонально-зabarвленої лексики, діалектизмів, сленгізмів й інших засобів, що потребують від реципієнта додаткової фонові інформації для їхньої інтерпретації, наприклад, прецедентних текстів, алюзій, імен власних тощо. Власне селекція мовленнєвих форм для вербальної комунікації дає доволі вичерпну інформацію про особистість героя твору, а саме його вікову, гендерну, національно-расову, локальну та темпоральну характеристики, а також про соціальний статус, темперамент, емоційний стан, зовнішність та стосунки з іншими персонажами [22, с. 6].

Мовленнєвий портрет може бути не тільки індивідуальним, але й колективним. Якщо у випадку з індивідуальним розглядається індивідуальний стиль мовлення, що відтворює особливості певної мовної особистості, то колективний портрет узагальнює явища, які є властивими конкретним угрупованням. Ці угруповання можуть бути об'єднані у віковому, національному, професійному або соціальному плані.

Безумовно, мовленнєвий портрет персонажа художнього твору виконує певні функції. Він слугує засобом, що має виокремлюючу функцію, щоб показати, виділити персонажа на тлі ряду інших та продемонструвати, хто саме є героєм твору. Найчастіше позитивні герої художнього твору виступають висловлювачем авторських ідей, а їх життєва директива – відображенням авторської картини світу, авторського уявлення про добро і зло. Отже, персонажне мовлення протагоніста повинне, по-перше, схвально сприйматися реципієнтом, тобто комунікативно збігатися із загальнолюдськими моральними стандартами, а по-друге, виступати провідником уявлень автора про поняття позитивного як такого. Авторський етико-естетичний ідеал охоплює людське існування в цілому, розкриває картину розвитку особистості, співвідношення особистості й спільноти. В літературі образи, що є носіями позитивних концепцій, мають яскраву, вагому

індивідуальність, завжди унікальні, самобутні, незмінно різко відмінні від інших.

Існують ще дві функції мовленнєвого портрета персонажа, які додають реципієнту деталі створюваного образу, – це психологічна та характеризуюча. Автор твору використовує їх задля повнішого та емоційнішого опису певного героя, аби реципієнт зміг більш детально та коректно зрозуміти почуття чи вчинки персонажа. Психологічна функція розкриває саме емоційний аспект образу персонажа, його почуття та враження, що надалі може суттєво вплинути на ту чи іншу його дію. Характеризуюча функція допомагає читачу більш чітко уявити загальний образ героя, адже автор надає такі аспекти як індивідуальність, риси характеру, особливості виховання, приналежність персонажа до певної групи (професійної, етнічної або соціальної), його інтелект. Через зміну мовної характеристики персонажа можна показати зміни в характері й в способі життя героя.

І остання, але не менш важлива функція, яку вкладає автор у мовленнєвий портрет персонажу, – це порівняльна. Частіше за все, вона виявляється у відношенні двох різних персонажів, адже використовується для зіставлення або протиставлення героїв [32].

В. Ярцева зазначає в Лінгвістичному енциклопедичному словнику: «Найбільш загальновідомі комунікативні наміри позначаються в граматичній структурі речень» [41, с 413]. Виходячи з цього, якщо розцінювати художній твір як спосіб, за допомогою якого автор твору чинить вплив на свого читача, тоді значення синтаксичної будови тексту не підлягає ніяким сумнівам. Г. Белль так само наголошує на необхідності аналізувати синтаксичну будову художнього твору: «Оцінюйте слова, досліджуйте синтаксис, вивчайте ритміку!» [6, с. 134].

Отже, зробити висновок щодо ролі персонажа у тексті, визначити чи належить він до протагоністів чи антагоністів, можна через ретельний аналіз особливостей мовлення персонажів.

Мовленнєва характеристика мовної особистості, яка формується – це не функціональна її модель, а функціональна реалізація даної моделі в плані становлення мовної особистості. Отже, створення і всебічний аналіз мовленнєвої характеристики має на меті реконструкцію мовної особистості, структура якої включає наступні компоненти:

- соціолінгвістичний портрет – психологічні, соціальні та біологічні особливості; особисті захоплення та інтереси;
- особливі властивості мовленнєвого портрета на його мовному рівні: аналіз і опис усіх системно-мовних рівнів;
- особливі риси мовленнєвої культури є особливостями комунікативної поведінки та своєрідності лексики.

Соціолінгвістика є науковою галуззю, що формується на стику таких наук як етнологія, соціологія, соціальна психологія та мовознавство. Вона займається вивченням сукупності питань, що стосуються соціальної сутності мови, її соціальних функцій, механізмів впливу соціальних факторів на мову і тієї ролі, яку мова відіграє в сучасному суспільстві. До найважливіших проблем соціолінгвістики належать мова і нація, взаємодія мови та культури, соціальна диференціація мови, мова і суспільство, мовна ситуація, двомовність і багатомовність, мовна політика та інше [14].

Соціолінгвістичним портретом називають детальну характеристику суспільства, певних груп людей, які проживають в межах окремої місцевості, належать до певної вікової чи гендерної групи, відрізняються за рівнем освіти, набутою професією чи соціальним статусом, що відображено у сталих мовних формах, прийнятних у певних комунікативних ситуаціях [39, с. 243].

Методами соціолінгвістики є сукупність соціологічних та лінгвістичних операцій. З-поміж них виокремлюють: польові методи дослідження й методи соціолінгвістичного опрацювання отриманого матеріалу. До польових методів належать такі форми опитування як анкетування та інтерв'ю, а також вивчення документальних джерел, експеримент та безпосереднє спостереження. Науковець має прагнути до здобуття максимально повної інформації про

предмет дослідження. Отриманий матеріал опрацьовується і систематизується.

Частіше за все в соціолінгвістичних дослідженнях застосовується кореляційний аналіз, що допомагає виявити такі співвідношення досліджуваних ознак, за яких при зміні однієї ознаки змінюється середнє значення іншої. Соціальні ознаки беруться як вихідні, а мовні ознаки – як похідні. Поміж ними може існувати пряма або непряма функціональна залежність. Залежності встановлюються для кожної соціальної групи й аналізуються з соціолінгвістичної точки зору. Наприклад, старше покоління вживає діалектизми значно більшою мірою, ніж молодь. Звідси стверджується така залежність: зі зміною вікової категорії змінюється кількість тих, хто використовує діалектизми в мовленні.

Психолінгвістика – це наука про мовленнєву діяльність людини в психологічному та лінгвістичному аспектах, тобто про експериментальне дослідження психічної діяльності людини в процесі опанування та вживання мови як впорядкованої та автономної системи. Оскільки значення будь-якого мовного знака насамперед полягає в активізації пізнавальних процесів особистості [23]. Сутність психолінгвістичного методу полягає в тому, що він становить собою обробку та аналіз тих мовних реалій, що можуть бути отримані від респондентів у результаті проведення спеціально організованих експериментів. Застосування психолінгвістичних методів у дослідженнях мовних явищ базується на розумінні мови як певної системи, наявної у свідомості людини. У сучасній лінгвістиці практикуються два типи психолінгвістичних аналізів:

1. дослідження мовленнєвих ситуацій та оцінок мовленнєвих феноменів суб'єктами мовлення під впливом цілеспрямованих або випадкових мовленнєвих подразників;
2. дослідження фізіологічних реакцій організму індивіда під час його мовленнєвої діяльності (сприйняття та генерування мови).

Принцип першої методики базується на опрацюванні асоціацій, що виникають у реципієнта під час вживання слів-стимулів. Тобто, проведення експерименту передбачає фіксацію асоціацій, які слова-подразники викликають у реципієнтів. В ході експерименту учасники у відповідь на слово-стимул мають сказати першу асоціацію, яка виникла в їхній уяві: це може бути одне слово або декілька слів, які виникли у свідомості за визначений час. Слова-реакції рахують, розподіляють у порядку зниження частот та, таким чином, розробляють асоціативне коло слова. Цей метод використовується при укладанні словників, що фіксують асоціативні поля для досліджуваної мови [10].

Принцип другої методики ґрунтується на фіксації фізіологічних реакцій організму людини, а саме розширення та звуження зіниць ока, судинної реакції, зміни частоти серцевих скорочень на конкретні мовленнєві сигнали.

Методика психолінгвістичного аналізу тексту значною мірою зумовлена стильовими особливостями текстів. Зокрема, дослідники публіцистичних текстів акцентують увагу на виявленні таких психолінгвістичних характеристик, як:

- поєднання конотативних висловів та метафор;
- конфлікт-контраст між стандартом літературної мови у газетній статті та експресією;
- формування негативного враження про журналістський матеріал під впливом стилістико-логічних помилок та друкарських недоліків;
- використання діалогічних тактик;
- ситуативно-когнітивний вектор висвітлення гендерних закономірностей поведінки політиків;
- маніпулювання [60].

Дослідники художніх текстів концентрують увагу на вивченні мовлення окремих персонажів або авторського висловлювання, здійснюючи їх аналіз за параметрами: прагматика, цілісність, зв'язність, логіка, лексика, граматики, стилістика [19; 31]. Тому психолінгвістичний аналіз художнього тексту може

містити методи контент-аналізу, психографічного аналізу тощо. Останніми роками спостерігається активізація психолінгвістичного аналізу перекладних художніх творів, метою якого є встановлення співвідношень втілення комунікативних задумів у межах трихотомії «автор – перекладач (інтерпретатор) – читач» [18; 35].

Під час опису мовленнєвого портрета дослідники виявляють особливості на різних рівнях репрезентації мовної особистості. Загально визнаного правила, на основі якого має здійснюватися опис мовленнєвої характеристики, немає і, частіше за все, більшість науковців розкривають лише одну сторону. У своїй статті М.М. Гордєєва [17] наводить декілька схем, на основі яких можна визначити загальні риси мовленнєвої характеристики та докладно описати її.

Першу схему представили М.В. Китайгородська і Н.Н. Розанова, за визначенням яких мовленнєвий портрет – це «функціональна модель мовної особистості» [32]. Авторками були виділені рівні, на яких можна провести аналіз запропонованої моделі:

1) лексикон мовної особистості є рівнем мови, що демонструє знання лексико-граматичного мовного фонду;

2) тезаурус є рівнем, який репрезентує мовну картину світу окремої особистості. Тут особливій увазі піддаються використовувані розмовні формули, мовні звороти, особлива лексика, які роблять особистість пізнаваною;

3) прагматикон – рівень, що охоплює систему комунікативних ролей, цілей та мотивів, яких додержується особистість у процесі комунікації.

Наступна модель була сформульована Ю.М. Карауловим [28]. Дослідник, спираючись на художній текст, розробив рівневу модель мовної особистості, яка виглядає наступним чином:

1) вербально-семантичний рівень не відображає індивідуальні особливості мови. Тут розглядаються фонетичні та граматичні знання

особистості. До цього рівня віднесені такі поняття, як слово, морфема, словоформа, словосполучення і т.д.;

2) когнітивний рівень передбачає відображення мовної моделі світу через виявлення відповідних уявлень та знань, що є притаманними соціуму та які утворюють індивідуальне та колективне когнітивне поле. На цьому рівні дослідники працюють з такими поняттями як концепт, ідіома, переносне значення, конотативне значення та ін.;

3) найвищий рівень – це рівень співвідношення контексту й змісту, тобто прагматичний. Тут можна виокремити та дослідити життєві позиції, мотивації, страхи та цілі, які визначають формування та зміни мовленнєвої особистості. Прагматика концентрується на маніпулюванні такими одиницями як судження, оцінка, рефлексія, аналіз та аргументації. Ці елементи слугують засобом для мовленнєвої особистості висловлювати цілі своїх дій та слів, демонструвати життєву позицію, а також пояснювати фіксовану та рухливу картину світу.

Як бачимо, всі три рівні моделі М.В. Китайгородської й М.М. Розанової відповідають рівням мовленнєвої особистості у моделі Ю.М. Караулова.

Власну схему вивела М.М. Гордєєва [17, с. 2]. У ній авторка об'єднала характеристики, необхідні для проведення аналізу мовного портрета, які виділили окремо інші дослідники. Схема має наступний вигляд:

- 1) особливості мовної поведінки (етикетні формули, прецедентні феномени, мовні кліше та мовна гра);
- 2) особливості одиниць мови різних рівнів;
- 3) лінгвокультурологічні особливості (відображення культури в мові);
- 4) рефлексія персонажів і метамовне уточнення.

Опис мовленнєвого портрета на мовному рівні охоплює характеристику одиниць одного або декількох рівнів мови. Серед основних аспектів дослідження мовленнєвого портрета виділено фонетичні особливості, зокрема інтонаційні особливості особистості, а саме паузи, виділення слів, які мають експресивне та смислове навантаження, а також мелодика та темп мовлення.

Завдяки аналізу систем вокалізму, консонантизму та інтонаційних особливостей мовлення можна виявити ознаки мовленнєвої особистості, що містять риси колективної ідентичності.

Для аналізу фонетичної сторони мовленнєвого портрета характерним є дослідження інтонаційних засобів виразності мовлення, таких як мелодійний (ритмічний) контур мови, інтенсивність руху тону, ступінь гучності, паузи, логічні наголоси. Особливе значення для аналізу мають фонетичні засоби: алітерація, асонанс, фонетична анафора і фонетична епіфора.

До лексичних особливостей можна віднести лексичні повтори, використання демінутивів (слів, або форм слова, що передають суб'єктивно оцінне значення малого обсягу, розміру і т.д., що зазвичай виражається за допомогою зменшувальних афіксів), стилістично зниженої, оцінної лексики. Розглядатися може велика кількість різноманітних лексичних засобів: неологізми, просторіччя, діалектизми, мовні неправильності та ін.

У багатьох дослідженнях перевага надається лексичному і синтаксичному рівню. Вивчення синтаксичного рівня для мовного портретування відіграє особливу роль, тому що певні синтаксичні конструкції спроможні виступати у писемній мові як знаки розмовності, а також забезпечувати ілюзію живого спілкування. До таких конструкцій відносять різні типи неповних висловлювань та високий рівень синтаксичної неповноти, незавершені висловлювання, конструкції з розмовним порядком слів, а також поліпредикативні беззв'язкові висловлювання (безсполучникові складні речення).

Синтаксичні ресурси можуть служити підставою для мовного портретування. Це виражається у виділенні будь-якого синтаксичного засобу (рідше кількох), якому надається статус індивідуального, найбільш часто відтворюваного в мові конкретного героя. Також є випадки, коли якась конструкція в мові персонажа стає домінантною. Така конструкція здатна відсунути або навіть витіснити інші синтаксичні форми.

Цілісна мовленнєва характеристика мовленнєвої особистості дає лише детальний опис мовленнєвої поведінки та мовлення на суттєвому часовому інтервалі. Наукові пошуки під час дослідження питання мовленнєвої особистості та побудови її мовленнєвого портрета скеровані на такі аспекти мовленнєвої поведінки, що становлять сутнісні ознаки, які спроможні стати характерними параметрами для укладання типології мовних особистостей [32].

Висловлювання персонажів – це комунікативний акт, що допомагає формувати образ персонажів в уяві реципієнта. Репліки персонажів відбивають реальний процес спілкування, що зумовлює потребу автора художнього твору враховувати норми спілкування, прийнятні у співтоваристві, до якого належить зображуваний персонаж [4, с. 7].

Враховуючи все вищесказане, доходимо висновку, що мовленнєвий портрет – це той аспект вивчення особистості, який розглядає людину з точки зору її здатності здійснювати мовленнєві дії – створення й розуміння висловлювань. Якщо уважно вслуховуватися у мовлення навіть незнайомої людини, спостерігати за нею у різних ситуаціях спілкування, ми можемо створити мовленнєву характеристику такої особистості. Також слід зауважити, що існує багато моделей для аналізу мовленнєвого портрета персонажа, тому важливо вміти обирати саме ту, що підходить найкраще для певних дослідницьких цілей.

1.2 Визначення поняття «архетип». Класифікації архетипів

Архетип у літературознавстві – первісний образ, характер або система обставин, що постійно повторюється в літературі так, що його можна вважати загальним поняттям або ситуацією [69].

Термін «архетип» використовувався в античності Філоном Юдейським у зв'язку з проявом божественного в людині. У філософських працях Платона під поняттям «архетип» розуміли зразок, початок. У середньовічній релігійній

філософії, архетипом є природний образ, відтворений у свідомості. В роботах середньовічного теолога Августина Блаженного, архетип – це первісний образ, який криється в основі людського осягнення [57].

Поняття «архетип» корелюється з підсвідомою активністю людини, яка є неодмінною складовою людської ментальності. Менталітетом (ментальністю) називають «глибинний прошарок індивідуальної та колективної свідомості, включаючи несвідомі дії» [38]. Поняття архетипу вперше було введено в науковий обіг К.Г. Юнгом [65].

Архетипи – важливий інструмент, який змушує реципієнта поглиблено сприймати персонажів, бачити в них тип людей, які реагують у дуже специфічний спосіб на конфлікт у вигаданій історії. При використанні архетипів сутність персонажа звужується до чіткої категоризації, з метою уніфікування, уподібнення персонажів. Кожен архетип має свій власний набір мотивацій, страхів і проблем, які рухають персонажа, а також просувають сюжет. Після того, як обрано архетип, сім'я, культура, клас і вік формують те, як персонаж виражає свою сутність. Важливо знати кожен аспект персонажів в деталях, щоб приймати рішення про те, як вони б вчинили в тій чи іншій сюжетній ситуації.

Для психолога архетипи – це психічні відбитки, що розкривають деталі особистості пацієнта. Для письменника архетипи – це креслення для побудови чітко визначених персонажів, чи то герої, чи то лиходії, чи персонажі другого плану. Архетипом є психосоматичне формування, яке втілює в собі образ та інстинкт. К.Г. Юнг не розглядав психологію та образи як кореляти або відображення біологічних спонукань. Тією чи іншою мірою кожен образ містить в собі архетипну складову.

К.Г. Юнг виокремив такі види підсвідомого як колективне та індивідуальне. До першого відноситься інформація, яка окремо від свідомості містить в собі енергетику, яка має вплив на особистість зсередини. Колективне несвідоме вважається інформацією психічного стану усього людства з прадавніх часів та досвідом попередників. До другого відноситься власне

індивідуальне, а саме спогади, імпульси, бажання, особисті переживання, що були «стерті» зі свідомого. За думкою самого вченого, індивідуальне несвідоме має не настільки глибокий пласт як колективне несвідоме.

Архетипом є спосіб діяльності, що має вплив підсвідомого на свідоме. Також це універсальні, успадковані психічні конструкції, що виникають з інстинктів та закладені в основі людської природи; це складові колективного несвідомого, що розкриваються в досвіді та, зазвичай, трапляються в образах та сюжетах сновидінь. Ці образи проявляються в певних зразках поведінки (моделях), які зустрічаються в буденному житті [61]. Тож можна сказати, що це своєрідний сигнал давнього і могутнього несвідомого. Архетипів існує величезна кількість, здавна вони виявлялися в легендах, казках і міфах різноманітних народів.

Найбільшу увагу К.Г. Юнг приділяв таким архетипам як: аніма й анімус, тінь, велика мати, мудрий старець, самість, немовля, трикстер, дух. Зазначені архетипи перебувають у свідомості індивіда в персоніфікованому образі, можуть бути фігурами в сновидіннях, служити джерелами культурних символів, таких як богині та боги, входять в міжособистісний досвід, і часто проєктуються на оточення. Кожен архетип здатен проявляти себе в різноманітних персоніфікаціях.

У психологічному сенсі архетипи є «універсальними символами або образами, які містяться в колективному несвідомому». В культурологічному сенсі – це споконвічні культурні прообрази, певні уявлення про людину, її становище в суспільстві та у світі; нормативно-ціннісні орієнтири, які є прикладами життєдіяльності індивіда, які виплекалися через багатовікову історію і культурні трансформації та зберегли свій сенс і значення в нормативному та ціннісному просторах культури сучасного світу. Вони є глибинними культурологічними установками колективного несвідомого, що важко піддаються змінам [38]. Архетипи передаються у спадок від предків та формуються в людині у період раннього дитинства. Вони лежать біля витоків відомих мотивів людських казок, міфів, звичаїв і традицій [38].

Індивідуальність особистості є досягненням, свого роду, кульмінацією, характерною лише для окремої людини на певному етапі або періоді розвитку. На формування індивідуальності впливає й сфера несвідомого, яка охоплює інстинкти, архетипи, несвідомі установки та образи, які є частиною свідомості.

Архетипи перебувають у найглибших прошарках розуму індивідів. Існує думка, що людина приходить у цей світ, вже маючи певні архетипи, а не набуваючи їх при опануванні навичок або життєвого досвіду. Вважається, що архетипи утворювалися у свідомості людства тисячоліттями, успадковуючись новими поколіннями протягом існування людства. Архетипи закладені в ДНК кожної дитини від народження.

Архетипи мають величезний вплив на життя кожного індивіда. Вони є вбудованими ідеями та моделями, які спонукають реагувати певним чином на різноманітні життєві ситуації. У колективному несвідомому кожної людини міститься увесь перелік архетипів. Унаслідок різних подій, індивід входить в роль одного (чи кількох) архетипів, граючи за прописаним сценарієм. Однак, кожен варіант має свої позитивні та негативні сторони. Архетипні мотиви можна коригувати, переходячи від негативного полюсу до позитивного, і, навіть, змінювати сам сценарій.

Для кращого розуміння поняття «архетип» та його впливу на життя, варто розглянути усі три шари розуму і вияснити, де саме знаходиться колективне несвідоме:

- «Я». Даний шар ще називається свідомістю. Він є компонентом, що містить наші думки, спогади, почуття, завдяки яким індивід усвідомлює свою повноцінність. Це є тим, що людство може зрозуміти та описати за допомогою слів. «Я» є основою самоусвідомлення. Саме завдяки даному шару індивід здатен розгледіти, зрозуміти наслідки своєї повсякденної діяльності;

- власне несвідоме, яке ще називають підсвідомістю. Це є глибоким шаром, у якому містяться образи, почуття, спогади, що були забуті, втрачені або усвідомлені. У цьому ж шарі зберігаються емоції, що були недостатньо

інтенсивними, аби потрапити у свідомість. Частково несвідоме контролює свідомість, спонукаючи індивіда підсвідомо скоювати певні вчинки;

- колективне несвідоме є найглибшим шаром у структурі особистості. Воно зберігає пам'ять цілого людства та, навіть, людиноподібних предків. У цьому шарі містяться почуття, образи та думки, що є спільними для всіх індивідів і є наслідком спільного пережитого. Це є спадщиною людської еволюції, що переродилася у кожній людині. Саме цей шар містить архетипи і тому вони є однаковими для усього людства.

У деяких джерелах вказано, що архетип і стереотип – це одне й те ж саме, але ми розрізняємо ці поняття. Стереотипи – це спрощені узагальнення про людей, які зазвичай випливають з упереджень однієї людини. Архетипи формуються не з уявлень однієї людини про людей, а з досвіду всього людства про людей. У цьому плані, судження та припущення відсутні. Стереотипи можуть бути використані для опису архетипу, але стереотип – це лише поверхнева імітація, маленький шматочок більшої картини, яку автор може використовувати для створення своїх персонажів.

Архетипи знаходяться глибше свідомості та підсвідомості. Це прихований ресурс, який з'являється на поверхні під дією різних чинників. Нині, на тлі експансії панівного типу культури, а саме культури екранної, закономірно помічається активізація «архетипової свідомості» та символічного мислення [24, с. 75]. Кінообрази користуються енергією міфів, експлуатують архетип та утворюють сучасну міфологію, яка містить прагматичний і досить виразний образотворчий потенціал. Кінематограф послуговується зразками з міфології, що допомагає впливати як на свідоме, так і на несвідоме реципієнта, таким чином, виступаючи механізмом, що спонукає до самоідентифікації індивіда [46, с. 230].

Діалог між персонажами часто є рушійною силою, яка просуває сюжетні лінії. Персонажі визначають наратив, демонструючи емпатію або конфлікт у межах вигаданої історії. Правдоподібні персонажі розкриваються перед аудиторією через поєднання їх діалогів та дій в описуваному світі [79, с. 45].

Мовлення персонажів у художньому творі, відображаючи чинні норми та правила спілкування, створює правдиву картину світу та образи самих персонажів. Проте, на відміну від повсякденної реальної комунікації, персонажне мовлення має власні особливості і є неточним прикладом розмовної мови, а лише її стилізацією [67, с. 196].

Таким чином, архетипи є давніми культурними прообразами, що мають зв'язок не тільки з індивідом, але й з фізичним світом, світом спогадів, і, при цьому, не втрачають свою значущість та вагомість у нормативно-ціннісному середовищі модерної національної культури. Самі по собі архетипи не є очевидними, а постають у свідомості індивіда як результати самих себе, як архетипні ідеї та образи. Вони є колективними універсальними моделями або мотивами, які беруть свій початок у колективному несвідомому і є базовим вмістом міфів, легенд, казок та релігій.

1.2.1 Класифікація архетипів особистості за К.Г. Юнгом

Вперше теорію архетипів запропонував Карл Густав Юнг. У його розумінні, архетип – це прообраз, праобраз, ідея, вихідна форма для подальших конструкцій. Поняття походить з платоністичної традиції й виконує істотну роль в розробленій К.Г. Юнгом «аналітичній психології», яка вплинула на сучасну культурологію. У платонівській філософії під поняттям «архетип» розуміли образ, «ейдос», який може бути сприйнятий розумом; схоласти, сприймали архетип як природний образ, що відображається у розумі; Августин Блаженний – як вічний обрис, який криється в корені людського самоусвідомлення.

Під шаром особистого несвідомого, що було основним предметом класичного психоаналізу З. Фрейда, К.Г. Юнг знаходить колективне несвідоме, яке трактується як універсальна основа психічного життя індивідів, що наслідується, а не формується на основі індивідуального досвіду. Якщо в особистому несвідомому головну роль відіграють комплекси (наприклад,

Едіпів комплекс, комплекс неповноцінності), то архетипи вважаються структурними складовими колективного несвідомого. Архетипи є універсальними шаблонами підсвідомої психічної активності, що природно зумовлюють спосіб мислення та поведінки індивіда.

Релігія і міфологія, які надзвичайно високо оцінені К.Г. Юнгом, утворюють «фортифікаційний мур символів», що дозволяє свідомому уподібнювати небезпечно самодостатню енергію несвідомого архетипу і таким чином гармонізувати психіку людини. В історичній мінливості певних символів К.Г. Юнг бачив архетипну незмінність, що роз'ясняє разючу схожість у різних міфологічних і релігійних системах та факт відтворення фрагментів давніх езотеричних систем у сновидіннях і психотичному маренні.

Основою духовного життя є досвід, що передається від попередніх поколінь до наступних, і є сукупністю архетипів. Архетипи, спроектовані на зовнішній світ, визначають унікальність культури. Особливу увагу К.Г. Юнг звертав на те, що архетипи виконують роль єдиної ланки між матерією й психікою індивіда, та наділені здатністю чинити вплив на зовнішній світ індивіда. У теорії К. Г. Юнга особливе місце займають особисте і колективне несвідоме, де у якості «транзитної» ланки між ними можуть бути архетипи особистості. Архетипи особистості мають відношення як до свідомої, так і до несвідомої частини.

Саме це поєднує поняття архетипу з концепцією шляху героя. Герої творів є архетиповими образами, сполучною ланкою між свідомістю та архетипом. Завдяки цьому ми можемо зрозуміти поведінку персонажа та його вчинки. Архетипи в драматургії є масками (функціями): персонажі змінюють їх або носять весь час. Вони здатні як підвищити / зменшити значущість героя, і перевести його на «темну» чи «світлу» сторону. Часто архетипічні образи виконують роль відбитків особистості героя, які він набуває протягом своєї подорожі.

К.Г. Юнг вважав, що не можна виділити точну кількість архетипів, тому що їх безліч. Втім, він запропонував кілька основних архетипів:

1) архетип Матері. Цей архетип встановлює модель спілкування людини з іншими, визначає її відношення до своїх дітей та інших батьків. У Матері є як світла, так і темна сторона:

- Велика мати – це турботливий персонаж, що дарує тепло, любов та ласку своїм близьким та береже родинне вогнище;

- Мачуха – персонаж, якому притаманні хитрість, брехня та бажання контролювати оточення;

2) архетип Батька. Це архетип, якому притаманні: вміння швидко приймати правильні рішення, а також активність та динаміка поведінки. Існує три різновиди даного архетипу:

- Батько Зевс. Виділяється патріархальним характером, самовпевненістю, лідерськими рисами, високим авторитетом, впевненістю у своїх установках;

- Батько Уран. Особистість з високим рівнем інтелекту, яка може заглиблюватися у свої думки;

- Батько Кронос. Частіше за все отримує обрис ворога. Він прагне абсолютного контролю та перемоги. Цей архетип виділяється диктаторськими рисами та агресією;

3) архетип Персони. Це архетип актора, брехуна. Він характеризує людину, що постійно носить маски, переодягаючи їх у залежності від ситуації. Побачити справжнє обличчя, почуття та наміри Персони майже неможливо. Цей архетип швидко знаходить спільну мову з оточенням, привертає увагу, адже володіє майже магічним магнетизмом. Але Персона має і темну сторону. Під масками в неї переховується соціопат, що вважає себе розумнішим за інших та становить собою загрозу для оточення. Вона прагне невиправданого ризику та небезпечних пригод;

4) архетип Аніми. Цей архетип притаманний як жінкам, так і чоловікам. Аніма відрізняється високою емоційністю, нездатністю контролювати свої почуття та примхи, імпульсивністю, різкими змінами настрою, розвиненим

інтелектом та здатністю щиро любити. Аніма робить людей легко збудливими, дратівливими; змушує чинити необдумані вчинки та шкодувати про них потім;

5) архетип Анімуса. Це протилежність Аніми. Анімус – це консервативний тип, що цінує стабільність та спокій. Йому не притаманна зайва емоційність та імпульсивність, гарна інтуїція. Натомість Анімус володіє розвиненим логічним мисленням та спокійним характером;

6) архетип Тіні або Анти-я. Це архетип, котрий містить сценарії, переконання та настанови, які є неприйнятними для суспільства. Це внутрішній демон, якого всі приховують. Він може вивільнитись при психічних захворюваннях, або під дією алкоголю чи інших речовин;

7) архетип Самості, на думку К.Г. Юнга, є центральною складовою особи людини, яка виступає як єдина сила для всіх інших елементів психіки людини. Саме архетип Самості сприяє цілісності особистості та інтеграції свідомого та несвідомого в психіці людини;

8) архетип Мудрого старого. Також його іменують Мислителем або Мудрецем. Цей архетип спрямований на пізнання як зовнішнього, так і внутрішнього світу, та усвідомлення особливостей й рис душі. Мудрець примітний своєю відчуженістю, спокійним характером та певною індиферентністю до невдач або досягнень інших. Його складно примусити брати участь у ризикованих пригодах, приймати нерозважливі рішення та неможливо роздратовувати. Основною вадою Мислителя є відсутність вміння або бажання щось робити, аби досягнути намічених цілей. Він є більш теоретиком, аніж практиком. Мудрець живе доволі аскетично, адже його влаштує те, що він вже має. В нього немає звички рухатися далі.

Отже, архетип є вродженою тенденцією, що походить з колективного несвідомого і визначає зміст психічного життя. Завдяки існуванню певних архетипів особистості здійснюється процес визначення змісту діяльності, що відповідає поведінковим стратегіям, що існували у попередніх поколіннях з часів зародження суспільства в цілому.

1.2.2 Класифікація архетипів особистості за М. Марк та К. Пірсон

Архетипи надають глибинну будову, що виражає значимість та вмотивованість людей. Коли ми зустрічаємося з ними у мистецтві, літературі, рекламі, в індивідуальному порядку, або в соціальних групах, вони пробуджують у нас глибокі почуття. Ці відбитки, які є інструментом нашої психіки, були винесені назовні давніми образами богів і богинь. Платон відокремив їхню відмінність від релігії, розглядаючи в філософських термінах як «елементарні форми».

Грунтуючись на роботах К.Г. Юнга, Маргарет Марк та Керол Пірсон [78] створили систему з дванадцяти архетипів, які вміщують особистість у структуру значень, що співвідносяться сьогодні з успіхом та самореалізацією. Дванадцять архетипів М. Марк та К. Пірсон групуються двома різними способами: перша система наголошує на шляху розвитку індивідуальностей, груп та організацій; друга – фокусується на досягненні балансу всередині фундаментальних мотиваційних категорій (стабільність, належність, досягнення та вивчення / самореалізація):

1) архетипи сім'ї (підготовчий етап):

Група архетипів, які можуть розглядатися як сполучні між внутрішньою «дитиною» (Простодушний і Сирота) і внутрішнім «батьком» (Піклувальник – як батько, що годує; Воїн – як батько, що захищає). Ці чотири архетипи мають тенденцію проявлятися у молодих людях та / або нових організаціях, які наймають або обслуговують людей. Тобто мова йде про тих, хто перебуває на підготовчому рівні розвитку. Всі разом ці архетипи становлять внутрішню «сім'ю». Коли ці чотири архетипи пробуджуються в особистості, вона загалом готова до того, щоб пуститися в Подорож / Шлях. Розглянемо архетипи підготовки більш детально:

1) у кожній ері є міфи про «золотий вік» і про землю обітовану, де життя вже ідеальне або буде таким. Ідея Простодушного полягає в тому, що життя не повинно бути важким. Всередині кожного з нас є Простодушний, тобто

спонтанна, довірлива дитина, у якої, попри певну залежність від батьків, є достатньо оптимізму для того, щоб пуститися в Подорож;

2) Гарний малий / Сирота сприймає себе таким, яким він є. Домашній і не сварливий, він має глибоку структуру, що зазнала впливу скривдженої або осиротілої дитини. Цей архетип мало чекає від життя, але вчить нас емпатії, реалізму та житейської мудрості;

3) коли все здається втраченим, з'являється Воїн / Герой та рятує ситуацію. Незламний та хоробрий, цей архетип вчить нас ставити цілі та досягати їх, долати перешкоди, стоїчно витримувати важкі часи, хоча він також тяжіє до того, щоб бачити у всіх ворогів та розмірковувати у категоріях «або-або»;

4) Піклувальник / Альтруїст керується співчуттям, ніжністю та самовідданістю, спрямованими на те, щоб допомагати іншим. Архетип схильний до мученицької поведінки, але допомагає рости дітей, піклуватися про тих, хто цього потребує, та займатися збереженням життя та здоров'я;

2) архетипи перетворень та змін (етап подорожі / шляху):

ці архетипи персоніфікують процес пошуку нових цінностей та варіантів; вони прагнуть до створення нових форм через викорінення того, що більше не працює. Вони найчастіше виявляються в людях у перехідні періоди, коли потрібно досягти максимальної свободи та повноти життя. Коли ці чотири архетипи пробуджуються в особистості або в організації, вона готова до змін. Архетипи перетворень поділяються на такі підтипи:

1) Шукач / Мандрівник залишає відоме і відправляється на пошуки невідомого. Ця сильна духом індивідуальність цінує самотність та ізоляцію на своєму шляху до нового. Часто опозиційний, іконоборчий архетип допомагає реципієнту відкрити свою унікальність, віднайти перспективи та внутрішні мотиви;

2) Бунтар / Руйнівник зосереджує свою енергію у боротьбі проти структур, які більше не працюють, особливо коли ці структури підтримуються

суспільством свідомо або несвідомо. Викорінюючи старе, цей архетип дозволяє з'явитися чомусь новому, прогресивнішому;

3) архетип Коханця втілює усі типи любові: батьківське піклування й ніжність, дружбу, платонічне та романтичне кохання. Хоча архетип асоціюється з усіма видами серцевого болю та емоційних страждань, він також відповідальний за задоволення, відчуття близькості, відданості та щастя;

4) архетип Творця заохочує нововведення та креативність від високого мистецтва до інновацій у життєвому укладі чи роботі. Як протилежність процесу стагнації, архетип викликає перевантаження життя постійними новими проектами; водночас, як позитивний архетип, він допомагає створювати розмаїття та просувати нові ідеї;

3) архетипи Королівського двору:

архетипи цієї групи асоціюються з людьми чи компаніями, які на глибокому рівні вже усвідомлюють, ким вони насправді є. Їхня мотивація – знайти шляхи застосування своїм талантам та поглядам, щоб змінити світ. Вони більше не залежать від підтримки оточення, не займаються звинуваченнями інших та не шукають виправдань своїм діям. Вони живуть і працюють таким чином, щоб реалізувати свої цінності, зобов'язання та таланти у соціально відповідальній манері. Ці архетипи зазвичай пробуджуються у зрілих людей, які можуть не лише отримувати вигоду від життя у вільному суспільстві, але також беруть на себе відповідальність за залучення до соціальної активності. Тож, архетипи Королівського двору діляться на такі категорії:

1) архетип Правителя надихає на прийняття відповідальності за власне життя окремих індивідів та окремі компанії. Якщо Правитель долає спокусу домінувати над іншими, він створює середовище, яке готове прийняти його як лідера;

2) архетип Мага досконально вивчає фундаментальні закони науки та метафізики, щоб зрозуміти, як перетворювати ситуації, впливати на людей та

перетворювати уявлення на реальність. Якщо Маг долає спокусу використати свою силу для маніпулювання, він створює позитивну енергію;

3) архетип Мудреця шукає істини, які роблять нас вільними. Особливо якщо Мудрець долає спокусу стати догматиком, він може допомогти оточенню стати мудрими, об'єктивно побачити себе та світ, коригувати курс на основі результатів наших дій та осмислених рішень;

4) архетип Блазня спонукає отримувати задоволення від життя. Хоча Блазень схильний до лінощів і легковажності, позитивний архетип залучає реципієнта до гри, демонструючи, як перетворити повсякденну рутину на веселощі.

Підсумовуючи, можна сказати, що архетипи містять у собі успадковані колективні інстинкти, поведінкові програми, які ми реалізуємо протягом життя. Зовнішні явища, образи, моделі поведінки запускають ці програми у частині нашої підсвідомості, де знаходиться колективне несвідоме, змушуючи нас реагувати та продукувати необхідні елементи, емоції, смисли та сюжети.

1.2.3 Класифікація архетипів особистості за В. Шмідт

Вікторія Шмідт у своїй книзі *45 Master Characters* стверджує, що архетипи – це шаблони для створення чітко визначених персонажів, чи то ними є герої, лиходії, чи другорядні дійові особи. Як зазначає В. Шмідт: «Кожен архетип має свій власний набір мотивацій, страхів та проблем, які керують персонажами та рухають сюжет» [81]. Авторка засновує свою класифікацію, засновуючись на іменах та образах міфологічних богів та богинь. Кожен бог чи богиня має як позитивне, так і негативне втілення.

Архетип – це образ, ідеал або зразок, який став вважатися універсальною моделлю. Архетипи зустрічаються в міфології, літературі та мистецтві і є значною мірою несвідомими образами, які перетинають культурні кордони.

У своїй роботі В. Шмідт вказує, що при визначенні або ж описі типового архетипу персонажу, треба звертати увагу на такі фактори як:

– інтереси персонажа – те, що його хвилює або цікавить впродовж життя, або у певний момент;

– страхи та фобії персонажа – те, чого він боїться зараз, або взагалі;

– мотивація – те, що змушує персонажа робити певні вчинки;

– ставлення оточення – те, які емоції та почуття викликає даний персонаж в інших, та які дії здійснює оточення відносно персонажа.

Також вона стверджує, що у процесі розвитку людини або персонажа може бути сформовано декілька архетипів, але один з них завжди буде найбільш виражений. Цей домінуючий архетип зазвичай формується й проявляється у стресових ситуаціях, коли особистість демонструє певну поведінку, або має прийняти важливе рішення, яке вплине на її життя.

У розумінні В. Шмідт образи міфічних богів втілюють архетипічні зразки поведінки, які є у нашому загальному колективному несвідомому, а саме тому вони є зрозумілими для реципієнта художнього твору. Розглянемо класифікацію запропонованих нею архетипів:

1. Афродіта: Спокуслива муза / Фатальна жінка

Спокуслива муза – це сильна жінка, яка знає, чого хоче. Вона прагне жити, завжди задовольняючи свої бажання. Боги наділили її даром творчості, краси, любові та достатку, завдяки яким вона прагне реалізуватися, показуючи світу, ким вона є. Вона є великою винахідницею та провидицею, яка часто бачить найпростіше розв'язання життєвих проблем. Вона свідомо використовує свою чарівність, щоб контролювати чоловіків і змусити їх робити те, що їй потрібно. Вона – Фатальна жінка, яка маніпулює чоловіками, штовхаючи їх на злочини заради її кохання. Така жінка нікому не вірить, бо втомилася і розчарувалася в житті. Вона цінує себе лише за своє тіло і відчуває силу, коли інші виконують її вказівки.

2. Артеміда: Амазонка / Горгона

Амазонка – феміністка. Вона більше переймається правами жінок, ніж власною безпекою. Така жінка без вагань прийде на допомогу іншій жінці чи дитині, незалежно від ризику. Її дружба з жінками – це найважливіші

відносини, але вона має малу кількість справжніх подруг через свою андрогінність. Її чоловіча сторона така ж сильна, як і жіноча, що іноді є приводом для внутрішнього конфлікту. Вона інтуїтивна, інстинктивна і любить подорожувати та досліджувати екзотичні місця. Як Горгона, вона гнівлива, несправедлива та швидка на розправу. Вона жорстока, коли відчуває загрозу, і здатна вдатися до фізичного насильства у гніві. Більшість чоловіків недооцінюють її силу. Усі думки про демократію, дипломатію, про те, що правильно і неправильно, для неї не мають значення. Вона схильна до помсти за будь-яку ціну.

3. Афіна: Батькова донька / Зрадниця

Батькова донька не переймається боротьбою за права жінок, як це робить Амазонка. Афіна скоріше долучиться до боротьби проти жіночого руху, оскільки її влаштовує патріархальна система. Батькова донька прагне виступати на боці чоловіків, отримуючи їхні підтримку та схвалення. Вона укладає союзи з сильними чоловіками, які можуть допомогти їй досягти поставлених цілей. Вона розумна і дуже стратегічно мислить, ніколи не дозволяє своїм емоціям підштовхнути її до прийняття неправильного рішення. Їй подобаються ситуації, які вона може контролювати, але вона також любить вивчати нові речі, особливо ті, що стосуються розумового розвитку та ділового світу. Як лиходійка, Зрадниця готова «йти по трупах», щоб досягти своїх цілей. Вона використовує свій цинічний, стратегічний розум, щоб перехитрити будь-кого, а її альянс з впливовими чоловіками дозволяють їй це робити. Її гнів непереборний, коли вона дізнається, що чоловік, якому вона довіряла, зрадив її. Вона асоціює себе з кар'єрою. Найбільший її страх – втратити досягнуте. Вона може прикидатися невинною жертвою, щоб зручніше було встромити ворогу ножа в спину.

4. Деметра: Годувальниця / Патологічна піклувальниця

Годувальниця мріє мати власних дітей; коли вони з'являються, то стають сенсом її життя. Якщо вона не може мати дітей або шукає правильного «батька», то спрямовує свою енергію на допомогу та турботу про інших. Цей

архетип часто можна зустріти в сестринських і медичних професіях. Як лиходійка, Патологічна піклувальниця могла б викрасти чужу дитину, щоб отримати можливість про когось піклуватися. Вона вкрала б чужий проєкт, щоб її вважали корисною для суспільства. Патологічна піклувальниця – це мати, яка перекладає власні розчарування на доньку, обмежуючи її свободу та не даючи стати незалежною. Деметра майстерно вміє викликати почуття провини в інших персонажів.

5. Гера: Матріарх / Зневажена жінка

Матріарх піклується про потреби своєї сім'ї, але вимагає поваги у відповідь. Її ідентичність реалізується через роль дружини та матері, але на відміну від Годувальниці вона надзвичайно сильна, винахідлива та витривала. Вона має нульову толерантність до зради чоловіка, і не здатна ігнорувати заповідяну їй кривду. Вона надзвичайно віддана жінка. Жоден інший архетип не може бути таким вірним і люблячим партнером, як Матріарх. Вона ніколи не залишить у біді члена родини чи колегу, попри будь-які обставини. Як лиходійка, Зневажена жінка проявляється у ситуації, коли її зраджує чоловік, родина або компанія (яка може виступати за сурогатну родину за відсутності справжньої). Її особистість настільки пов'язана з чоловіком (навіть у випадку зради), що вона вірить, що шлюб можна врятувати, і звинувачує в усьому іншу жінку. Вона вважає, що швидко зможете повернути свого чоловіка назад до родини. Вона непоступлива, імпульсивна і часом непередбачувана. Вона не впевнена у своїх довгострокових цілях, виборі кар'єри та власної особистості. Без родини вона відчуває порожнечу і легко дратується. Вона навіть може спробувати покінчити життя самогубством або покалічити себе, аби привернути увагу.

6. Гестія: Містик / Підступна жінка

Гестія була богинею домашнього вогнища. Хоча в міфах про неї мало згадують, її широко визнавали в кожному домі. Містик таємнича і мудра, а також дуже скромна, хоч і має високе становище. Вона одночасно і стара, і молода жінка; уособлення жіночого внутрішнього потенціалу. Її прихована

мудрість робить її небезпечним противником, коли вона почувається скривдженою. Підступна жінка вдається до таємних маніпуляцій заради досягнення своєї мети. Коли вона стикається із сильним супротивником, Підступна жінка прикидається невинною та сумірною, тихою жінкою і планує нову стратегію. Її вплив всюдисущий і невидимий.

7. Ісіда: Жінка-месія / Руйнівниця

Архетип Жінка-месія також може містити будь-який інший архетип, який допоможе їй досягти цілей у житті. Жінка-месія має здатність бачити всю картину, коли йдеться про будь-яку проблему. Вона ніколи не робить поспішних висновків; її не цікавлять плітки чи подробиці чужого особистого життя. Вона як відсторонений спостерігач, який бачить усі сторони й враховує всі погляди. Руйнівниця як лиходійка, відрізняється від інших, адже не прагне досягти за будь-яку ціну досягти власних корисливих цілей. Вона лиходійка у сенсі досягнення найвищого блага для всіх. Руйнівниця коїть злочини заради інших, а не заради себе. Вона вб'є одного, щоб врятувати багатьох. Видається, що вона позбавлена емоцій, що вона діє як бездушна машина. Руйнівниця дозволить іншому померти від хвороби, яку вона можевилікувати, якщо це допоможе духовному зростанню цього іншого.

8. Персефона: Діва / Проблемна юначка

Діва живе чарівним життям, не турбуючись про рутинні щоденні справи та проблеми. Вона не знає, що таке стрес, адже проблеми її не обходять. Вік не є фактором при створенні цього архетипу, оскільки їй може бути за сорок, але вона поводить себе як маленька дівчинка, яка хоче повеселитися та прагне розваг. Вона завжди виглядає молодо. Вона не хоче дорослішати. Шлюб, діти та відповідальність не на першому місці в її житті. Як лиходійка, вона – Проблемна юначка, одержима веселощами, вечірками, наркотиками, сексом. Оцінки та правила не мають значення, тому що її не хвилює майбутнє. Вона може вчинити злочин, не розуміючи наслідків своїх дій. Вона ніколи не брала на себе відповідальність за свої дії раніше, і не почне брати їх зараз. Вона пасивно-агресивна; коли члени родини чи друзі не задовольняють її вимог,

Проблемна юначка зробить усе можливе, щоб отримати бажане, навіть спробує покінчити життя самогубством, щоб привернути їхню увагу. Вона, каже, що візьме контроль над своїм життям, але не робить цього. Найчастіше її гнів підігриває дитяча травма чи насильство у минулому.

9. Аполлон: Бізнесмен / Зрадник

Бізнесмен – це активна особистість, яка постійно думає про свою роботу. Логічний та розвинений розум допомагає йому бути командним гравцем і надійним працівником, але не допомагає йому бути чудовим чоловіком чи батьком. Він не вміє розслабитися і грати з дітьми, тому часто бере роботу додому, щоб уникнути сімейного життя. Інтимність і тривале сидіння на місці здаються йому марною тратою часу та зусиль. Він часто запрошує до себе ділових партнерів з їхніми родинами, щоб досягнути одразу двох цілей: розв'язати бізнесові питання та надати можливість родині поспілкуватись з іншими людьми, не заважаючи йому працювати. Робота для Зрадника на першому місці. Якщо він побачить, що його компанії загрожує катастрофа, він піде на все, щоб приховати будь-які порушення. Його досвід забезпечує йому довіру оточення; у багатьох немає іншого вибору, окрім як довіряти йому, тому що вони не мають знань, щоб заперечити йому. Коли щось йде не так, Зрадник вважає, що має право чинити правосуддя, і робить це без зайвих емоцій. У непередбачуваних ситуаціях його емоції виходять з-під контролю, зумовлюючи помилки, аморальні вчинки й злочини.

10. Арес: Захисник / Гладіатор

Захисник – це людина, для якої важливі реакції тіла, а не голос розуму. Він максимально налаштований на відчуття й жадає будь-якої фізичної активності. Він захищає тих, кого любить, так люто, ніби бореться за власне життя. Йому не потрібно багато причин, щоб посваритися або різко відреагувати на ситуацію. Водночас він може бути надзвичайно відданим і люблячим, через що жінки в його оточенні відчувають себе особливими та захищеними. Як лиходій, Гладіатор не прагне захищати чи врятувати тих, кого любить, або боротися за добру справу. Натомість він прагне битви та крові.

Він бореться і руйнує заради чистого задоволення і сили, яку відчуває. Його бажання ризикувати змушує його наражати життя інших людей на небезпеку, і він не замислюється про це. Його поведінка передбачувана, а дії – імпульсивні. Для Гладіатора характерними є різкі зміни настрою та втеча від відповідальності за свої дії.

11. Аїд: Відлюдник / Відьмак

Відлюдник – це людина, яка має багате духовне життя і творчий дух, але іноді може загубитися у власних фантазіях. Він може бути чутливою людиною, яка бачить інші світи, свого роду екстрасенсом, тому йому загрожує повний відхід від реальності. Він також може бути чудовим філософом, який годинами читає й аналізує прочитане. Якщо Відлюдник знайде потрібну жінку, він матиме тихе сімейне життя і насолоджуватиметься спілкуванням, але підтримка цих стосунків буде цілком залежати від дружини. Як лиходій, Відьмак використовує свої знання про окультизм, щоб завдати шкоди іншим або навколишньому середовищу. Відьмак прагне до власної вигоди та готовий ігнорувати шкоду, яку його дії мають на зовнішній світ. Він витрачає багато часу на вивчення езотеричних ідей та прагне перевірити їх на практиці. Його самотність може перерости в шизофренію; тоді його фантазії змушують Відьмака завдавати шкоди іншим. Відьмак має схильність уникати людей і формування соціальних зв'язків з ними. Він настільки боїться критики, що нікому не показує свою роботу і не розповідає про свої ідеї. У нього немає близьких друзів, він не вміє будувати соціально-прийнятні стосунки. Ризик для Відьмака є неприйнятним.

12. Гермес: Блазень / Ізгой

Блазень – це особистість, яка завжди залишається дитиною. Він не хоче дорослішати й вважає, що інші мають нудне та позбавлене сенсу існування. Йому подобається грати; він не здатен поводитися відповідно до свого віку. Блазень вважає що Бізнесмени, перебуваючи у постійному стресі та ставлячи роботу понад усе, не бачать справжнього життя. Він переконаний, що життя має бути веселим, і прагне насолоджуватися ним. Задля цього Блазню не

потрібен великий шикарний будинок з дорогою машиною у дворі. Він уникає зобов'язань і романтичних зв'язків. Жінки в його житті повинні зважати на таку філософію, якщо хочуть бути поруч з ним. Як лиходія, Ізгоя часто можна зустріти серед шахраїв на міських вулицях, які шукають легких грошей. Йому притаманні шарм і харизма, які приваблюють людей до його схем та махінацій. Він завдає своїм батькам та родині багато проблем та слугує причиною сорому перед сусідами та друзями. Ізгой не враховує наслідки своїх дій і може потрапити за ґрати за свої вчинки. Якщо його батьки належать до соціально забезпеченої верстви, вони можуть відмовитися від такого сина. Це надає Ізгою ще більше підстав почуватися зневаженим й покинутим та діяти ще радикальніше, аби привернути увагу.

15. Діоніс: Кавалер / Спокусник

Кавалер – це чоловік, який щиро любить жінок. Він захоплюється ними, вважає їх рівними або кращими за себе. Такий чоловік обожнює жінок й інколи має міцніші дружні стосунки з ними, аніж з іншими чоловіками. Жінки люблять Кавалера у відповідь; його вільний дух для них слугує натхненням. Кавалер заохочує жінок бути сильними, сміливими та чуттєвими. Усі жінки для нього красиві, і він часто каже їм про це. За всім цим Кавалер може ховати потребу знайти ідеальну жінку, яка могла б бути для нього і дружиною, і матір'ю, але часто це недосяжний ідеальний образ. Якщо Коханця образить або зрадить жінка, він може перетворитися на Спокусника. Як Спокусник, він будує нетривалі стосунки як із заміжними, так і самотніми жінками, завдаючи хаосу в їхньому житті й швидко залишаючи їх. Йому характерна надмірна емоційність та прагнення уваги. У нього низька толерантність до проблем інших. Такий чоловік надзвичайно чутливий до критики та надмірно стурбований своєю зовнішністю.

16. Осіріс: Чоловік-месія / Каратель

Цей архетип може вільно комбінуватися з будь-яким іншим архетипом, переймаючи риси, які допоможуть Чоловіку-месії досягти своїх цілей. Він має здатність бачити всю картину в цілому, оцінюючи загальний рівень проблем.

Він ніколи не робить поспішних висновків і не втягується в драму повсякденного життя. Месія поважає всі релігії та системи вірувань. Він вільно віддає щось, бо знає, що те, що він дає, вернеться до нього в трикратному розмірі. Як злодій, Каратель не виступає лиходієм у класичному сенсі, адже не прагне власної вигоди та здійснення егоїстичних бажань. Він лиходій у тому сенсі, що намагається досягти найвищого блага для всіх. Каратель зламає дух людини, аби переробити її на свій лад. Він може намагатися виправдовуватися перед іншими, але оточення ніколи не зрозуміє повністю його силу чи тягар, який він несе. Каратель відчуває, що його слово є законом і вимагає беззаперечного дотримання встановлених ним правил.

17. Посейдон: Митець / Кривдник

Митець – це людина, яка перебуває в контакті зі своїми емоціями, але може не завжди бути їхнім господарем. Він може спрямувати свої почуття у творче русло, або дозволити їм вирувати під поверхнею, інакше вони вирвуться назовні, зачепивши всіх навколо. Йому важко вписатися у світ, що знецінює чоловіків, які виражають свої емоції та почуття, і це посилює його невпевненість та гнів. Гнів, здається, це єдина прийнятна емоція, яку йому можна висловлювати, хоча його почуття варіюються від любові до люті. Спочатку він приваблює жінок своєю енергією, але невдовзі вони дізнаються, наскільки мінливі його емоції. Як злодій, Кривдник не може контролювати свої емоції, він стає непостійною і мстивою людиною. Він антисоціальний чоловік з безвідповідальною поведінкою, позбавленою моралі та етики. Він демонструє протиправну, безрозсудну поведінку, відмовляючись підкорятися соціальним нормам. Здається, що він не відчуває докорів сумління і не думає про наслідки своїх дій. Він агресивний, нестійкий і дратівливий, нехтує безпекою себе та інших. Він відчувається виправданим у своїх діях, бо вважає, що його основні права було порушено.

18. Зевс: Король / Диктатор

На відміну від архетипу Чоловік-месія, який бачить всю картину у подробицях і знає, як його дії вплинуть на інших, Король бачить лише загальну

картину, ігноруючи деталі, і не здатний зрозуміти, як прийняте ним рішення вплине на інших у меншому масштабі. Він дуже сильна людина, яка може вести армії до перемоги та мотивувати людей своїм характером та шармом. Він великий стратег, який може порозумітися з іншими людьми й запропонувати їм саме те, що вони хочуть отримати, якщо перейдуть на його бік. Його слово – закон, але він також дозволяє іншим чоловікам зберегти обличчя. Як лиходій, Король стає Диктатором. Його потреба панувати та контролювати інших стає нав'язливою ідеєю. Він хоче дедалі більше контролювати своїх підлеглих. Він навіть заходить так далеко, що карає невинних, аби продемонструвати свою силу та владу. Він хоче бути напівбогом, мати контроль над долями та життями інших людей і розпоряджатися ними на свій розсуд. Диктатор також демонструє пасивно-агресивну поведінку, на словах запевнюючи членів родини, що не заперечує проти проявів їх волі та незалежної думки, але своїми діями доводячи протилежне. Він контролює все, що відбувається у його королівстві, попри невдоволення оточення. Зрада – це, на його думку, найгірший вид злочину, за який винний має отримати покарання.

1.3 Специфіка передачі мовленнєвої характеристики при перекладі

Художній текст є об'єктом діяльності перекладача, що визначає його основну спрямованість, наприклад: інтерпретація оригіналу та його відтворення іншою мовою, враховуючи специфіку пізнання, емоційності, естетичної інформації, структури тексту та ролі у соціальному просторі. Специфіка авторського образного бачення світу та індивідуалістичних ознак дійсності ставить питання про те, наскільки перекладач розвинув відповідний обсяг знань і мислення, чи вміє він зробити текст доступним для сприйняття іншомовними реципієнтами, що мають свій погляд на навколишній світ, здатність його оцінювати, власний тезаурус, який може не збігатися з авторським.

Уявний світ, що був створений автором, виявляється як комплексна система художніх образів, що утворює належне ставлення читача до подій і героїв, описаних у творі. Компонентами цієї системи є образи певних героїв твору, які є сукупністю характеристик, а саме: авторський опис зовнішності героя, рис характеру, поведінки. У цьому випадку, важливим чинником при створенні образу персонажа є суто вербальний характер героя – тобто моделювання його можливих діалогів під час різних комунікативних ситуацій.

Художній переклад – це мистецтво в повному розумінні цього слова. Перекладач повинен не тільки досконало володіти іноземною мовою, а й володіти письменницьким даром, повинен відчувати автора, передавати його ідеї та емоції, виражені не тільки в словах, але і між рядків. Перекладацький процес виконується крізь низку складних інтелектуальних операцій, що відбуваються у свідомості перекладача. Тому процес перекладу неможливо спостерігати безпосередньо і він є своєрідним «чорним ящиком» у теорії біхевіоризму. Отже, дослідникам перекладу доводиться вдаватися до підходів моделювання, які традиційно займали чільне місце в перекладознавстві [34; 59; 64; 68; 71; 82].

У теорії перекладу досі існує багато малодосліджених питань. Відомий перекладознавець та перекладач О.Л. Кундзіч писав щодо відсутності конкретних стандартів перекладу та загальних критеріїв, що негативно впливають на якість перекладу [40, с. 32]. Тривала дискусія щодо художнього перекладу між прихильниками збереження еквівалентності оригінального тексту та прибічниками збереження емоційного впливу на кінцевого реципієнта, здебільшого призвела до взаємної критики з боку колег із протилежних таборів. Поняття «вірність» в художньому перекладі безпосередньо зв'язане з вірою в те, що переклад є формою інтерпретації. Навіть з точки зору читацького сприйняття та культури, він завжди має прагнути «представляти задум тексту: те, про що говориться в тексті або він має на увазі, згідно з мовою, якою він виражений, і культурного аспекту, в якому він з'являється» [20, с. 16].

Численні прийоми перекладу, такі як: трансформаційний Ю. Найди та Г.Е. Мірама, парафрастичний Ф. Шлейермахера, семантичний П. Ньюмарка, динамічний Ю. Найди, буквальний В. Набокова, функціональний О. Каде та А. Нойберта, комунікативний П. Ньюмарка, імітаційний Ф. Шлейермахера, інтерпретативний Д. Селескович та М. Ледерер, й денотативний Г.Е. Мірама [72; 74; 76; 80; 79; 70; 73; 77], вочевидь, вказує на те, що такий напрямок діяльності знаходиться за межами предмета лінгвістичних досліджень, оскільки кожен переклад припускає інтерпретування, тлумачення смислу тексту оригіналу.

Вийти на рівень художнього перекладу, коли його критика набуває суб'єктивного характеру, можливий лише у тому випадку, коли проблема перекладу, що розглядається, базується на об'єктивному розгляді фонові інформації, широкого контексту й фонетичної ситуації [48].

Загалом, ми згодні з думкою О.М. Фінкеля про те, що власне переклад є таким текстом, у якому відтворено свідомі та підсвідомі наміри автора у смислі певного ідейно-емоційного впливу на реципієнта, у якому всі ресурси збережені [26, с. 252]. Інакше кажучи, адекватність інтерпретації художнього твору щодо його оригінала означає збереження у перекладі позамовної змістової цілісності оригіналу.

Найважливішим завданням для перекладача художнього твору є наближення в інтенсивності та якості до ефекту, який відчуває реципієнт тексту вихідною мовою. О.І. Чередниченко з цього приводу вказує: «з метою адекватного відображення художнього ансамблю перекладач повинен хоча б в уяві зіставити потенційні естетичні відгуки на нього від реципієнта вихідного тексту та реципієнта цільового тексту, та докласти максимум зусиль, щоб зробити ці реакції принаймні трохи однаковими» [63, с. 23]. Відтак, перекласти – означає усвідомити внутрішню систему певної мови, а також особливості побудови твору мовою оригіналу та побудувати таку текстову структуру, яка в певному сенсі здатна здійснити подібний вплив на реципієнта – як з точки зору семантики та синтаксису, так і з точки зору

просодики, стилістики та фонетики та евфонії, а також того емоційного впливу, який створює в уяві реципієнта текст вихідною мовою.

Перекладач повинен бути інтерпретатором, а його творчий підхід до роботи передбачає уникання такого явища як буквалізм [9, с. 7]. Для його запобігання повинна долучатись інтуїція, що визначає первинний читацький імпульс у процесі перекладу художнього тексту. Вона в кінцевому підсумку визначає еквівалентність та адекватність образів. Водночас для досягнення достатності, як слушно зазначив Г.П. Кочур, «немає жодних ритуалів, яких можна і потрібно ретельно дотримуватися в процесі перекладу» [36, с. 72].

Таким чином, приписування перекладачеві логіки та креативності призводить до думки, що перекладач – це особистість, інтерпретована як «відносно стабільний набір психологічних атрибутів» [8, с. 239]. І кожен по-своєму інтерпретує описану в тексті дійсність, зі специфічним пізнавальним стилем, визначальним каналом розуміння мовної інформації, а, відтак, має власну версію художнього бачення вигаданої реальності з незмінною основою, у контексті «ситуаційного каркаса» [47, с. 21]. Таким чином, порівняння перекладів одного і того ж тексту, здійснених різними перекладачами, є корисним не тільки тому, що дозволяє встановити своєрідність когнітивно-емоційної сфери особи перекладача, його суб'єктивне відношення до авторського світу, але й вирізнити унікальні стратегії, які є психолінгвістичними операційними установками мозку перекладача.

Відтворення висловлювань особи без авторських коментарів (наприклад, у фільмі) стає безпосереднім джерелом інформації для реципієнта. Сприймаючи мову персонажа, реципієнт отримує інформацію не лише про буквальне значення сказаного персонажем, а й про його підтекст, розуміючи, чому він це говорить і з якою метою. Аналізуючи висловлювання персонажа без коментарів, реципієнт здатен сформулювати власне уявлення про персонажа і своє відношення щодо нього.

Мовна характеристика персонажа виконує кілька функцій: характеризує, виділяє, зіставляє, передає психологічний стан, утворюючи

образ героя, його своєрідність, індивідуальність. Слова, промовлені персонажем, характеризують його як особистість, підкреслюють певні риси його характеру: вказують на рівень освіти й виховання, розкривають соціальний статус персонажа, його приналежність до певної фахової, етнічної, соціальної групи й т.д. Зміни в мовних рисах персонажа можуть свідчити про зміни в його характері та способі життя, показувати його емоційний стан і давати уявлення про його психологічний тип особистості. Мовлення персонажа увиразнює його серед інших персонажів, воно залишається в пам'яті читача як ознака, що відрізняє його від інших персонажів твору [13; 33; 49; 62]. Таким чином мовна характеристика перетворюється на важливий інструмент персоніфікації та індивідуалізації характеру. Це гарантує повноту сприйняття системи образів тексту як єдиного цілого.

Змінюючи мовний портрет персонажа, можна показати зміни в його характері та способі життя, розкрити його емоційний стан, а отже, мовна характеристика стає важливим засобом типізації та індивідуалізації персонажа. Поступово набуваючи багатовимірності, складові елементи персонажа стають різноспрямованими, а тому особливо потребують домінант, які забезпечуватимуть цілісність героя [16, с. 89].

Створення системи художніх образів (у тому числі й мовленнєвої характеристики персонажа як складової багатопланового образу) реалізується завдяки використанню мовних засобів, відбір яких визначається загальною метою твору [43; 49]. На думку теоретиків, мовлення персонажів має бути пов'язане з базовими характеристиками розмовного мовлення, такими як емоційність, спонтанність, локативність, контактність тощо. Емоційна забарвленість мовлення може виявлятися у виборі тієї чи іншої морфеми, слова, структури, комунікативного типу речення, в інтонаційному візерунку словосполучень і речень; спонтанність і локативність – у переважанні простих, неповних і односкладних речень; ситуативність і контактність – у вживанні займенників, вигуків, іменників (у тому числі у функції звертання). Мовленнєва характеристика персонажа ґрунтується також на приписуванні

герою певного словникового запасу, особливих експресивно-синтаксичних і стилістико-синтаксичних форм, індивідуальної мимічної та пантомимічної системи виразності. Дослідники зазвичай звертають особливу увагу на лексичний склад висловлювань, оскільки вибір слів може стати характерною рисою персонажа, його «родзинкою», що підкреслює особливості освіти чи фахову приналежність.

Однією зі стилістичних особливостей мовлення персонажів художнього твору є наявність мовних елементів, що визначаються мовним регістром, який залежить від обставин, в яких відбувається процес комунікації. Вони також надають тексту більшої виразності та експресивності, характерних для художніх текстів. Інтенсивність, емоційність та образність вводяться в драматичний текст для вираження почуттів персонажів і автора та для підвищення виразності твору [29, с. 31]. У цьому контексті важливо визначити роль експресивного забарвлення і те, як збереження експресивності впливає на адекватність перекладу. Тому важливо, щоб стилістичне забарвлення лексики та мовна манера персонажів не були втрачені в тексті перекладу.

Передача експресивних елементів і компонентів, що складають загальний мовний стиль персонажів драматичного твору, є основним завданням перекладача. Важливим елементом є емоційно-експресивна функція вихідних одиниць, яка може проявлятися як у використанні виключно стилістично-нейтральних елементів, так і в посиленні експресивної сили мови перекладу. Іноді нейтральний відповідник не передає емоційної оцінки змісту діалогів художнього тексту, що знижує функціонально-прагматичний вплив тексту перекладу на реципієнта. Важливо визначити роль експресивного забарвлення одиниць вихідного тексту і те, як збереження експресивності впливає на досягнення адекватності перекладу.

Однією з основних проблем художнього перекладу є передача нюансів тексту, що перекладається. Ці нюанси охоплюють серед іншого фразеологізми, приказки або стійкі вирази, гру слів. При дослівному перекладі такі фрагменти втрачають смислове навантаження, тому перекладач повинен

визначити аналог, щоб зберегти та передати авторську ідею. Він повинен володіти й письменницькими здібностями, тому що важливою є не тільки точність відтвореного тексту, а й враження, які залишаються у читача після прочитання. Сприйняття оригіналу і перекладу має бути схожим.

Елементи мови, що знаходяться за межами літературних норм мови оригіналу, вимагають до себе особливої уваги перекладача. Лексичні пласти, які перебувають на стилістичній периферії мови: архаїзми та неологізми, діалектизми й арготизми, просторічні висловлювання і варваризми, – виділяються на тлі загальноповживаних, загальнонародних норм цієї мови та ускладнюють процес створення вторинного тексту. Яскраво виражений національний колорит таких лексем не завжди дозволяє користуватися відповідними пластами мови перекладу [15, с. 13]. Враховуючи все вище вказане, необхідно зрозуміти, як перекладати ті чи інші відхилення від літературної норми, якщо не існує точних способів їх передачі.

Головна мета перекладу полягає в досягненні еквівалентності, а головним завданням перекладача є вміння використовувати перекладацьку трансформацію, щоб переклад максимально точно передавав усю інформацію, що міститься у вихідному тексті, і, при цьому, дотримуватись відповідних правил мови перекладу. Трансформація є основою більшості технік перекладу та передбачає зміну формальних (синтаксична чи лексична трансформація) або семантичних компонентів тексту оригіналу, в цілому зберігаючи інформацію, що передається [52].

Дуже часто для якісного та точного перекладу використовують трансформації. Існують різні підходи до класифікації перекладацьких трансформацій. Однією з найдетальніших є типологія В.Н. Комісарова. Автор зазначає три рівні перекладацьких трансформацій. Серед лексичних трансформацій, В.Н. Комісаров вказує перекладацьке транскрибування, калькування та транслітерацію, певні лексико-семантичні заміни, як-от, конкретизація, генералізація та модуляція. До категорії граматичних трансформацій відносять об'єднання речень, граматичну заміну (заміна

словоформ, елементів речень та частин мови), членування речення та дослівний переклад (нульова трансформація або синтаксичне уподібнення). Лексико-граматичні трансформації можна назвати комплексними. До них належать антонімічний переклад, експлікація та компенсація [37]. Серед способів перекладу В.Н. Комісаров визначає додавання та вилучення.

Визначаючи завдання художнього перекладу, відзначимо, що вони суттєво не різняться від завдань, що постають перед рештою з видів перекладу, зокрема, необхідне збереження інформації, що передається мовою оригіналу через мову перекладу. Потреба у збереженні мовного портрета при перекладі рахується як щось зрозуміле та є одним з завдань адекватного перекладу. Вчені бачать тут неминучу втрату інформації, здебільшого пов'язану з культурно-історичними або соціальними реаліями, які мають практичне значення [37], та / або пов'язані з певним рівнем мови, коли особливі труднощі перекладач знаходить при відтворенні периферійних явищ.

До прикладу, вважається неприйнятним відтворювати діалект вихідної мови діалектом цільової мови, адже діалектизми перекладаються нейтральною лексикою, позаяк у разі перекладу певним діалектом або соціолектом має місце надмірне одомашнення та неприйнятність тексту оригіналу [25, с. 332]. Існування семантичної схожості між текстами оригіналу та перекладу дозволяє функціонально відтворювати прояви мовної варіативності, відбудовуючи за допомогою компенсації втрачений сенс оригіналу [75]. У практиці перекладу ми часто спостерігаємо три найбільш можливих рішення:

- 1) нейтралізувати текст. Іншими словами, передати лише зміст повідомлення, не відтворюючи колорит стилю письма в тексті перекладу;
- 2) компенсувати пропущені елементи розмовними, просторічними, жаргонними та сленговими одиницями;
- 3) замінити діалект вихідної мови діалектом цільової мови. Найчастіше це відбувається під час перекладу гумористичних творів чи при відтворенні діалогів героїв, яких реципієнт повинен сприймати з гумором [7, с. 11].

Також відомі випадки, коли мовленнєвий портрет літературного персонажа характеризується різноманітними дефектами мови: шепелявість, сюсюкання, гунявість, гаркавість, заїкання. Найбільш вдалим в таких випадках буде вживання у вторинному тексті функціонального аналога. Однак необхідно пам'ятати, що далеко не всі дефекти мовлення зустрічаються у всіх мовах. Так, наприклад, у французькій мові відсутнє поняття гаркавості, хоча у свідомості носіїв мов слов'янських мов за французами закріпилася дана мовна особливість [13, с. 28]. Часто повторювані помилки, навмисно введені автором у вимові або правописі персонажів, теж передаються відповідником.

Найбільш ефективним і широко використовуваним в художньому перекладі є прийом компенсації. Вперше дане поняття згадується у праці Я.І. Рецкера, який відніс даний прийом до різновиду лексичних трансформацій. На його думку, компенсацією в перекладознавстві прийнято вважати «заміну непередаваних елементів оригінального твору елементами іншого порядку за загальними правилами й там, де це представляється зручним за правилами мови перекладу» [53, с. 64].

Незалежно від способу перекладу, основною метою перекладача є передача художньо-естетичних переваг тексту оригіналу та утворення повного художнього твору цільовою мовою. Перекладач, як «ілюзіоніст, який бавиться із сенсом і в сенс» [55], вирішує завдання автора художнього твору.

Підбиваючи підсумки, можна сказати, що повна передача образу в тексті перекладу стає неможливою без адекватного відтворення мовленнєвих особливостей персонажа на різних рівнях мови. Адекватність перекладу мовленнєвої характеристики є можливою завдяки ретельному добору ресурсів мови перекладу відповідно до особливостей мови та культури тексту оригіналу. Також задля досягнення адекватного перекладу перекладач мусить не лише провести ретельний літературознавчий аналіз тексту оригіналу та виявити його тематику й образи, а й здійснити ґрунтовний лінгвістичний та загальний когнітивно-психологічний аналіз висловлювань персонажа.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ МОВЛЕННЯ ЧОЛОВІЧИХ ПЕРСОНАЖІВ ФІЛЬМУ *AVENGERS: ENDGAME* ЗА ЇХ АРХЕТИПАМИ

«Месники: Завершення» (а оригіналі *Avengers: Endgame*) є американським фільмом про супергероїв, адаптованим на основі коміксів, виданих *Marvel Comics* про команду Месників, які є супергероями. Фільм створений *Marvel Studios* та має *Walt Disney Studios Motion Pictures* за дистриб'ютора.

Фільм є продовженням фільму «Месники: Війна Нескінченності» (2018 року), а також фільмів «Месники» (2012 року) та «Месники: Ера Альтрона» (2015 року); це 22-й фільм у кінематографічному всесвіті *Marvel*, який об'єднує головних персонажів та сюжетні лінії всіх попередніх фільмів. Режисерами фільму стали брати Джо та Ентоні Руссо. Фільм був знятий за сценарієм Стівена Макфілі та Крістофера Маркуса, а його акторський склад об'єднує акторів з попередніх кінострічок *Marvel*.

У жовтні 2014 року кінострічка була анонсована під назвою «Месники: Війна Нескінченності. Частина 2». Брати Руссо стали її режисерами у квітні 2015 року, а у наступному місяці, Макфілі та Маркус почали писати сценарій. *Marvel* прибрали підзаголовок фільму у липні 2016 року. У серпні 2017 року на базі студії «Пайнвуд», округ Фаєтт, розпочались зйомки фільму паралельно з «Месники: Війна Нескінченності», та були завершені в січні 2018 року.

За сюжетом, головний антагоніст саги Танос, зібравши Каміні Вічності, досяг того, що вважав ключем до космічної рівноваги та загального щастя. Половина всього живого у всесвіті було знищено. Виконавши свій план, Танос відправляється на далеку планету. Тоні Старк і Небула опиняються на напівзруйнованому космічному кораблі без надії на порятунок, але їх знаходить Капітан Марвел і повертає на Землю. Там до них долучаються Брюс Беннер, Чорна вдова, Ракета, Стів Роджерс, Роуді та Тор. Месники планують відібрати Каміні та повернути знищену частину людства. Вони знаходять

знівченого та ослабленого Таноса, але без Каменів. Танос зізнається, що знищив Камені, а потім гине від руки Тора.

Проходять п'ять років. Щур, що заліз до фургона Людини-Мурахи, натискає кнопку та вертає Скотта з квантового виміру. Той одразу йде до штаб-квартири «Месників» і розповідає їм про можливість подорожі у квантовому вимірі у різних часових напрямках. Отримавши відмову у допомозі від Тоні Старка, Месники звертаються до Брюса Беннера, який за минулі п'ять років трансформувався у Розумного Халка.

Халк і Ракета знаходять Тора і переконують того повернутися до команди. Чорна вдова знаходить Клінта Бартона у Японії. Месники вирішують зібрати у минулому Камені Вічності, повернутись у теперішнє, і скасувати дії Таноса. Халк вертає назад усіх зниклих після битви у 2018 році. Але разом зі знищеними, із минулого з'являється й Танос. Під час тривалої битви між армією Таноса та Месниками, яким допомагають супергерої з усіх попередніх фільмів, Танос зазнає остаточної поразки. Втім, вона дістається Месникам дорогою ціною: команда втрачає Чорну Вдову та Тоні Старка.

У фінальній сцені Халк відправляє Капітана Америку в минулий час, аби повернути Камені й молот Тора на своє місце в часі. Бакі Барнс, Халк та Сем Вілсон очікують, що Стів Роджерс повернеться, але цього не відбувається. Поряд з ними з'являється старий, що і є Капітаном Америкою, який прийняв рішення залишитись у своєму часі та одружитись з Пеггі Картер. Стів передає свій щит Сему Вілсону, визнаючи його теперішнім Капітаном Америкою.

Прем'єра стрічки в Україні відбулась 25 квітня 2019 року у форматі *3D* та *IMAX 3D*.

У квітні 2019 року «Завершення» з'явилося в прокаті й встановило більше десятка рекордів у різноманітних країнах. Так, лише за два тижні після виходу в український прокат кінострічка заробила нечувані для нашого кінематографічного ринку 122 млн. гривень. Також фільм мав рекордну аудиторію в українських кінотеатрах, адже за всю сучасну історію

українського прокату жоден інший фільм не подивились 1 млн. 134 тис. глядачів.

Кінострічка стала найкасовішою в історії, зібравши 2,790 млрд. доларів, обійшовши попереднього лідера, фільм «Аватар» (2009 року).

Станом на 13 серпня 2021 року кінострічка посідала 78-ме місце у списку 250 найкращих кінострічок за статистикою *IMDb*.

Дубляжем фільму в Україні займалася студія *Le Doyen Studio* на замовлення компанії «*B&H Film Distribution*».

2.1 Особливості мовлення Тоні Старка за його архетипами в оригіналі та перекладі

Ентоні Едвард «Тоні» Старк (Залізна людина) – це один з центральних персонажів кіновсесвіту *Marvel*, що так чи інакше фігурує в 15 з 23 фільмів Саги Нескінченності, та безпосередньо з'являється в 11 кінострічках у головних чи епізодичних ролях. У чотирьох фільмах він побіжно згадується в діалогах інших героїв.

Впродовж усієї Саги Нескінченності характер та зовнішність цього персонажа не залишалися статичними. Ентоні Старк є персонажем з динамічним та помітним розвитком, який відбувається під впливом пережитих подій і змін у його соціальному й особистому житті. Від образу проблемного підлітка, плейбоя, блазня та торговця зброєю Тоні Старк, впродовж усієї Саги, еволюціонує у сімейного чоловіка та люблячого батька, найпотужнішого захисника Землі, який готовий на все, аби врятувати свою родину та друзів. Глядач може простежити ці зміни, порівнюючи його вислови та вчинки у кожному з фільмів, у яких персонаж з'являється.

У цьому дослідженні ми розглядатимемо фінальний образ Ентоні Старка за основними психологічними архетипами на основі його мовленнєвої характеристики у кінострічці «Месники: Завершення».

Для архетипної характеристики цього та інших персонажів ми будемо використовувати класифікацію Вікторії Шмідт, детально розглянуту у першому розділі. У своїй роботі дослідниця зазначає, що визначаючи або формуючи архетип майбутнього персонажа, автору художнього твору потрібно зважати на такі аспекти як цілі персонажа, його інтереси та страхи, дитячі травми, мотиви, ставлення до оточення та сприйняття цього персонажа іншими персонажами.

В ході аналізу матеріалів, зібраних під час перегляду кінострічки «Месники: Завершення», ми виділили 93 приклади мовлення Тоні Старка та інших персонажів, серед яких 7 прикладів, що вказують на архетип *The Male Messiah* («Месія»), 26 прикладів архетипу *The Woman`s Man* («Кавалер»), 10 прикладів архетипу *The Protector* («Захисник»), 40 прикладів архетипу *The Artist* («Митець») та 10 прикладів архетипу *The Fool* («Блазень»). Велика кількість архетипів (найбільша для Саги) пояснюється центральною роллю персонажа та діаметральним розвитком особистості. Таким чином, з огляду на приведені вище статистичні дані, можемо прийти до висновку, що емоційна складова займає найважливіше місце у характері даного персонажа.

Згідно з класифікацією В. Шмідт відносимо Тоні Старка (Залізну людину) до архетипу «Месія», оскільки для нього характерними є такі риси:

1. «Месія» – це зразок самопожертви, яка має різні прояви у поведінці та мовленні персонажа. З кожним новим фільмом Саги Нескінченності ця риса все більше проявлялась в мовленні Старка, внаслідок пережитих подій і набутого досвіду. У кінострічці «Месники: Завершення» цей архетип проявляється у готовності пожертвувати свободою вибору заради порятунку людства. Так, під час суперечки з Капітаном Америкою, він нагадує, що попереджав Месників про катастрофу й пропонував метод захистити від неї людство, але не отримав підтримки від товаришів по команді:

TONY STARK: *What we needed was a suit of armor around the world. Remember that? Whether it impacted our precious freedoms or not, that`s what we needed!* [25, 00:11:12]

Риса актуалізована зверненням до теми захисту людства через використання словосполучення *suit of armor*. Також в репліці бачимо використання сарказму *precious freedoms*, що демонструє меншовартість поняття особистої свободи окремої людини у порівнянні зі спасінням всієї Землі в очах Старка. В україномовній версії це речення звучить так:

ТОНІ СТАРК: «Для безпеки необхідно створити захисну броню навколо світу. Пам'ятаєш це? І байдуже, позбавлять нас свободи вибору чи ні. Тоді це було нагальне!»

Можемо зазначити, що при перекладі словосполучення *suit of armor* була використана нульова трансформація, що передає архетипну характеристику, актуалізовану через це словосполучення. В українській інтерпретації ця риса в архетипі реалізується навіть виразніше, адже додаються такі лексеми як «безпека» та «захисний». Також, можемо помітити, що для перекладу сарказму *precious freedoms*, було використано таку перекладацьку стратегію як вилучення, за якої втрачається особливість мовленнєвої характеристики персонажа, що є помилкою третього типу. Але це ніяк не впливає на передачу загального сенсу, оскільки сарказм є частотним елементом у мовленні Старка (архетип «Блазень») і переважно зберігається у репліках через дослівний переклад. Отже, архетип «Месія» зберігається.

2. Ще одна жертва, на яку ладен піти Тоні Старк, як представник архетипу «Месія», – це самопожертва. Так, перед вирішальною битвою, яка може стати для нього останньою, сталась коротка розмова між ним, Капітаном Америкою та Тором:

THOR: *You know it`s a trap, right?*

TONY STARK: *Yeah. I don`t much care* [86, 02:07:44].

Ця риса самопожертви актуалізована через використання речення *I don`t much care*, що виявляє його відношення до потенційної небезпеки. Він розуміє небезпеку, що продемонстровано у використанні *Yeah*, яке є розмовним еквівалентом слова *yes*. Можна зробити висновок, що Старк розуміє усю серйозність та небезпеку зустрічі з Таносом, але виражає свою готовність

прийняти будь-який перебіг подій. Під час перекладу було використано нульову трансформацію й переклад звучить таким чином:

ТОР: «Ви ж у курсі, що це пастка?»

ТОНІ СТАРК: «Так. Та мені начхати».

При перекладі речення *I don't much care*, шляхом використання вульгаризму [1] «начхати» відбувається компенсація розмовності, втраченої при передачі розмовного *yeah* нейтральним відповідником «так», що цілком вписується у мовленнєвий портрет Старка та підкреслює ставлення героя до цієї ситуації. Тут додатково реалізовано архетип Блазень, який розкриває зовні несерйозне ставлення персонажа до ситуації, його характерну зухвалість та виклик ворогу.

3. «Месія» морально готовий до смерті, він розуміє що це – його обов'язок, його внесок у загальну справу заради найвищого блага для всього людства. У своєму кінцевому монолозі, Старк говорить про це, звертаючись через відеоповідомлення до своєї сім'ї та друзів, які залишились:

TONY STARK: *Then again, that`s the hero gig, right? Part of the journey is the end* [93, 02:36:43].

Риси цього архетипу актуалізуються через речення *that`s the hero gig*, яке є аргументацією та мотивацією дій Тоні Старка як супергероя. Воно вказує на те, що Тоні розуміє свій обов'язок та можливі наслідки, приймаючи їх. Використання розмовного іронічного *gig* вкотре характеризує Старка за архетипом Блазень, адже подає серйозну, «дорослу» тему у невимушеній, оптимістичній формі. Також архетип Месія у його монолозі виражається через речення *Part of the journey is the end*, яке демонструє глядачеві його спокійне та філософське трактування такого поняття як *the end*, у якому Тоні Старк має на увазі «кінець» свого існування. В українськомовній інтерпретації реципієнт може почути такий переклад:

ТОНІ СТАРК: «Але герої не скаржаться, так? Смерть – частина життя».

Аналізуючи переклад, ми можемо побачити, що під час інтерпретації речення *that`s the hero gig* було перекладено як «герої не скаржаться», що є

прикладом використання модуляції, адже для Старка геройство – це робота, яку він сам вибрав, а це означає, що скаржитись немає сенсу. Іронію та розмовну лексему втрачено, що, можливо, зумовлене емоційним навантаженням сцени. Речення *Part of the journey is the end* було перекладено за допомогою конкретизації таких понять як *the journey* та *the end*. В українській інтерпретації можемо побачити, що ці слова перекладені як «життя» та «смерть», даючи реципієнту чіткіше розуміння того, що мав на увазі персонаж. В цілому, при використанні таких трансформацій, сенс не змінюється, тож як мовленнєва, так і архетипна характеристики залишаються незмінними.

4. Інші персонажі вважають «Месію» ідейним, божевільним, або ж сповненим вищого знання, мудрим та відданим. Коли Тоні Старк говорить своїй дружині, що створив машину часу, а потім готовий відмовитись від цієї ідеї заради спокою родини, Пеппер розуміє, що для нього це важко і що його будуть гризти докори сумління:

TONY STARK: *Something tells me I should put it in a lockbox and drop it to the bottom of the lake... and go to bed.*

PEPPER POTTS: *But would you be able to rest?* [57, 00:42:59]

Цю рису реалізовано у мовленні Пеппер через конструкцію *to be able to*, яка є синонімом модального дієслова *can*, але має тонший сенс, тобто, при використанні цієї конструкції ставиться акцент на умови, що їй передують. Разом з *to be able to*, Поттс використовує також дієслово *rest*, яке, у цьому випадку, має значення «відпочивати, спати». Таким чином, вона виражає сумніви щодо душевного спокою свого чоловіка у разі, якщо він залишиться у стороні від проблеми та не допоможе своїм друзям врятувати людство, хоча у змозі це зробити. В українській інтерпретації це звучить так:

ТОНІ СТАРК: «Щось підказує мені покласти це в коробку, втопити в озері... і йти спати».

ПЕППЕР ПОТТС: «Та чи вдасться тобі заснути?»

Аналізуючи переклад, у мовленні Тоні Старка ми бачимо гіперболу, адже досить було просто закинути проєкт, не обов'язково замикаючи та топити, що підкреслює його розуміння всієї небезпеки пригоди, яка стане для нього останньою. Щодо мовлення Пеппер, можемо сказати, що при перекладі українською мовою була використана конкретизація, адже її фраза *be able to rest* була передана одним із можливих відповідників як «вдасться тобі заснути». Можемо зробити висновок, що при україномовній інтерпретації зберігається архетип персонажа та чітко відображається ставлення до нього співрозмовника.

Також ми можемо почути слово *rest* у мовленні Пеппер під час прощання з Тоні, якому вона каже:

PEPPER POTTS: *You can rest now* [90, 02:33:44].

У цьому випадку ми бачимо, що конструкція *to be able to* замінюється на модальне дієслово *can*, яке не передбачає ніяких умов для виконання. Дієслово *rest* у цьому випадку використовується в іншому значенні, а саме «спочивати, відійти у вічний сон». Завдяки використанню прислівника *now*, Пеппер підкреслює, що Тоні завершив свою місію і людству нічого не загрожує. Отже, тепер, він може досягти душевної рівноваги та спокійно заснути. Перекладач передав цю фразу як:

ПЕППЕР ПОТТС: «А тепер ти заснеш».

Під час аналізу перекладу, ми побачили, що було застосовано модуляцію, а саме модальне дієслово *can* було втрачено при перекладі та відтворено формою майбутнього часу при інтерпретації дієслова *rest*. Можна помітити, що перекладач використовує слово «заснеш», яке є формою майбутнього часу дієслова «заснути», що вживається у попередньому прикладі, але тепер, під впливом обставин, має інше смислове навантаження. Цей спосіб перекладу не суперечить характеристиці Старка за архетипом «Месія» через репліки його дружини Пеппер Поттс.

3. «Месія» може містити також будь-який інший архетип, який допомагає або мотивує героя на досягнення певної мети. В образі Тоні Старка

такими допоміжними архетипами є «Кавалер», «Захисник», «Митець» та «Блазень». Першим з другорядних архетипів в образі Тоні Старка, який ми розглянемо у нашому дослідженні, є архетип «Захисник». Він має такі риси:

1. «Захисник» піклується про своїх рідних та друзів і за будь-якої нагоди буде їх захищати, не зважаючи на наслідки. Кожен напад на близьких йому людей він сприймає як напад на себе. На початку свого становлення супергероєм, Тоні Старк ризикував життям заради себе та друзів, бо не мав нічого іншого, що хотів би захистити. Однак, у фільмі «Месники: Завершення», ми бачимо, що він має дружину та доньку, заради захисту яких він ладен піти на будь-які жертви. Це простежується під час розмови зі Стівом Роджерсом, коли Старк погоджується допомогти Месникам у подорожах в минуле та пошуках Каменів Вічності:

TONY STARK: *We got a shot at getting these stones, but I gotta tell you my priorities. Bring back what we lost, I hope, yes. Keep what I found – I have to, at all costs* [60, 00:46:46].

Тоні стверджує, що допоможе друзям, але також використовує словосполучення *my priorities*, попереджаючи Стіва про те, що буде робити усе можливе доти, доки це не шкодить його пріоритетам. Риса архетипу «Захисник» актуалізується через використання двох пар дієслів *bring back – hope* та *keep – have to*, які демонструють різницю важливості втраченого і набутого для Тоні Старка. Саме модальне дієслово *have to* підкреслює цінність набутого та обов'язок захистити родину, а за допомогою конструкції *at all costs* Старк підкреслює, що віддасть усе заради виконання свого обов'язку перед донькою та дружиною. У перекладі цей приклад звучить так:

ТОНІ СТАРК: «У нас є шанс здобути ті Камені, але знаєш що, я маю пріоритети. Повернути втрачене – так, сподіваюся. Уберегти те, що я маю – за всяку ціну».

Проаналізувавши український переклад, можемо зазначити, що речення, у якому міститься словосполучення *my priorities* передається за допомогою модуляції, що змінює структуру речення, але не змінює сенс. Така ж

трансформація вживається у другому реченні, але зберігається перша пара дієслів, а саме «повернути» – «сподіваюся». Третє речення було перекладено за допомогою вилучення, що призвело до втрати другої пари дієслів та залишається тільки «уберегти». Але така втрата компенсується паралельними конструкціями на синтаксичному рівні. Вставна конструкція *at all costs* перекладається у цьому прикладі за допомогою нульової трансформації, яка є вдалим вибором перекладача та допомагає повністю відобразити сенс оригіналу.

2. «Захисник» боїться, що не зможе захистити важливих для нього людей. У випадку поразки він відчуває себе винним та крає себе. Ще однією дорогою людиною став для Тоні Старка його учень Пітер Паркер – підліток, долею якого Тоні опікувався, а здібності – високо цінував. Після того, як Паркер загинув внаслідок дій Таноса, Тоні почуває себе винним у тому, що не зміг його захистити. У діалозі з Капітаном Америкою він говорить так:

TONY STARK: *Couldn't stop him. I lost the kid* [15, 00:09:04].

Риса актуалізується за допомогою використання виразу *lost the kid*, яким Тоні показує, що, для нього, зникнення Пітера Паркера має таке ж велике значення як втрата дитини. Саме через вживання іменника *the kid* Тоні стверджує, що Пітер був для нього як власна дитина, яку він не зміг врятувати від смерті, за що тепер звинувачує себе. Паркер не роздумуючи відправився у космічну подорож слідом за Старком. Відповідно, й почуття провини у Залізної людини. У реченні *Couldn't stop him*, через заперечну конструкцію *could not*, у поєднанні з дієсловом *stop*, та займенник об'єктного відмінка *him*, Старк виражає свою провину через те, що не зупинив Таноса під час бою, та через те, що не відмовив Паркера від участі у цій битві, унаслідок чого хлопець загинув. За допомогою коротких та простих речень нам передають фізичний та моральний стан героя. В українському перекладі це звучить як:

ТОНІ СТАРК: «Я його не зупинив. Я не захистив».

Тут ми бачимо використання додавання займенника першої особи однини при перекладі першого речення: перекладач відтворює синтаксично-

неповне речення як повне, що акцентує увагу слухача на провині, яку відчуває Старк. У другому реченні бачимо конкретизацію, яка суттєво і точно відображає комплекс провини у Тоні Старка, а також актуалізує архетип «Захисник». Втім, при такому перекладі втрачено іменник *the kid*, який демонструє ставлення Тоні до свого учня. Вживання стратегії вилучення у цьому випадку є помилкою другого типу, оскільки це частково впливає на розуміння смислу, адже, якщо такі елементи втрачаються, глядач не зможе надалі зрозуміти мотивацію персонажа. Можливість повернути Паркера стає вирішальним фактором для Старка, який вагається щодо створення машини часу. Пропонуємо свій переклад цього речення:

ТОНІ СТАРК: «Я його не зупинив, і Павучка не захистив».

Цей переклад вважаємо більш вдалим з огляду на те, що було збережено особливість ставлення Тоні до свого учня. Завдяки використанню при перекладі іменника *the kid* пестливої форми частини супергеройського псевдоніма Пітера Паркера, а саме «Павучок», ми передаємо те, що Старк ставиться до нього як батько до своєї дитини. Також, при перекладі використана трансформація об'єднання речень з метою уникнення повторень займенника «я» та збереження хронометражу репліки. Такий переклад зберігає повністю початковий сенс та передає мотивацію і почуття провини Тоні Старка, які є рисами архетипу «Захисник».

Образ Залізної людини доповнений також другорядним архетипом «Кавалер», який має такі риси:

1. «Кавалер» щиро любить жінок, турбується та поважає їх. Він легко заводиться з ними романтичні стосунки та високо цінує їх. Тоні Старк з самого початку позиціонує себе як «плейбоя», але, з появою Пеппер, він стає турботливим, ніжним та відданим чоловіком. Навіть на межі вірогідної смерті, Тоні записує повідомлення саме до неї, де намагається зберегти позитивний настрій та заспокоїти її. Під час запису цього повідомлення, він промовляє такі слова:

TONY STARK: *Don't feel bad about this. I mean, actually, if you grovel for a couple weeks, and then move on with enormous guilt... I should probably lie down for a minute, go rest my eyes. Please know, when I drift off, it will be like every day lately. I'm fine, totally fine. I'm going to dream about you. Because it's always you* [15, 00:05:06].

Риса архетипу актуалізується у декількох місцях цього прикладу. Перше, коли Тоні каже *don't feel bad*, передаючи через заперечну конструкцію своє небажання, щоб Пеппер почувалася погано через його смерть, що виражає його турботливе ставлення на неї. Він добре знає свою кохану та те, що вона буде почуватися винною, але хоче, щоб вона продовжувала жити далі, що виражає через вживання у своєму мовленні фразового дієслова *move on*, яке має значення «рухатися / жити далі». Також, Тоні намагається заспокоїти її, вживаючи у своєму мовленні прислівник *fine*, а потім використовує прислівник *totally* для підсилення ефекту, аби додати переконливості своїм словам. Далі Тоні каже, що приляже відпочити, а Пеппер буде йому снитися, адже він думає про неї, що виражає у фразі *I'm going to dream about you*, використовуючи дієслово *dream*, яке використовується у значенні «наснитися». Найяскравіше риса архетипу «Кавалер» актуалізується у реченні *Because it's always you*, вживаючи яке, Тоні має на увазі, що Пеппер для нього «завжди буде єдиною». В українському перекладі цей приклад буде звучати так:

ТОНІ СТАРК: «Не побивайся тільки. Ну, можеш кілька тижнів поносити жалобу, а далі живи собі з відчуттям провини... Я, напевно, приляжу на хвилинку, очі втомились. Прошу знай, що, коли я засну, все буде так, як в останні дні. Я в порядку. Все гаразд. Я про тебе думаю. Як і завжди».

Аналізуючи переклад, можна сказати, що було використано в основному, такі трансформації як модуляція та вилучення. У першому реченні перекладач використав модуляцію, передаючи фразу *don't feel bad* словосполученням «не побивайся», що є близьким за значенням до оригіналу. Для перекладу речення *I'm fine, totally fine*, де вживаються прислівники *fine* та

totally, використовується трансформація членування речення, яка зберігає сенс оригіналу, ставить логічний наголос і при цьому запобігає тавтології. У другому реченні також використовується модуляція, але перекладач висуває на перший план «відчуття провини», хоча у персонажа цей наголос стоїть на думці *move on*, що, на нашу думку, є помилкою другого типу, при котрій змінюються деталі. Також, цей тип помилки зустрічається й у перекладі двох останніх речень, у яких під дієсловом *dream* малося на увазі «наснитися», а у перекладі – «думати». У другому реченні сталося звуження смислу, яке неточно передає сенс фрази та емоції персонажа. Тож, спробуємо запропонувати свій переклад репліки:

ТОНІ СТАРК: «Не побивайся тільки. Ну, можеш кілька тижнів поносити жалобу, а потім, хоч і відчуватимеш провину, але живи далі без мене... Я, напевно, приляжу на хвилинку, очі втомились. Прошу знай, що, коли я засну, все буде так, як в останні дні. Я в порядку. Все гаразд. Ти мені наснишся. Тому що, для мене завжди будеш тільки ти єдина».

У цьому перекладі також вжито модуляцію, але його ми вважаємо більш доречним через те, що логічні наголоси оригіналу та перекладу збігаються, передаючи сенс, який герой намагався донести до Пеппер та глядача. Також, при перекладі, дієслово *dream* було вжито саме у значенні «наснитись», яке малось на увазі в оригіналі. А фразу *Because it's always you* було передано у тому значенні та з тими емоціями, які намагався висловити Тоні Старк. Тож, можемо вважати цей переклад більш точним, адже через нього добре передаються сенс й емоційна складова, які характеризують архетип «Кавалер».

2. Тоні Старк демонструє характерні риси архетипу «Кавалер» через турботу про свою доньку Морган. Він гарний й люблячий батько, що піклується про свою дитину. Тоні любить її, у чому не боїться зізнатись та про що відкрито говорить дівчинці у наступному прикладі:

TONY STARK: *A story. Once upon a time, Maguna went to bed. The end. Come on, that's your favorite story. Love you tons* [52, 00:41:05].

Риса архетипу «Кавалер» має два яскравих приклади вираження. Першим прикладом актуалізації цього архетипу у мовленні Старка є використання прізвиська *Maguna*. Тоні міг взяти це прізвисько з раннього дитинства своєї доньки, коли вона ще не могла вимовляти своє ім'я правильно. Або ж Пеппер та Тоні поєднали разом два імені: *Mag*, яке означає перлина, та *Una* – уособлення правди, краси та єдності, адже Старк вважав, що ця дитина стане сенсом його життя, буде тримати його у цьому світі, та позбавить від того болю, який він відчував внаслідок своїх втрат. Тоні готовий захищати її попри все і, саме заради її майбутнього, він об'єднався з іншими Месниками. Але найяскравіший приклад вираження його почуттів міститься у реченні *Love you tons*, у якому він підкреслює силу своїх почуттів за допомогою іменника у множині *tons*. У перекладі ми бачимо такий варіант сказаного Тоні:

ТОНІ СТАРК: «Казку. Жила собі дівчинка Магуна і заснула. Кінець. Це твоя улюблена казка. Люблю тебе сильно».

Ми можемо бачити, що при передачі прізвиська дівчинки, перекладач передає його як «Магуна», вживаючи одну з поширених трансформацій для передачі імен у перекладі, а саме транскрипцію. Таким чином, він зберігає звукову форму імені, але для сприйняття конотативних значень глядачу перекладу потрібні фонові знання, яких він не має. При інтерпретації фрази *Love you tons*, перекладач використовує генералізацію «Люблю тебе сильно», адже слово *tons* має багато значень, серед яких є такі як «безліч разів» та «сильно», тому перекладач обрав оптимальну інтерпретацію цього слова, а саме «сильно», що зберігає смислове навантаження. Втім, оригінальність фрази, яка демонструє здатність персонажа до створення чогось нового (архетип «Митець»), у перекладі втрачає оказіональність, спрощуючи образ Тоні Старка. Втім, переклад вірно передає загальний смисл фрази та відбиває особливості архетипу «Кавалер» у мовленні Тоні Старка.

Допоміжним архетипом образу Залізної людини, є «Митець». Цьому архетипу властиві такі риси:

1. «Митець» дуже емоційний та чуттєвий архетип. Інколи йому важко тримати свої емоції під контролем та направляти їх у потрібне русло. Залізна людина відрізняється від інших своїм неспокійним та іноді імпульсивним характером. Під час обговорення стратегії пошуку та боротьби проти Таноса, Тоні напружений і роздратований, вислуховує Роджерса та вмить спалахує у відповідь на вимогу Стіва зібратися і допомогти у справі:

TONY STARK: *I've got nothing for you, Cap. I got no coordinates, no clues, no strategies, no options. Zero. Zip. Nada. No trust, liar. Here. Take this. You find him, you put that on... you hide* [29, 00:11:53].

У мовленні Тоні архетип актуалізується у першому реченні через використання словосполучення *nothing for you*, яке виражає негативне ставлення Старка до Роджерса. Використання неозначеного займенника *no* підкреслює категоричність висловлювання, а у поєднанні з іменником *trust* виражає відсутність довіри Тоні до Капітана Америки. Можна помітити у мові Старка розмовні лексеми *zip* та *nada*, які вживаються для досягнення живості діалогу. Також Залізна людина вживає прикметник *liar*, підкреслюючи, що Роджерс обманув його та покинув на полі бою, на чому він наголошує через вживання словосполучення *you hide*. Короткі односкладні речення у мовленні Тоні демонструють його роздратованість та імпульсивність у спілкуванні зі своїм товаришем. В українському перекладі це передається таким чином:

ТОНІ СТАРК: «Я нічого не маю, Кеп. Ані слідів, ані координат, ані стратегій, ані версій. Нуль. Труба. Голяк. І довіри теж, зраднику. Ось. Бери. Почепи це на Таноса... і втікай».

Аналізуючи український переклад, можна сказати, що при інтерпретації другого речення було використано стратегію вилучення, щоб уникнути тавтології, а неозначений займенник *no* був перекладений українським відповідником «ані». При інтерпретації розмовної лексики *zip* та *nada*, було використано еквівалентну заміну. Так, в українському перекладі слово *zip* передано за допомогою слова з розмовної лексики з переносним значенням [1] «труба», що має значення «кінець, загибель, безвихідне становище», а слово

nada переклали словниковим відповідником «голяк», яке також є розмовним. У перекладі була повною мірою передана недовіра Старка до Роджерса, адже основні смислові лексеми перекладені дослівно, а прикметник *liar* передано модуляцією «зрадник». Дієслово *hide* також передано модуляцією «втікай». На нашу думку, таке рішення перекладача було вмотивоване тим, що Капітан Америка, зі слів Тоні, уникнув битви з Таносом і зробить це знову. Як можемо бачити, при інтерпретації першого речення, перекладач припустився помилки другого типу, використавши при перекладі генералізацію. Це змінило логічний наголос з *nothing for you* на *got nothing*, що привело до втрати особливості ставлення Тоні до Стіва. Також вбачаємо помилку при передачі фрази *you put that on*, адже Старк звертається до Роджерса та пропонує йому контейнер з наночастинками, які формують останню версію костюма Залізної людини. Таким чином, Старк пропонує Роджерсу вдягти його костюм та в цілому зайняти його місце. У перекладі фокус зміщується на Таноса, наче Старк пропонує Роджерсу надягти костюм Залізної людини на Таноса, що не має жодної логіки в рамках сюжету. Ми спробуємо запропонувати свій переклад з врахуванням усіх особливостей ставлення Залізної людини до свого співрозмовника:

ТОНІ СТАРК: «В мене немає нічого для тебе, Кеп. Ані слідів, ані координат, ані стратегій, ані версій. Нуль. Труба. Голяк. І довіри теж, зраднику. Ось. Бери. Почепи це... і втікай».

Цей переклад можемо вважати більш вдалим, адже зберігається логічний наголос саме на словосполученні *nothing for you*, яке передає специфіку ставлення Старка до Кепа та передає емоційність і напруженість персонажа. Також дослівно перекладаємо другу частину речення. Інші частини залишаємо незмінними, адже вони є вдалими. Вважаємо, що такий переклад повністю передає мовленнєву характеристику Залізної людини та вказує на архетип «Митець» у його поведінці.

2. «Митець» – винахідлива та освічена людина. Ще з першого фільму нам відомо, що Тоні Старк є винахідником і генієм, який розробляв зброю на

початку історії, а потім створив свій костюм Залізної людини. У кінострічці «Месники: Завершення» Тоні Старк зміг знайти дієве розв'язання проблеми подорожей у часі, про що говорить у діалозі з Капітаном Америкою:

TONY STARK: *Regardless, I fixed it. A fully functioning time-space GPS. I just want peace. Turns out resentment is corrosive, and I hate it* [59, 00:46:25].

Риса актуалізується у першому реченні через професіональну лексику та терміни, наприклад, дієслово *fixed*, вживаючи яке, Тоні зазначає, що довів до досконалості систему, яка допоможе у подорожах в часі. Представляючи назву винаходу, завдяки словосполученню *fully functioning*, Старк зазначає, що прилад повністю придатний для того, щоб розв'язати їхню проблему подорожей у часі. Також, використовуючи термін *GPS* разом зі словосполученням *time-space*, він підкреслює, що цей прилад дозволить орієнтуватися у просторі та часі. Ще Старк промовляє *I just want peace*, вказуючи на свою мотивацію в іронічній манері (архетип «Блазень»), що повертає глядача до першого фільму про Залізну людину, де Тоні Старк до свого становлення супергероєм, промовляє схожу фразу *I love peace* з сарказмом. Тільки тепер для нього це серйозно. Також, він вказує на те, що його роз'їдає почуття образи на Роджерса і вживає вираз *I hate it*, висловлюючи своє ставлення до цього почуття. В українському перекладі репліка передається так:

ТОНІ СТАРК: «Хай там що, ось рішення. Робочий часово-просторовий навігатор. Я хочу миру. Виявилось, образа деструктивна, хай їй грець».

Проаналізувавши переклад, можемо сказати, що було використано таку трансформацію як модуляція, яка в цілому передає загальний смисл висловлювання. Такої ж стратегії перекладач дотримується при інтерпретації словосполучення *fully functioning* прикметником «робочий». Термін *time-space GPS* було перекладено за допомогою нульової трансформації, що сприяло збереженню його повного значення. При перекладі фрази *I just want peace* було використано стратегію вилучення, а саме при інтерпретації зник прислівник *just*, що не має значного впливу на значення, але дозволяє скоротити фразу,

щоб вкластися в хронометраж репліки. Для перекладу останнього речення було використано модуляцію, а при перекладі фрази *I hate it*, перекладач змінив її на розмовне [1] «хай їй грець», що допомагає зберігати розмовність та відображає мовленнєву характеристику Тоні Старка. Такий переклад можемо вважати вдалим й таким, що зберігає особливості рис архетипу «Митець» у мовленні Залізної людини.

Останнім в образі Тоні Старка можемо виділити архетип «Блазень», який має такі риси:

1. «Блазень» зберігає позитивний настрій навіть у складних ситуаціях, жартуючи та створюючи комічні ситуації. Іноді його жарти можуть образити оточення, але це не дуже турбує «Блазня». Тоні Старк є досить іронічною та саркастичною людиною, але має гарне почуття гумору і часто кепкує з себе самого або з друзів, розуміючи, що вони не будуть ображатись. Часто його гумор проявляється у жартівливих прізвиськах для своїх товаришів по команді:

TONY STARK: *Ratchet, how`s it going?* [63, 00:57:51]

Ця риса актуалізується через перекручене прізвисько єнота, з яким Старк працював у парі над машиною часу. Тоні удає, що забув, як звати помічника та кличе його *Ratchet*, навмисно плутаючи його з *Rocket*, що є справжнім іменем персонажа. В українській мові слово *Ratchet* має багато перекладів, серед яких «торохтій, дріботун», що цілком відповідають образу персонажа. Також ім'я може бути алюзією на однойменного персонажа з фільмів *Robots* або *Transformers*, персонажа телесеріалу *Widget, the World Watcher*, персонажа коміксів *Red Lantern Corps DC*, або персонажа відеоігор *Ratchet & Clank* та *Ratchet: Deadlocked*. В українському перекладі фраза виглядає так:

ТОНІ СТАРК: «Як справи, Котлета?»

Проаналізувавши переклад, можемо зробити висновок, що перекладач вдався до такої трансформації як компенсація, перекладаючи прізвисько *Ratchet*, яке дав Тоні єноту, як «Котлета». Завдяки використанню компенсації, було досягнуто комічного ефекту та співзвучності прізвиськ в оригіналі та

українській інтерпретації. Незважаючи на те, що алюзивність втрачається, такий переклад зберігає комічний ефект та архетипну особливість Тоні Старка як «Блазня».

2. Також, для досягнення комічного ефекту, Тоні Старк вдається до створення комічного на основі інтертекстуальності. Він кличе своїх товаришів іменами та прізвиськами героїв інших відомих кінострічок. Так, звертаючись до Тора, якого нам показують у вигляді товстуну-п'яниці, він використовує прізвисько персонажа з іншого відомого фільму:

TONY STARK: *You`re drifting left. One side there, Lebowski* [62, 00:57:44].

Риса актуалізується через використання Старком прізвиська *Lebowski* по відношенню до Тора, з натяком на його статуру та спосіб життя. Прізвисько є відсилкою на фільм *The Big Lebowski* 1998 року, головним героєм якого є Джеффрі Лебовські – безробітний нероба, що має зайву вагу та зловживає алкоголем. Таким чином, Старк вмщує у це прізвисько метаморфози, які сталися з його другом за п'ять років. В українському перекладі це виглядає таким чином:

ТОНІ СТАРК: «Тут одна смуга. Візьми ліворуч, Лебовські».

Проаналізувавши переклад, можемо сказати, що, у даному випадку для передачі алюзивного імені використовується транскрипція «Лебовські». Оскільки деякі глядачі можуть бути знайомі з фільмом, для них алюзивність, а відповідно й образ персонажа та комічність порівняння зберігаються. В цьому випадку переклад досягає комічного ефекту та повністю відтворює архетип «Блазень» у мовленні Старка. Для глядачів, незнайомих з фільмом, культурні конотації втрачено й переклад не є цілком адекватним.

Підводячи підсумки, можемо стверджувати, що у мовленні Ентоні Старка яскраво виражені ознаки архетипів «Месія», «Блазень», «Митець», «Кавалер» та «Захисник». Це говорить нам про те, що Залізна людина є талановитим та емоційним чоловіком, який любить свою сім'ю та прагне захистити її й врятувати людство навіть ціною власного життя, а також, не

позбавлений почуття гумору та тонкої іронії. Також ми з'ясували, що найвдалішими трансформаціями для перекладу архетипної мовленнєвої характеристики цього персонажа є модуляція та нульова трансформація, а для перекладу елементів, що створюють гумористичний ефект – компенсація. Досить невдалою стратегією перекладу особливостей мовлення є вилучення, адже, у результаті цього, втрачаються аспекти характеру, що вказують на певний архетип. Однак, ми розуміємо, що подібні рішення перекладача є неминучими, оскільки точний англо-український переклад є як правило довшим за оригінал, і потрібно враховувати вимоги хронометражу.

2.2 Особливості мовлення Капітана Америки за його архетипами в оригіналі та перекладі

Стівен Грант Роджерс, більш відомий як Стів Роджерс (Капітан Америка) – це другий центральний персонаж кіновсесвіту *Marvel*, який зустрічається у 12 з 23 фільмів Саги Нескінченності: в десяти стрічках грає одну з головних ролей, а у двох фільмах побіжно згадується.

Стівен Роджерс – це той тип персонажа, який на початку саги зазнає сильних зовнішніх та фізичних змін, але його моральний дух та принципи залишаються незмінними до самого кінця. Капітан Америка є дуже гарним солдатом, у якого є все для того, щоб стати лідером. Він сміливий, самовідданий, впевнений у собі та відповідальний, що надалі допомогло йому стати лідером Месників. Стів є повним антиподом Тоні Старка, через що вони мали доволі конфліктні стосунки у першому фільмі про Месників. Але, навіть з норавливим Старком, Роджерс зміг знайти спільну мову, а надалі вони стали добрими друзями.

В ході аналізу матеріалів, зібраних під час перегляду кінострічки «Месники: Завершення», ми виділили 54 приклади мовлення Капітана Америки, серед яких 42 приклади, що демонструють риси архетипу *The Businessman* («Бізнесмен»), 7 прикладів архетипу *The Male-Messiah* («Месія»),

3 приклади архетипу *The Protector* («Захисник») та 2 приклади архетипу *The Woman`s Man* («Кавалер»). Як можна побачити зі статистики, Стів Роджерс має менше реплік, ніж Тоні Старк, що демонструє його більш стриману вдачу та роль, хоч і центрального (одного з шести), але все-таки не головного героя. Також, можна зробити висновки, що цей персонаж має спокійний характер та мотивується бажанням порятунку своїх друзів та людства в цілому (архетип «Месія»). Йому не властива надмірна емоційність.

Згідно з класифікацією В. Шмідт можемо віднести Стіва Роджерса (Капітана Америку) до архетипу «Месія», для якого характерними є такі риси:

1. «Месія» може втілювати будь-який інший архетип, який допоможе йому досягти своїх цілей. У досліджуваному матеріалі Капітан Америка додатково уособлює такі архетипи як «Захисник», «Бізнесмен» та «Кавалер», які ми розглянемо у подальшому викладі.

2. «Месія» завжди готовий прийняти битву, незалежно від того, яку ціну йому доведеться заплатити за перемогу над ворогом. Він готовий пожертвувати усім, зокрема й власним життям заради порятунку людства від катастрофи. Ще до початку свого становлення супергероєм, Стів Роджерс прагнув зробити свій внесок у боротьбу з ворогом заради досягнення вищого блага для всіх. Ця риса зберігається у його характері та поведінці й після трансформації у Капітана Америку. У великій кількості місій, більшість з яких могли стати останньою, Роджерс самовіддано йшов на ризик. Й цього разу, відправляючись з іншими Месниками у небезпечну подорож в минуле, Стів виголошує мотиваційну промову для своєї команди, у якій ми можемо почути такі слова:

STEVE ROGERS: *This is the fight of our lives. And we're going to win. Whatever it takes. Good luck* [32, 01:06:11].

Риса архетипу «Месія» у мовленні героя актуалізується через фразу *Whatever it takes*, яка має значення «Чого б це не вартувало». Так Капітан Америка наголошує на тому, що, якщо для успіху цієї місії буде потрібно віддати своє життя – він це без вагань зробить. Якщо він не зможе повернутись

назад у майбутнє – він прийме цю долю без жалю. Також, завдяки визначенню *the fight of our lives*, Роджерс виражає усю важливість цієї битви, яка може радикально змінити хід теперішнього і майбутнього для усього людства. Капітан Америка вживає граматичну конструкцію *to be going to*, виражаючи свій чіткий намір перемогти у цій битві та мотивуючи своїх друзів на такий самий перебіг подій. В українському перекладі репліка буде звучати таким чином:

СТІВ РОДЖЕРС: «Це найважливіша для нас битва. І ми переможемо. За всяку ціну. Хай щастить».

В українському перекладі ми бачимо, що фразу *Whatever it takes* було передано за допомогою модуляції «За всяку ціну», що є дуже близьким до оригіналу й зберігає вихідне значення виразу. Також модуляцію було вжито при перекладі словосполучення *the fight of our lives* як «найважливіша для нас битва», який передає те, що це протистояння є найбільш вагомим за усю історію існування Месників та результат може змінити хід історії й долі усього людства. При україномовній передачі конструкції *to be going to* було вжито граматичну заміну, при якій у перекладі ми отримали речення з використанням майбутнього часу, що виражає впевненість Стіва Роджерса у майбутній перемозі.

2. «Месія» цінує зцілення душі вище, ніж зцілення тіла. Він прагне навчити інших приймати різні зміни у житті та побуті й мотивувати їх на досягнення душевного спокою та рівноваги. Через п'ять років після катастрофи, спричиненої Таносом, Стів очолює групу підтримки для вцілілих у Нью-Йорку людей, де він намагається надавати їм підтримку та навчити рухатися далі. Так, у підтримку своїх слухачів, Роджерс промовляє такі слова:

STEVE ROGERS: *You gotta move on. Gotta move on. The world is in our hands. It`s left to us, guys. And we gotta do something with it. Otherwise... Thanos should`ve killed all of us* [11, 00:21:17].

Риса актуалізується завдяки використанню фрази *gotta move on*, що означає «треба жити далі», через яку Роджерс наголошує на тому, що треба

пережити втрати та продовжувати рухатися далі. Він повторює фразу двічі для посилення емпізи, бажаючи переконати не тільки своїх слухачів, а й себе самого, адже багаторазово повторюваний текст осідає в головах реципієнтів як непорушна істина. У наступних реченнях Роджерс дає своїм слухачам вищу мету, заради якої вони повинні жити. Це виражається завдяки спонукальній конструкції *gotta do something with*, через яку він дає настанову оточенню. А завдяки прислівнику *otherwise*, Роджерс вірить, в існування лише двох альтернатив та запевнює слухачів в тому, що виживання дорівнює смерті, якої прагнув свого часу Танос для усього людства. В українській інтерпретації це буде звучати таким чином:

СТІВ РОДЖЕРС: «Але треба жити далі. А життя триває. Світ у наших руках. Лишився на нас, народ. Нам якось треба триматись. Інакше, вважай... Танос знищив усіх нас».

При перекладі виразу *gotta move on* у першому реченні було використане додавання сполучника «але», завдяки якому підкреслюється чорно-біле сприйняття Роджерсом навколишнього світу. У другому випадку було використано модуляцію, при якій втратився психологічний прийом, вжитий Стівом Роджерсом для досягнення прийняття цієї істини у своїх слухачів. Але це допомогло уникнути зайвої тавтології та цілком передає сенс сказаного. Новий стилістичний засіб – синонімічний повтор. Речення з передачею вищої мети для інших було перекладено за допомогою нульової трансформації, що доносить повний і чіткий смисл сказаного. При інтерпретації речення з вживанням спонукальної конструкції *gotta do something with* було також вжито модуляцію та використано дієслово у переносному сенсі [1] «триматись». При перекладі односкладного речення з прислівником *otherwise* було використано додавання задля того, щоб логічно пов'язати його з наступним реченням.

Першим з другорядних архетипів в образі Стіва Роджерса, які ми розглянемо у нашому дослідженні, є архетип «Захисник», який має такі риси:

1. «Захисник» прагне вберегти дорогих йому людей, незважаючи ні на що. Він готовий відмовитись від своїх цілей, якщо це загрожуватиме безпеці

його близьких. Тож, коли вибір стоїть між безпекою Халка чи Каменями Вічності, Роджерс переймається самопочуттям друга:

STEVE ROGERS: *Bruce, are you okay?* [01:18:45]

Риса актуалізується завдяки вживанню Стівом питання *are you okay?*, яке виражає стурбованість Капітана Америки станом свого друга. Також, ми можемо бачити, що Стів звертається до нього на ім'я *Bruce*, щоб вивести того зі стану больового шоку та отримати від нього відповідь на своє запитання. Для наративів супергероїв характерним є частіше звертання за прізвищем чи прізвиськом персонажа, а не на ім'я. Це демонструє справжні емоції та ставлення до Беннера не як до члена команди чи солдата (що в цілому характерно для Роджерса), а саме як до близького друга. У перекладі це виглядає так:

СТІВ РОДЖЕРС: «Брюс, все гаразд?»

Проаналізувавши переклад, ми можемо побачити, що було використано нульову трансформацію при перекладі питання *are you okay?* як «все гаразд?», яке повністю передає сенс та стурбованість Стіва у даній ситуації. При перекладі імені *Bruce* було використано таку трансформацію як транскрипція, що є адекватним рішенням з боку перекладача. Дослівний переклад в цьому випадку повністю передає смисл та емоційне навантаження оригіналу.

2. У випадку невдачі, «Захисник» приймає усю провину на себе та мучиться докорами сумління. Після зникнення половини людства та деяких своїх друзів, Стів відчуває почуття провини через те, що не зміг їх захистити, та через те, що сам залишився живий. Про це він каже Тоні, коли мова заходить про зниклого Пітера Паркера, якого ні Тоні, ні Стів не змогли захистити. Стів бачить, як погано Старку, і вирішує розділити з ним цей тягар провини:

TONY STARK: *I lost the kid.*

STEVE ROGERS: *Tony, we lost* [2, 00:09:14].

У цій ситуації архетип «Захисник» актуалізується у двох аспектах. По-перше, Стів відчуває свою провину за втрату близьких йому людей, що виражається у використанні дієслова *lost*, а, по-друге, він намагається

захистити свого друга від почуття провини, розділивши з ним відповідальність за смерть Пітера, що виражається у займеннику *we*, який має значення «ми». Можемо помітити, що Стів також звертається друга на ім'я, виказуючи, таким чином, свою підтримку та приязність. В українському перекладі це звучить таким чином:

ТОНІ СТАРК: «Я його не захистив».

СТІВ РОДЖЕРС: «Тоні, ми не захистили».

У цій інтерпретації, як і у випадку з українським перекладом репліки Тоні Старка, яку ми розглянули раніше, було використано такий прийом як конкретизація, а саме дієслово *lost* було перекладено як «не захистили», що більш чітко передає комплекс провини, який Стів розділив з другом, що було виражено через займенник *we*, який переклали за допомогою нульової трансформації. При перекладі імені Старка у мовленні Капітана Америки було використано транскрипцію, яка є найбільш вживаною у даних випадках та передає ім'я у перекладі.

Ще одним архетипом, що доповнює образ Капітана Америки, є «Кавалер». Цей архетип має такі риси:

1. «Кавалер» може бути достатньо непостійним у стосунках, але, якщо він знайде своє справжнє кохання, то буде вірний йому до останнього подиху. Стів Роджерс відомий тим, що завжди насправді кохав тільки одну жінку, а саме Маргарет «Пеггі» Картер, яку зустрів ще до того, як стати супергероєм. Вона стала його першим і останнім коханням. За сюжетом, Роджерс закохується у Пеггі Картер за часів другої світової війни, жертвує собою, посадивши літак у замерзлий океан, вважається зниклим безвісти сімдесят років, прокидається у сучасному світі після того, як його знаходить команда Старка. Він знаходить Пеггі вже досить старою жінкою, відвідує її за життя та приїздить на похорони. Весь це час він думає про те, як могла скластися його доля, якби він прожив життя у своєму часі. Тож, коли в нього з'являється шанс повернутися у минуле, Стів не може від нього відмовитись, про що говорить у розмові зі своїм другом Семом Вілсоном:

STEVE ROGERS: *Well, after I put the stones back, I thought maybe I'll try some of that life Tony was telling me to get.*

SAM WILSON: *How'd that work out for ya?*

STEVE ROGERS: *It was beautiful* [53, 02:46:01].

Риса актуалізується через використання виразу *some of that life Tony was telling me to get*, у якому ми бачимо алюзію на розмову Стіва Роджерса з Тоні Старком після битви з Альтроном, коли Тоні порадив своєму другові спробувати *some of that life*, під яким мав на увазі «стабільність та сім'ю». Тож, Стів вирішив дотриматись його поради після того, як повернув Камені Вічності на місце. Таким чином, він вирішив проміняти повну пригод супергеройську кар'єру на тихе сімейне життя з коханою жінкою, як це, у свій час, зробив Тоні. І він не пошкодував щодо такого вибору, що виражається у його відповіді на запитання Сема, а саме *It was beautiful*. В українському перекладі це звучить таким чином:

СТІВ РОДЖЕРС: «Після того, як повернув Камені, я чогось... подумав. Може пожити для себе, як колись мені радили».

СЕМ ВІЛСОН: «Ну і, як це було?»

СТІВ РОДЖЕРС: «Це було прекрасно».

При перекладі речення *It was beautiful* було вжито нульову трансформацію, що дозволяє не втрачати сенсу речення та коректно донести його до реципієнта. Але, проаналізувавши переклад речення, яке містило фразу *some of that life Tony was telling me to get*, можемо сказати, що було використано модуляцію та генералізацію, при якій зникає алюзія на розмову Стіва і Тоні у минулому. Можемо це вважати помилкою другого типу, адже втрачається те, що саме Старк радив Роджерсу спробувати пожити звичайним життям. Тут в оригіналі реалізація архетипу «Кавалер» в мовленні Старка та Роджерса збігається, що важливо для сприйняття образу персонажів та розуміння їх ставлення одне до одного та схожості таких, на перший погляд, різних особистостей. Спробуємо запропонувати свій переклад:

СТІВ РОДЖЕРС: «Після того, як повернув Камені, я чогось... подумав. Може пожити для себе, як колись мені радив Тоні».

У нашій інтерпретації ми також використали модуляцію, але, при цьому, не сталося втрати алюзії на розмову героїв, а також, наголосу на те, що пораду Стіву дав саме Старк. Логічний акцент змінюється на особисті бажання Роджерса, для якого характерним є альтруїзм та інтереси інших. Одна із ліній розвитку персонажа – розуміння власних потреб та бажань та пошук рівноваги. Тож, можемо вважати, що такий переклад зберігає важливі деталі у мовленні Роджерса, які вносять у його образ риси архетипу «Кавалер».

2. «Кавалер» є гарним другом для жінок, який не може дивитись спокійно на те, як вони страждають, та намагається надати підтримку навіть у найскладніші моменти життя. Пройшовши разом багато випробувань і борючись пліч-о-пліч зі спільними ворогам упродовж тривалого часу, Стів Роджерс і Наташа Романова стали хорошими друзями. І тепер, після зникнення дорогих їм людей, побачивши, що морально розбита Наташа сидить на самоті, він вирішує втішити її та налаштувати на позитивний лад:

STEVE ROGERS: *You know I saw a pod of whales when I was coming over the bridge. There`s fewer ships, cleaner water* [12, 00:28:49].

Риси архетипу актуалізуються у спробах Стіва підтримати подругу, шукаючи позитив у змінах в екології. Для опису цих змін він використовує порівняльні ступені прикметників. Так, наприклад, слово *fewer*, яке є вищим ступенем порівняння неозначеного прикметника *few* й перекладається як «мало, декілька», та слово *cleaner*, що також є вищим ступенем порівняння прикметника *clean*, яке у перекладі буде означати «чистий». Таким чином, шляхом побудови причинно-наслідкового зв'язку, він показує зменшення негативного та збільшення позитивного показників змін у природі. В українському перекладі це звучить таким чином:

СТІВ РОДЖЕРС: «Знаєш, я сьогодні під мостом стадо китів бачив. Менше кораблів, чистіше вода».

Для перекладу першого речення було вжито модуляцію. Це не порушило сенсу, який хотів донести до Наташі та глядача Стів Роджерс, а отже, можемо вважати такий переклад адекватним. У другому реченні, при перекладі порівняльних ступенів прикметників було вжито нульову трансформацію, а саме слово *fewer* інтерпретували як «менше», а *cleaner* – як «чистіше», що є прямими еквівалентними відповідниками цих прикметників в українській мові. Тож, можемо вважати цей переклад цілком вдалим, адже він повністю передає сенс оригіналу та вказує на рису, властиву архетипу «Кавалер» в образі Капітана Америки.

Останнім архетипом в образі Стіва Роджерса, який ми розглянемо у цій роботі, є «Бізнесмен». Йому характерні такі риси:

1. «Бізнесмен» має розвинуту логіку та внутрішнє відчуття порядності. Він схильний до стратегічного планування та приділяє цьому багато часу й зусиль. У мовленні Капітана Америки ця риса зустрічається частіше за все, оскільки він є лідером команди Месників. Кожне його рішення може привести до успіху, або загибелі. Тож, не дивно, що він прагне до планування та розробки стратегії подальших дій. Після вдалого тестування машини часу, Роджерс говорить до своєї команди:

STEVE ROGERS: *Okay, so the how works. Now, we gotta figure out the when and the where. Almost everyone in the room has had an encounter with at least one of the six Infinity Stones* [29, 01:01:52].

В образі Капітана Америки риси архетипу «Бізнесмен» актуалізується через використання у його мовленні іменника *the how* разом з дієсловом *works*, щоб зазначити, що спосіб досягнення мети працює. Іменники *the when* та *the where*, разом з дієсловом *figure out*, Роджерс використовує при розробці стратегії, висуваючи конкретні питання, на які їм потрібно знайти відповіді. За допомогою розмовної форми *gotta*, Капітан підкреслює важливість питання та спонукає товаришів по команді взяти участь у плануванні й поділитись інформацією у дружній манері. Речення підкреслює невимушеність тону монологу, адже Роджерс впевнений, що може довірити людям навколо власне

життя. Також він підкреслює, що кожен Месник стикався з Каменями Вічності, використовуючи словосполучення *almost everyone*. В українському перекладі це передано таким чином:

СТІВ РОДЖЕРС: «Отже, ми знаємо «як». Лишається зрозуміти «коли» та «де». Майже всі у цій кімнаті стикалися з Каменями Вічності».

Проаналізувавши переклад, можемо сказати, що при перекладі прикладу використано модуляцію. Оказіональні іменники *the how, the when* та *the where* були передані за допомогою нульової трансформації, що в цілому передає їх сенс у перекладі. Спонукальна конструкція розмовної форми *gotta* передається в українській інтерпретації за допомогою дієслова недоконаного типу [1] «лишається», що виражає актуальність питання та спонукає до пошуку відповідей. Словосполучення *almost everyone* передається в українському перекладі за допомогою нульової трансформації, що не змінює сенсу. Тож, можемо вважати цей переклад досить вдалим, адже він відповідає нормам цільової мови, передає повний зміст оригіналу та зберігає риси архетипу «Бізнесмен».

2. «Бізнесмен» надає перевагу командній роботі та прагне стати «своїм» серед колег. Капітан Америка є лідером Месників, але не хоче ставити себе вище за них, тому доброзичливо ставиться до кожного з них, намагаючись встановити дружні відносини. І це в нього добре виходить, адже він зміг знайти спільну мову навіть з норовливим та спонтанним Старком, який є повною протилежністю самого Роджерса. Так, протягом усієї кінострічки глядач може побачити прояви його дружнього ставлення до своїх товаришів:

STEVE ROGERS: *Tony, I get it. And I'm happy for you. I really am. But this is a second chance* [20, 00:36:22].

Риса актуалізується завдяки використанню імені *Tony*, при зверненні до Старка. Таким чином, Роджерс висловлює своє дружнє ставлення та намагається переконати Старка допомогти їм у подорожах в часі. Він переводить напружену розмову у спокійне приятельське спілкування. Завдяки використанню фраз *I get it* та *I'm happy for you*, Стів демонструє розуміння та

підтримку друга і його відмови від запропонованої авантюри (архетип «Кавалер» у мовленні Старка та Роджерса, адже вони говорять про дружину та доньку Залізної людини). У наступному реченні *I really am*, за допомогою прислівника *really*, Роджерс підкреслює, що він говорить Тоні правду та дійсно радий за нього. Але він робить останню спробу переконати Старка, використовуючи словосполучення *a second chance*, говорячи про те, що їм не можна відступати, коли з'явилася можливість. В українському перекладі це буде звучати таким чином:

СТІВ РОДЖЕРС: «Тоні, не крайся. Я за тебе щасливий. Я усе розумію. Проте це наш другий шанс».

При перекладі імені *Tony* використано транскрипцію, що є однією з найуживаніших при інтерпретації імен та власних назв. В українському перекладі дружнє відношення Стіва до Тоні актуалізується активніше через використання модуляції на смисловому рівні та антонімічного перекладу на граматичному: *I get it* «не крайся». Акцент, як характерно для Роджерса, змінюється з концентрації на власній особистості *I get it* на переживання Старка «не крайся». Фразу *I'm happy for you* перекладач передав як «Я за тебе щасливий», використавши нульову трансформацію, зберігаючи при цьому повний сенс речення. При інтерпретації фрази *I really am* була використана модуляція і переклад звучить таким чином «Я усе розумію». Такий переклад можемо вважати вдалим, адже було збережено приблизний сенс речення та дружню атмосферу розмови між героями. При перекладі словосполучення *a second chance* було використано нульову трансформацію, що допомагає зберегти повне значення і не втрачається смисл речення. В цілому вважаємо такий переклад вдалим, адже він повністю передає сенс сказаного, експресивну складову та архетипну характеристику Стіва Роджерса як «Бізнесмена».

3. «Бізнесмен» прагне досягати своїх цілей, докладаючи максимум зусиль та приділяючи усю свою увагу поставленій меті. Бізнесмен не схильний марно витратити свій час і зосереджений на досягненні своїх цілей. Капітан

Америка як представник архетипу «Бізнесмен» не любить витратити час на непотрібні балачки так само, як не любить, коли його співрозмовник відволікається від важливої розмови. Він вимагає від інших уваги та зосередженості на справі. Тож, коли Брюс Беннер відволікається від важливої розмови на своїх фанатів, це починає трохи дратувати Роджерса. Він дає товаришу час на спілкування з дітьми, але, коли це затягується, повертає увагу до себе та повертає до розмови, використовуючи фразу:

STEVE ROGERS: *Bruce. About what we were saying* [22, 00:38:39].

Риси архетипу виражаються у короткому реченні *About what we were saying*, що містить вимогу повернути свою увагу до нагальної справи. Неповне речення свідчить про нетерплячість та серйозний настрій героя, а також наголошує на невідкладності питання. У цьому прикладі можемо також побачити попередню рису архетипу «Бізнесмен», а саме використання імені *Bruce*, яке Стів використовує, звертаючись до товариша, для того, щоб привернути його увагу до себе. В українській інтерпретації цей приклад звучить так:

СТІВ РОДЖЕРС: «Брюс. Повертаючись до розмови».

Можемо побачити, що при перекладі імені *Bruce* «Брюс» вжито транскрибований відповідник. При інтерпретації речення *About what we were saying* було використано модуляцію та граматичну заміну, тож це речення в українському перекладі звучить як «Повертаючись до розмови». Цей переклад є близьким до оригіналу за значенням, вірно передає смисл та настрій персонажа. Відповідно, архетипна характеристика Стіва Роджерса як «Бізнесмена», продемонстрована в тексті оригіналу, зберігається в українському перекладі. З огляду на це, можемо назвати переклад цілком адекватним, адже зберігається авторський задум та текст оригіналу і перекладу буде сприйматися реципієнтом рівноцінно.

4. «Бізнесмен» ладен піти на все заради досягнення своєї мети, навіть якщо доведеться пожертвувати своєю репутацією. Стів Роджерс зосереджений на виконанні поставлених завдань, навіть, якщо для цього потрібно

замаскуватись і стати «своїм» для ворога. Він використовує свої знання та досвід для того, щоб зробити це. Це можна побачити, коли він прикидається одним з прибічників ворожого угруповання «Гідра» заради того, щоб уникнути бійки та забрати у ворогів скіпетр Локі. За допомогою обраної ним тактики, Стів без зайвого опору досягає своєї мети. Тож, розглянемо приклад такого прояву архетипу «Бізнесмен» у його мовленні:

STEVE ROGERS: *I just got a call from the secretary. I'm gonna be running point on the scepter. We got word there may be an attempt to steal it. That`s okay. Trust me. Hail Hydra* [35, 01:18:45].

Риса актуалізується завдяки використанню словосполучення *Hail Hydra*, яка є таємним висловом ворожого угруповання, частиною якого прикидається Стів Роджерс. Німецькомовне походження фрази можна пояснити тим, що за сюжетом саги, терористична організація «Гідра» була таємно створена нацистами у Німеччині незадовго до закінчення Другої світової війни. Капітан Америка боровся проти цієї організації за часів війни та переміг її лідера Червоного черепа. Але йому не вдалося знищити саму організацію, з якою Месники зіштовхнулися у майбутньому. Маючи це на увазі та знаючи про приналежність своїх ворогів до «Гідри», Стівен вдало використовує свої знання та досягає мети. Задля досягнення більш переконливого ефекту, Капітан Америка використовує вирази *That`s okay* та *Trust me*, чим викликає в оточення відчуття спокою та довіри. В українському перекладі цей приклад буде звучати таким чином:

СТІВ РОДЖЕРС: «Щойно зателефонував секретар. Мені доручено перевозити скіпетр. Є підозра, що його спробують викрасти. Усе гаразд. Я маю дозвіл. Хаель Гідро».

В українськомовній інтерпретації тексту оригіналу перекладач користується транскрипцією та передає фразу *Hail Hydra* як «Хаель Гідро». Ми можемо пояснити вибір такого методу перекладу тим, що перекладач хотів зробити акцент на німецькомовне походження вислову, зберігаючи його звучання за допомогою такої трансформації. Речення *That`s okay* було

передано за допомогою нульової трансформації як «Усе гаразд», що є досить вдалим рішенням та повністю передає сенс й той заспокійливий ефект, якого намагався досягти герой. Вираз *Trust me* був переданий як «Я маю дозвіл». Можемо зазначити, що було використано таку трансформацію як конкретизація, адже речення *Trust me* має ширший сенс, ніж «Я маю дозвіл». Але такий переклад є вдалим, адже розкриває деталі, приховані у фразі, що використана в оригіналі. Таким чином, досягається той самий ефект, що й в оригіналі. Отже, такий переклад можемо вважати вдалим з огляду на те, що зберігаються риси архетипу «Бізнесмен» у мовленні Стіва Роджерса та сприйняття реципієнтом текстів оригіналу та перекладу є рівноцінним.

Підбиваючи підсумки, можемо сказати, що у мовленні Капітана Америки переважають ознаки таких архетипів як «Месія» та «Бізнесмен», що вказує нам на те, що він доволі серйозна, цілеспрямована та відповідальна людина, яка готова на все заради досягнення своєї мети та порятунку людства. Також, Стівен Роджерс охоче захищає своїх друзів, що вказує нам на наявність архетипу «Захисник» у його мовленні та поведінці. А архетип «Кавалер» наголошує на тому, що він може завести міцну дружбу з жінкою та намагається підтримати її у складний для неї час, всупереч своїм власним почуттям й переживанням. Ще одним проявом цього архетипу у поведінці Роджерса є те, що, за нагоди, він обрав провести ціле життя з жінкою, котру кохав з самого початку. Також ми з'ясували, що найкращими методами перекладу мовленнєвої характеристики цього персонажа є нульова трансформація та модуляція, що допомагають зберегти близькі до оригіналу структуру та значення тексту перекладу, а при перекладі імен та іншомовних запозичень вдалим є використання транскрипції. Невдалою перекладацькою трансформацією для опису архетипної характеристики цього персонажа ми вважаємо генералізацію, адже при використанні такого методу втрачаються чи змінюються деталі смислу, що призводить до втрат при формуванні образу персонажа на основі його архетипної приналежності.

2.3 Особливості мовлення Тора за його архетипами в оригіналі та перекладі

Тор Одінсон, більше відомий як Тор, є одним з головних персонажів кіновсесвіту *Marvel*. Він безпосередньо з'являється у 9 з 23 фільмів Саги Нескінченності, серед яких чотири фільми, у яких він відіграє головну роль та чотири фільми, у яких він має центральну роль.

Тор – це той персонаж, що постійно зазнавав змін у зовнішності та характері внаслідок пережитих подій і набутого досвіду. Спочатку він постає перед глядачем як доволі самозакоханий, імпульсивний та самовпевнений Бог грому, спадкоємець престолу, адже з самого дитинства Тор знав, що він особливий. Далекий від земних справ і звичаїв, Тор поводить дивно за земними мірками, але з часом знаходить друзів й переймає їхній образ життя та традиції. Він стає гарним товаришем та напарником для інших Месників, добре вписуючись у команду. Втрати й пережиті події спричинили виникнення почуття провини та безвиході в його характері, роблячи Тора більш драматичним персонажем, що він спочатку приховує за маскою відчуженості та злості, а потім за жартами та алкогольною залежністю. Для аналізу ми візьмемо саме фінальний результат трансформації Тора, представлений нам у кінострічці «Месники: Завершення».

В ході перегляду кінострічки відбираємо 41 приклад мовлення Тора, які вказують на ту чи іншу особливість характеру. Під час архетипного аналізу мовлення даного персонажа ми виділили його приналежність до чотирьох архетипів, а саме *The Male-Messiah* («Месія») – 2 приклади, *The Protector* («Захисник») – 3 приклади, *The Fool* («Блазень») – 13 прикладів та *The King* («Король») – 23 приклади. Як ми можемо побачити з наведеної статистики, у його мовленнєвій характеристиці переважають ознаки архетипу «Король», що пояснюється тим, що Тор є спадкоємцем трону Асгарду. Далі чисельними є приклади ознак архетипу «Блазень», з яких зрозуміло, що Тор є більш

комедійним персонажем. Архетипи «Месія» та «Захисник» відображають його геройську рису та прагнення захистити дорогих йому людей й врятувати світ.

Згідно з класифікацією В. Шмідт можемо віднести Тора Одісона до архетипу «Месія», для якого характерними є такі риси:

1. «Месія» вважає захист людства покликом своєї долі та прагне за будь-яку ціну виконати його, розуміючи, що це може коштувати йому здоров'я або, навіть, життя. Як типовий герой, Тор також має цю рису характеру та прагне зробити щось добре й героїчне. У його випадку такі рішення супроводжуються та мотивуються почуттям провини перед своїм народом і королівством, яке він не зміг врятувати від знищення. Тож, коли випала нагода зробити свій внесок у благу справу, Тор приймає рішення використати рукавицю з Каменями Вічності та повернути назад усіх зниклих після битви з Таносом, навіть якщо доведеться принести своє життя у жертву. Коли Месники намагаються зупинити його і сказати, що це небезпечно і він не у належній формі, Тор виголошує такі слова:

THOR: *Just let me. Just let me do it. Just let me do something good. Something right* [32, 01:58:11].

Риса актуалізується через використання словосполучення *let me do*, через яке герой передає своє бажання виконати свій обов'язок та благає інших дозволити йому це зробити. Також, він використовує у своєму мовленні словосполучення *something good* та *something right*, говорячи про те, що хоче взяти участь саме в «хорошій» та «правильній» справі. Можна помітити, що у мовленні Тора переважають односкладні короткі речення, які підкреслюють, що він поспішає та нервує через можливу відмову. Цілком можливо, що таке бажання допомогти своїм друзям та врятувати людство пов'язане з комплексом провини, яке сформувалося у характері героя після втрати родини, свого королівства та народу. В українському перекладі фраза буде звучати таким чином:

ТОР: «Просто дозволь. Дозволь, прошу. Дай зробити щось корисне. Щось правильне».

Проаналізувавши українську інтерпретацію, можна помітити, що при передачі дієслова *let* перекладач використав нульову трансформацію та надав два варіанти перекладу даного слова, а саме «дозволь» та «дай», що є прямими відповідниками оригіналу. У другому реченні, було використано модуляцію та додавання дієслова «прошу», яке підсилює вираження бажання Тора допомогти. Під час перекладу словосполучень *something good* та *something right* було використано також нульову трансформацію. Такий переклад можемо вважати вдалим та таким, що добре передає сенс та архетипну характеристику Тора як «Месії».

2. «Месія» може втілювати також будь-який інший архетип, який може допомагати або мотивувати героя на досягнення певної мети. У образі Тора такими архетипами є «Захисник» та «Король».

Першим з другорядних архетипів в образі Тора, які ми розглянемо у нашому дослідженні, є архетип «Захисник». Провідна його риса така. «Захисник» не терпить, коли його друзів або рідних ображають. Він охоче стане на їх захист та не вимагатиме нічого натомість. Він сприймає будь-який поганий вчинок у бік його друзів або сім'ї нападком на себе. Ця ознака у характері Одінсона проявляється тоді, коли його друга ображають у комп'ютерній грі та Тор захищає його від цього гравця, а потім говорить наступну фразу:

THOR: *Let me know if he bothers you again, okay?* [6, 00:51:28]

Ця риса актуалізується через використання у мовленні Тора речення *Let me know if he bothers you*, через яке він передає стурбованість про друга та готовність стати на його сторону й захистити у майбутньому. В українському перекладі це передається таким чином:

ТОР: «Буде ображати – кажи мені, ясно?»

Проаналізувавши переклад, можемо зазначити, що при інтерпретації речення *Let me know if he bothers you* було використано такі трансформації як модуляція та конкретизація, тож речення у перекладі буде передаватися як «Буде ображати – кажи мені», що повністю передає сенс та характер

персонажа. Отже, можемо вважати цей переклад вдалим, з огляду на те, що він повністю передає сенс сказаного й архетипні особливості Тора як «Захисника».

Наступним архетипом, що міститься в характері та образі Тора, є «Король». Цей архетип має найбільше прикладів реалізації в мовленні Тора через те, що він є спочатку принцом, а пізніше й королем Асгарду. Але у кінострічці «Месники: Завершення» глядач може побачити, як Тор потроху відходить від цього архетипу, а, в кінці, взагалі відмовляється від нього та трону Асгарду, передаючи його більш гідному правителю. Під час розмови Тора зі своєю матір'ю у минулому, глядач може почути такі фрази:

FRIGGA: *And you know what that makes you? Just like everyone else.*

THOR: *I'm not supposed to be like everyone else, am I?* [26, 01:30:41]

Риса архетипу «Король» у мовленні Тора актуалізується через використання виразу *I'm not supposed to be like everyone else*, через яке він передає ту філософію та установку, яку йому нав'язували протягом усього його життя, роблячи його особливим та формуючи з нього гідного спадкоємця престолу. Також ми можемо побачити, що Фрігга промовляє фразу *Just like everyone else*, натякаючи своєму синові на те, що він, як і всі інші люди, може припускатися помилок. Таким чином, вона заспокоює свого сина та робить перший поштовх для Тора у переосмисленні свого становища та пошуків себе. І Тор замислюється над своєю роллю, що виражається через використання у його мовленні розділового питання *am I?*, через яке він передає сумніви. В українському перекладі це передається таким чином:

ФРІГГА: «Знаєш, яким це тебе робить? Таким самим як усі».

ТОР: «Я ж не маю бути таким як усі, хіба ні?»

Проаналізувавши переклад, можемо сказати, що при інтерпретації першого речення, що містить фразу *I'm not supposed to be like everyone else* та розділове питання *am I?*, було використано нульову трансформацію, що цілком точно передає сенс та характер персонажа, а також його сумнів щодо свого становища. При перекладі мовлення Фрігги було використано

модуляцію, що повністю передає її ставлення до сина та ситуації. Тож, такий переклад можемо вважати повністю вдалим.

У кінці кінострічки глядач може побачити, як Тор повністю відходить від архетипу «Король» і вступає на шлях пошуку справжнього себе, що виражається під час діалогу з Валькірією:

THOR: *It's time for me to be who I am rather than who I'm supposed to be* [36, 02:00:46].

Його відхід від архетипу виражається через використання у мовленні Тора прийменнику *rather than*, за допомогою якого, він ставить таке поняття як *who I am* над *who I'm supposed to be*, що говорить про те, що він відмовляється від того стереотипного мислення та образу, яке йому нав'язувало суспільство. В українській інтерпретації це передається таким чином:

ТОР: «Час мені бути собою, а не тим, ким мене хочуть бачити».

Проаналізувавши переклад, можемо сказати, що прийменник *rather than* був переданий за допомогою свого українського відповідника «а», який має той же відтінок і значення. Словосполучення *who I am* було передано за допомогою нульової трансформації як «бути собою», а при передачі фрази *who I'm supposed to be* перекладач використав конкретизацію «ким мене хочуть бачити», що добре наголошує на тому, що саме родина та суспільство наділили Тора такою роллю. Такий переклад вважаємо вдалим, адже в ньому зберігається сенс та аспекти зміни характеру героя.

Ще одним архетипом у характері Тора є «Блазень», який є другим за кількістю прикладів у його мовленні в цьому фільмі. У кінострічці «Месники: Завершення» Тор відіграє більш комедійну роль, ніж інші персонажі. За гумором та образом дурника й пияки, він ховає свій біль через втрати та пережиті події. Тож, коли Халк та Ракета прийшли до нього поговорити про важливі речі та попросити повернутися до Месників, він намагається змінити тему та віджартуватися. Коли Брюс Беннер каже, що є можливість усе

виправити та повернути зниклих людей, Тор не сприймає це серйозно та знову жартує:

HALK: *There might be a chance we could fix everything.*

THOR: *What, like a cable? `Cause that`s been driving me bananas for weeks* [10, 00:51:55].

Риса актуалізується у тому, що Тор переводить серйозну розмову у жарт через вираз *like a cable*, коли Халк вживає дієслово *fix*, говорячи про такі важливі речі, як порятунок людства. Також розмовність та гумор у мовленні Тора підкреслюється вживанням ідіоми *driving me bananas*, що має значення «доводити до сказу». В українській інтерпретації це передається таким чином:

ХАЛК: «Можливо нам вдасться все виправити».

ТОР: «Що, навіть кабельне? Воно мене кумарить вже кілька тижнів».

Ми можемо побачити, що дієслово *fix* у мовленні Халка перекладається за допомогою нульової трансформації як «виправити», а слова Тора *like a cable* було перекладено за допомогою модуляції, при якій перекладач змінив значення слова *like* у значенні «як, типу» на «навіть», підкреслюючи, що герой наголошує на досить актуальній темі кабельного телебачення, що не працює. Також, при перекладі ідіоми *driving me bananas* перекладач використав компенсацію та було вжито сленгове слово [54] «кумарить», що є близьким за значенням до оригіналу. Тож, можемо вважати цей переклад вдалим, з огляду на те, що у ньому було збережено комедійний ефект та аспекти архетипу «Блазень» в образі Тора.

Підбиваючи підсумки, можемо сказати, що Тор Одінсон має ознаки архетипів «Месія» та «Захисник», які притаманні всім центральним протагоністам кіновсесвіту *Marvel*. Він готовий віддати своє життя за людство та, попри все, захистити тих, хто йому дорогий. Також, впродовж усієї Саги Нескінченності, у його характері були присутні риси архетипу «Король», що мали прояв і у кінострічці «Месники: Завершення», але яких стає менше з просування героя на шляху пошуків справжнього себе. Серйозні зміни у характері Тор нівелює жартами та кумедною поведінкою впродовж усього

фільму, що є ознаками архетипу «Блазень». Також ми з'ясували, що найкращими методами перекладу мовленнєвої характеристики цього персонажа є такі як нульова трансформація, модуляція та конкретизація, а для досягнення комедійного ефекту та передачі ідіом – компенсація.

2.4 Особливості мовлення Таноса за його архетипами в оригіналі та перекладі

Танос (англ. *Thanos*) на прізвисько Божевільний титан (англ. *Mad Titan*) був могутнім космічним воєначальником з Титану, який правив далеким регіоном космосу та командував значною армією. Його головним завданням було зібрати Каміні нескінченності, щоб винищити одну половину всього живого для порятунку іншої половини. Танос вважав, що людство має недостатньо ресурсів для всіх, тому потрібно знищити половину людей, аби врятувати інших від голодної смерті. Він є суперзлодієм, який з'являється частіше за інших противників Месників, а саме в шести з 23 фільмів Саги Нескінченності.

В ході перегляду кінострічки «Месники: Завершення» ми змогли виділити 20 прикладів мовлення Таноса, які вказують на ту чи іншу особливість його характеру. Під час архетипного аналізу мовлення даного персонажа ми виділили його приналежність до таких архетипів як *The Punisher* («Каратель») – 11 прикладів та *The Dictator* («Диктатор») – 9 прикладів.

Згідно з класифікацією В. Шмідт можемо віднести Таноса до архетипу «Каратель», для якого характерними є такі риси:

1. «Каратель» вважає, що усі його дії направлені на благо справу та пошук свого призначення й істинності. Він вважає, що біль та втрати необхідні для трансформації та подальшого процвітання. Танос вважав себе творцем та тим, хто врятує Всесвіт, навіть, якщо для цього потрібні глобальні жертви. Він здійснив своє «призначення», але Месники знайшли спосіб повернути усіх жертв катастрофи. Зрозумівши, що його дії не принесли потрібного результату

й прийняття, Танос вирішує цього разу знищити увесь Всесвіт та створити новий, про що говорить Месникам перед вирішальною битвою:

THANOS: *I will shred this universe down to its last atom. And then, with the stones you've collected for me, create a new one... Teeming with life that knows not what it has lost, but only what it has been given. A grateful universe* [20, 02:08:54].

Риса архетипу «Каратель» у мовленні Таноса актуалізується у поданому прикладі за допомогою використання таких дієслів як *shred* у значенні «розірвати, розтрити», що говорить про його злі наміри щодо існуючого Всесвіту та його жителів, та *create* у значенні «створити», яке він відносить до нового, запланованого ним, Всесвіту. Також, він використовує перфектні конструкції *has lost* та *has been given* для ефекту протиставлення загубленого і набутого, минулого і майбутнього у мовленні Таноса, що виражає його філософію та мету. Він використовує словосполучення *a grateful universe*, чітко вказуючи на свій ідеал, заради якого робить усе можливе. В українському перекладі це виглядає таким чином:

ТАНОС: «Я маю стерти цей Всесвіт вщент, до останнього атома. І тоді, з Камнями, що ви зібрали, створити новий. Сповнений життя, що не плаче за втраченим, а радіє дарованому. Вдячний Всесвіт».

Проаналізувавши переклад, можемо відзначити, що при інтерпретації першого речення, у якому використовується дієслово *shred*, було вжито модуляцію, а у другому реченні, де з'являється дієслово *create*, – нульову трансформацію. Фраза, у якій використовуються конструкції *has lost* та *has been given*, була передана за допомогою граматичної заміни, під час якої замість цих конструкцій було використано прикметники «втрачене» та «дароване». Словосполучення *a grateful universe* було перекладено за допомогою нульової трансформації як «вдячний Всесвіт», що повністю передає сенс оригіналу. Такий переклад не змінює сенсу та намірів Таноса щодо Всесвіту, а отже, в ньому вдало збережені особливості характеру персонажа, що вказують на архетип «Каратель».

2. «Каратель» вважає, що його слово – закон та вірить у своє вище призначення. Як і у кінострічці «Месники: Війна нескінченності», так і у «Месники: Завершення», перед тим, як використати рукавицю з Каменями Вічності та знищити Всесвіт, Танос говорить фразу, яка стала знаковою:

THANOS: *I am...inevitable* [20, 02:29:58].

Риса актуалізується за допомогою використання у мовленні персонажа прикметника *inevitable*, що має такі значення як «неминучий, невідворотний, фатальний», яке він вживає, описуючи себе та своє призначення у цьому світі. В українському перекладі це звучить таким чином:

ТАНОС: «Я тепер... невідворотний».

Проаналізувавши переклад, можемо зазначити, що при передачі прикметника *inevitable* було використано нульову трансформацію, а саме, перекладач вжив прикметник «невідворотний», який є прямим еквівалентом в українській мові. Тож, можемо вважати цей переклад цілком адекватним, адже він чітко передає значення оригіналу та мовленнєву характеристику Таноса як «Карателя».

3. «Каратель», як і «Месія» (які є антиподами), може поєднувати у собі додаткові архетипи, що допомагають йому досягати своєї мети. У Таноса таким архетипом є «Диктатор».

Архетип «Диктатор», який ми визначили під час аналізу мовленнєвої характеристики Таноса, є злою стороною «Короля» та має такі риси:

1. «Диктатор» є жорстоким правителем, який, частіше за все, має тиранічний характер. Танос володіє величезною армією та має вплив на своє оточення. Він не любить, коли інші йдуть проти нього або встають на його шляху до поставленої мети. Тому, коли мова йде про Камені Вічності, він не знає жалю і нищить тих, хто перешкоджає його планам. Відправляючи свою дочку Гамору до Ронана, який знає місцеперебування одного з Каменів, Танос каже такі слова:

GAMORA: *He won't like that.*

THANOS: *His alternative is death* [5, 01:14:45].

Риса архетипу «Диктатор» у мовленні Таноса актуалізується через використання у його мовленні фрази *alternative is death*, яка говорить нам про тиранічний характер Таноса та його відмову від усіляких компромісних рішень, коли йдеться про справу. В українській інтерпретації це звучить таким чином:

ГАМОРА: «Він мені зовсім не зрадіє».

ТАНОС: «Не здасть Камінь – загине».

Проаналізувавши переклад, можемо побачити, що у фразі *alternative is death*, іменник *alternative* був переданий за допомогою конкретизації, при якій перекладач допомагає глядачу зрозуміти, що саме Танос мав на увазі під словом *alternative*, а іменник *death* було передано за допомогою граматичної заміни, а саме дієсловом майбутнього часу «загине», що передає той же сенс, що й в оригіналі. Отже, можемо сказати, що український переклад цього прикладу мовлення Таноса є цілком вдалим, адже він передає сенс, що був вказаний в оригіналі, та риси, що вказують на архетип «Диктатор» у характері персонажа.

Підбиваючи підсумки, можемо сказати, що Таносу, як головному злодію Саги Нескінченності, притаманний такий архетип як «Каратель», що є лиходійською стороною «Месії». Таким чином, Танос протиставляється протагоністам кіновсесвіту *Marvel*, команді Месників, головним спільним архетипом яких є «Месія». Архетип «Диктатор» у його мовленні є супутнім «Карателю» та пояснюється тим, що Танос володіє великою й сильною армією та вважає себе творцем й рятівником Всесвіту. Також ми з'ясували, що найкращими методами перекладу мовленнєвої характеристики цього персонажа є такі як нульова трансформація, модуляція та конкретизація, адже вони допомагають зберегти й передати сенс сказаного та особливості архетипної характеристики Таноса.

ВИСНОВКИ

Багато дослідників відзначають індивідуальність та унікальність мовленнєвого портрета окремо взятої особистості, яка володіє знанням мовної семантики й законами мовної поведінки. М.В. Панов став основоположником поняття мовленнєвої характеристики. Науковець у власній моделі ґрунтувався на соціальних рисах індивідів, а саме: належності до певної соціальної верстви населення, віці, наявності у мові діалектних особливостей, професійній приналежності тощо. Попри те, що кожен портрет представляв манеру вимови певної людини, він поєднував у собі колективні та індивідуальні якості, адже був віддзеркаленням мовлення свого соціального середовища. С.В. Леорда, наприклад, розглядає мовленнєвий портрет як втілену в мовленні мовну особистість. Натомість Ю.М. Караулов визначає мовну особистість як комплекс характеристик і здібностей індивіда, які обумовлюють створення і сприйняття ним мовних текстів, що різняться мірою структурно-мовної складності, точністю й глибиною відтворення дійсності та певною цільовою спрямованістю.

Архетипом є психосоматичне формування, яке втілює в собі образ та інстинкт. К.Г. Юнг не розглядав психологію та образи як кореляти або відображення біологічних спонукань; він вважав, що образи виконують настільки ж вагомую роль, як й інстинкти. Тією чи іншою мірою кожен образ містить в собі архетипну складову. К.Г. Юнг виокремив такі види підсвідомого як колективне та індивідуальне. До першого відноситься інформація, яка окремо від свідомості містить в собі неабияку енергетику, що впливає на нас зсередини. Колективне несвідоме вважається інформацією психічного стану усього людства з прадавніх часів та досвідом попередників. До другого відноситься те, що індивід тримає у собі, а саме спогади, імпульси, бажання, особисті переживання, що були «стерті» зі свідомого. За думкою самого вченого, індивідуальне несвідоме має не настільки глибокий пласт як

колективне несвідоме. Існує декілька класифікацій архетипів особистості, наданих такими ученими як К.Г. Юнг, М. Марк та К. Пірсон, а також В. Шмідт.

В нашому дослідженні фільму «Месники: Завершення» була використана класифікація архетипів особистості, запропонована В. Шмідт. У роботі розглядається мовленнєва характеристика трьох центральних позитивних персонажів (Тоні Старка, Стіва Роджерса та Тора), а також головного антагоніста Саги (Таноса). Під час аналізу архетипної характеристики Ентоні Старка ми з'ясували, що у його мовленні переважають ознаки архетипів «Месія», «Блазень», «Митець», «Кавалер» та «Захисник». Це говорить нам про те, що Залізна людина є талановитим та емоційним чоловіком, який любить свою сім'ю та прагне захистити її й врятувати людство навіть ціною власного життя, а також, не позбавлений почуття гумору та тонкої іронії. Вдалими трансформаціями для перекладу реплік, що містять архетипну характеристику цього персонажа є модуляція та нульова трансформація, а для перекладу елементів, що створюють гумористичний ефект – компенсація та транскрипція (для передачі імен та назв, які належать до загальних фонових знань реципієнта мови оригіналу та мови перекладу). Невдалою стратегією перекладу особливостей мовлення є вилучення, адже, у результаті цього, втрачаються деякі аспекти характеру, що вказує на певний архетип та дозволяють краще зрозуміти мотиви персонажа.

Проаналізувавши мовленнєву характеристику Капітана Америки, робимо висновок, що у його мовленні переважають ознаки таких архетипів як «Месія» та «Бізнесмен», що вказує на те, що персонаж – доволі серйозна, цілеспрямована та відповідальна людина, яка готова на все заради досягнення своєї мети та порятунку людства. Також Стівен Роджерс охоче захищає своїх друзів, що вказує нам на наявність архетипу «Захисник» у його мовленні та поведінці. Архетип «Кавалер» демонструє його здатність до дружніх стосунків з Чорною Вдовою та непереборну любов до Пеггі Картер, єдиної жінки в житті Роджерса. Вдалими трансформаціями при перекладі мовленнєвої характеристики цього персонажа є нульова трансформація та модуляція, що

допомагають зберегти близькі до оригіналу структуру та смисл тексту, а при перекладі імен та іншомовних запозичень вдалим є використання транскрипції. Невдалим рішенням при передачі мовленнєвої характеристики цього персонажа виявилася генералізацією. При її використанні втрачається сенс та деякі особливості характеру персонажа, що вказують на його архетипну приналежність.

При аналізі мовлення Тора Одінсона ми з'ясували, що персонаж має ознаки архетипів «Месія» та «Захисник», які притаманні будь-якому протагоністу кіновсесвіту *Marvel*. Він готовий віддати своє життя за людство та, попри все, захистити тих, хто йому дорогий. Також, впродовж усієї Саги Нескінченності у його мовленні були присутні риси архетипу «Король», що мали прояв і у кінострічці «Месники: Завершення». Втім, поступово кількість цих елементів зменшується зі зміною архетипу та пошуку справжнього себе. Серйозні зміни у характері Тор нівелює жартами та кумедною поведінкою впродовж усього фільму, що є ознаками архетипу «Блазень». При відтворенні його мовленнєвої характеристики продуктивними виявилися нульова трансформація та модуляція, а для досягнення комедійного ефекту та передачі ідіом – компенсація.

Насамкінець, проаналізувавши мовлення Таноса, можна дійти висновку, що йому, як головному злодію Саги Нескінченності, притаманний такий архетип як «Каратель», що є лиходійською стороною «Месії». Таким чином, Танос протиставляється усім протагоністам кіновсесвіту *Marvel*. Архетип «Диктатор» у його мовленні є супутнім «Карателю» та пояснюється тим, що Танос володіє великою й сильною армією та вважає себе творцем й рятівником Всесвіту. При відтворенні мовленнєвої характеристики цього персонажа переважають нульова трансформація, модуляція та конкретизація, адже вони допомагають зберегти та передати сенс сказаного та особливості архетипної характеристики Таноса.

ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Академічний тлумачний словник української мови [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://sum.in.ua/s/nachkhaty>
2. Арутюнова Н. Д. Аномалии и язык (К проблеме языковой «картины мира»). Вопросы языкознания. 1987. № 3. С. 3–19.
3. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. – М.: Сов. Энциклопедия, 1969. – 607 с.
4. Байоль О.В. Драматургічний дискурс Теннессі Вільямса: комунікативно-когнітивний аспект : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04. Київ, 2008. 21 с.
5. Бацевич Ф. С. Основи комунікативної девіатології. – Львів: ЛНУ імені І. Франка, 2000. 236 с.
6. Белль Г. Франкфуртские лекции // Каждый день умирает частица свободы. – М., 1989. – 243 с.
7. Бережна М. В. Відтворення мовленнєвої характеристики персонажів (на матеріалі англomовних художніх текстів та їх перекладів українською мовою) / М. В. Бережна // Science and Education a New Dimension. Philology, V (34). - Budapest, 2017. – Issue: 124, 2017. – P. 11–15.
8. БПС: Большой психологический словарь / под. ред. Б. Г. Мещерякова, В. П. Зинченко. – М. : Прайм Еврознак, 2003. - 672 с.
9. Бублейник Л. В. Проблематика художнього перекладу: семантико-стилістичні аспекти : навч. посіб. [для студ. вищ. навч. закл.] / Л. В. Бублейник. – Луцьк : ВІЕМ, 2009. – 68 с.
10. Бутенко Н. П. Словник асоціативних норм української мови. – Львів, 1979.
11. Бутенко Н. П. Словник асоціативних значень іменників в українській мові. – Львів, 1989.
12. Винокур Т.Г. Закономерности стилистического использования языковых единиц. М: Наука, 1980.

13. Владимирова Ю. И. Особенности речевого поведения персонажа художественного произведения и перевод / Ю. И. Владимирова // Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена – Вып. № 23 – Т. 5 – 2006 – С. 25–28 – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-rechevogo-povedeniya-personazhahudozhestvennogo-proizvedeniya-i-perevod>
14. Вусик Г.Л. Соціолінгвістика : [навч. посіб.] / Ганна Вусик ; Бердян. держ. пед. ун-т. – Бердянськ (Запоріз. обл.) : Ткачук О. В., 2016. – 187 с.
15. Гак В.Г. "Коверкание" или "подделка"? (Об одном опыте перевода варваризмов) [Текст] // В.Г. Гак. – Тетради переводчика. М.: Междунар. отношения. 1966. Вып. 3. – 38 с.
16. Гинзбург Л. О литературном герое. Ленинград : Сов. писатель, 1979. – 222 с.
17. Гордеева Н.М. Речевой портрет и способы его описания. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.hqlib.ru/st.php?n=101>.
18. Дружина Т. А. Психолінгвістичний підхід до аналізу художнього твору (на матеріалі уривка з роману М. L. Stedman «The Light between Oceans»). Науковий вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського. 2019. № 28. С. 86–94.
19. Дячук Н. В. До проблем дослідження художнього тексту у психолінгвістиці. Актуальні проблеми філології та перекладознавства. Вип. 10. 2016. С. 241–244.
20. Еко У. Роль читача. Дослідження з семіотики текстів / У. Еко ; пер. з англ. М. Гірняк. – Львів : Літопис, 2004. – 384 с.
21. Жаботинская С. А. Частеречная семантика: категориальные архетипы / С. А. Жаботинская // Вісн. Черкас. ун-ту. Сер. : Філол. науки. – 1998. – Вип. 7. – С. 3–14.
22. Жданович М.А. Лингвистические средства создания образа персонажа в художественном диалоге: Автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04 «Германские языки» / М.А. Жданович. – Самара, 2009. – 22 с.

23. Засєкіна Л. В., Засєкін С. В. Вступ до психолінгвістики. – Острог: Нац. ун-т «Острозька академія», 2002. – 168 с.
24. Зубавіна І. Кіноархетипіка як ядро екранного наративу. Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого. 2015. Вип. 16. С. 75–83.
25. Карабан В.І., Мейс Дж. Переклад з української мови на англійську мову / В.І. Карабан, Дж. Мейс. – Вінниця: Нова книга, 2003. – 608 с.
26. Карабан В.І., Черноватий Л.М. Олександр Фінкель – забутий теоретик українського перекладознавства / за ред. Л. М. Черноватого, В. І. Карабана. – Вінниця : Нова кн., 2007. – 438 с.
27. Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность / Ю. Н. Караулов. – М.: Наука, 1987. – 356 с.
28. Караулов Ю.Н. Русская языковая личность и задачи ее изучения.// Язык и личность. – М., 1989. – 78 с.
29. Калустова О.М. Художній образ і перекладознавча специфіка поняття. Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. 2007. Вип. 41. – С. 31–33.
30. Квициниа Ш.И. Идиоматика художественного текста как лингвокультурологическая проблема. Языкознание. РЖ: Социальные и гуманитарные науки, 2009, №1, серия 6.
31. Кирилюк О. Основи психолінгвістичного дослідження безадресного письмового дискурсу (на прикладі щоденникових записів В. Винниченка). Наукові записки Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка. Серія : Філологічні науки. Вип. 128. 2014. – С. 197–200.
32. Китайгородская М. В., Розанова Н. Н. Русский речевой портрет. Фонохрестоматия. М. Наука, 1995. – 128 с.
33. Клименко О. С. Специфіка перекладу сучасної прози / Клименко О. С., Климова Н. І., Сідоренко М. К. // Обрії сучасної лінгвістики. – Збірник наукових праць. – Вип. № 4. – 2013. – [Електронний ресурс] – Режим доступу:

<http://uk.xlibx.com/4filologiya/14089-1-obrii-suchasnoi-lingvistiki-zbirnik-naukovih-prac-vipusk-2013-zasnovano-lyutomu-2012-roku-svidoctvo-pro-re.php>

34. Клюканов И. Э. Динамика межкультурного общения : системно-семиотическое исследование / И. Э. Клюканов. – Тверь : ТГУ, 1998. – 99 с.
35. Козаченко Ю. А. Психолінгвістичний аналіз внутрішнього монологу героя драматичного твору (на основі драми Бертольта Брехта «Життя Галілео»). Траектория науки : Международный электронный научный журнал. 2016. Т. 2. № 12. С. 41–45.
36. Коломієць Л.В. Григорій Кочур і художній переклад: життєвими та творчими стежками майстра / упоряд. Л. Коломієць. – Черкаси : Брама-Україна, 2008. – 124 с
37. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) / В.Н. Комиссаров. – М.: Высш. школа, 1990. – 253 с.
38. Кононенко Б.И. Культурология в терминах, понятиях, именах. - М.: Изд-во «Щит-М», 1999. - 406 с.
39. Кудрейко І. Соціолінгвістичний портрет міст Амвросіївки і Єнакієвого: порівняльний аналіз // Мова і суспільство. 2012. Випуск 3. С. 242–250.
40. Кундзіч О. Л. Слово і образ / О. Л. Кундзіч. – К. : Рад. письм., 1966. – 234 с.
41. Лингвистический энциклопедический словарь /Под ред. Ярцевой. - 2002. – 634 с.
42. Леорда С.В. Речевой портрет современного студента: Речь русских студентов на рубеже XX-XXI веков / Монография. - Германия: Lambert Academic Publishing, 2012. – 144 с.
43. Лотман Ю.М. Структура художественного текста / Лотман Ю.М. – Санкт-Петербург: Азбука, 1988. – 158 с.
44. Матвеева Г.Г. Речевая деятельность и речевое поведение как составляющие речи. Пятигорск, 1998. – 14 с.

45. Матвеева Г. Г. Скрытые грамматические значения и идентификация социального лица («портрета») говорящего. - дис. д-ра филол. наук. СПб., 1993. – С. 87.
46. Мельничук М.М. Теоретичне дослідження кінематографічних образів у рамках аналітичної психології К.Г. Юнга. Психологія і особистість. 2017. № 2 (12). – С. 223–231.
47. Минский М. Фреймы для представления знаний / М. Минский / пер. с англ. О. Н. Гринбаума. - М. : Энергия, 1979. - 152 с.
48. Мирам Г. Э. Переводные картинки. Профессия: переводчик / Г. Э. Мирам. – К. : Ника, 2001. – 301 с.
49. Науменко А. М. Філологічний аналіз тексту (основи лінгвопоетики): навч. посібн. [для студ. вищ.навч. закл.] / Анатолій Максимович Науменко. – Вінниця : Нова книга, 2005. — 416 с.
50. Осетрова Е. В. Речевой портрет политического деятеля: содержательные и коммуникативные основания / Е. В. Осетрова // Лингвистический ежегодник Сибири / Под ред. Т.М. Григорьевой. – Красноярск, 1999. Вып.1. –С.58-67
51. Панов М.В. Русский язык и советское общество: Социолого-лингвистическое исследование. Фонетика современного русского литературного языка. Народные говоры / АН СССР: Ин-т рус. яз. 1968. – 213 с.
52. Пумпянский А.Л. Чтение и перевод английской научной и технической литературы (лексика, грамматика, фонетика) [Текст] / А. Л. Пумпянский. - М.: Наука, 1968. – 487 с.
53. Рецкер Я. И. Теория перевода и переводческая практика: очерки лингвистической теории перевода [Текст] / Я. И. Рецкер. – М. : Р. Валент, 2004. – 237 с.
54. Словник сучасного українського сленгу [Електронний ресурс]. / Словник сучасного українського сленгу. – Режим доступу: https://slovnuk.me/dict/slang_modern/кумарити

55. Сорокин Ю. А. Переводоведение: статус переводчика и психогерменевт. процедуры /Ю. А. Сорокин. – М. : Гнозис, 2003. – 159 с.
56. Стернин И. А. Введение в речевое воздействие. Воронеж, 2001. 252 с.
57. Столяренко Л.Д. Основы психологии.- Ростов-на-Дону: “Феникс”, 2000
58. Тарасенко Т. П. Языковая личность старшеклассника в аспекте ее речевых реализаций (на материале данных ассоциативного эксперимента и социолекта школьников Краснодара): автореф. дис. канд. филол. наук // Краснодар, 2007. – 26 с.
59. Финагентов В. И. Психолингвистический анализ трансформаций текста при переводе : дисс. ... канд. филол. наук / 10.02.19 / В. И. Финагентов. – Саратов, 1982. – 167 с.
60. Холод О. Соціальна автоідентифікація політика в біографічному інтерв'ю: психолінгвістичний аспект. [Електронний ресурс] / Режим доступу: http://archive.nbuv.gov.ua/portal/soc_gum/Psyholing/2008_2/statti/08homipa.pdf
61. Хьелл Л., Зиглер Д. Теории личности. - СПб.: Питер Пресс, 2006. – 608 с.
62. Цовбун И. М. Роль словесного портрета в реализации замысла Трумэна Капоте “Breakfast at Tiffany’s” / Ирина Михайловна Цовбун, Александр Михайлович Царев // Научное сообщество студентов XXI столетия. – Гуманитарные науки: Электронный сборник статей по материалам XVII студенческой международной заочной научно-практической конференции. – Новосибирск: Изд. «СибАК». – 2014. – № 2 (17). С. 100–107.
63. Чередниченко О. І. Український переклад: з минулого у сьогодення / О. І. Чередниченко // Од слова путь верстаючи й до слова... : зб. на пошану Р. П. Зорівчак, д-ра філол. наук, проф., засл. працівника освіти України / редкол. : О. І. Чередниченко (голова) та ін. – Львів : Вид. центр ЛНУ ім. І. Франка, 2008. – С. 21–31.

64. Чередниченко О. І. Про мову і переклад. – К.: Либідь, 2007. – 248 с.
65. Юнг К.Г. Очерки по аналитической психологии. – Минск: Харвест, 2003. 480 с.
66. Acu A. Time to Work for a Living: The Marvel Cinematic Universe and the Organized Superhero. *Journal of Popular Film and Television*, vol. 44, no. 4, 2016. P. 195-205.
67. Adamson S. From empathetic deixis to empathetic narrative: stylization and (de) subjectivisation as processes of language change. *Subjectivity and Subjectivisation: Linguistic Perspectives*. Cambridge University Press, 1995. P. 195–224.
68. Bell R. *Translation and Translating: Theory and Practice*. – London: Longman, 1991. – 298 p.
69. Britannica [Электронный ресурс]. / Britannica. - Режим доступа: <https://www.britannica.com/topic/consciousness>
70. Field A. *Nabokov: His Life in Art*. – Boston; Toronto: Little, Brown and Company, 1967. – 397 p.
71. Gile D. *Basic Concepts and Models for Interpreter and Translator Training*. – Amsterdam: John Benjamins, 2009. – 298 p.
72. Kade O. *Die Sprachmittlung als gesellschaftliche Erscheinung und Gegenstand wissenschaftlicher Untersuchung*. – Leipzig: Verlag Enzyklopädie, 1980. – 285 p.
73. Miram G. *Translation Algorithms*. – Kyiv: TvimInter, 1998. – 176 p.
74. Neubert A. *Text and translation* / A. Neubert // *Übersetzungswissenschaftliche Beiträge* 8. – Leipzig : Enzyklopädie, 1985. – S. 127–132.
75. Newmark E. *Approaches to Translation*. – Oxford: Pergamon Press, 1981. – 200 p.
76. Newmark P. *Approaches to Translation*. – London, New York: Prentice Hall, 1988. – 302 p.

77. Nida E. *Toward a Science of Translating, with Special Reference to Principles and Procedures Involved in Bible Translating*. – Leiden: Brill, 1964. – 331 p.

78. Pearson C.S., Mark M. *The Hero and the Outlaw: Building Extraordinary Brands Through the Power of Archetypes*. – New York, Chicago, San Francisco: McGraw-Hill Education, 2001. – 384 p.

79. Rowe J.P., Ha E.Y., Lester J.C. *Archetype-Driven Character Dialogue Generation for Interactive Narrative*. In: Prendinger H., Lester J., Ishizuka M. (eds) *Intelligent Virtual Agents. IVA 2008. Lecture Notes in Computer Science*, vol 5208. Springer, Berlin, Heidelberg. 2008. Pp. 45–58. [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://doi.org/10.1007/978-3-540-85483-8_5.

80. Schleiermacher F. *Über die verschiedenen Methoden des Übersetzens / F. Schleiermacher // Das Problem des Übersetzens/ H. J. Störig, ed.* – Darmstadt : Wissenschaftliche Buchsgesellschaft, 1963. – S. 38–70.

81. Schmidt V. *The 45 Master Characters*. Cincinnati, Ohio: Writers Digest Books, 2007. 338 p.

82. Wills W. *Übersetzungswissenschaft, Probleme und Methoden*. – Stuttgart: Klett, 1977. – 324 S.

ДЖЕРЕЛА ФАКТИЧНОГО МАТЕРІАЛУ

83. *Месники: Завершення* [Електронний ресурс]./ Режим доступу: <https://uakino.club/filmy/genre-action/8279-mesniki-zavershennya.html>

84. *Avengers: Endgame* [Електронний ресурс]./ Режим доступу: <https://rezka.ag/films/fiction/30651-mstiteli-final-2019.html>